

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang walaupun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Pembelajaran bahasa asing adalah salah satu proses yang sangat rumit, termasuk pembelajaran bahasa Jepang. Walaupun sekarang terdapat berbagai macam teknik pembelajaran bahasa Jepang tetapi pada kenyataannya masih banyak ditemukan masalah. Selain tingkat ketertarikan pembelajar yang masih rendah, materi pelajaran bahasa Jepang itu sendiri dianggap sulit untuk dipelajari seperti, jumlah huruf, kosakata, tatabahasanya, dan lain-lain.

Untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya adalah dengan penggunaan multimedia. Multimedia sangat memungkinkan untuk menampilkan model, gambar dan suara, selain tidak membuat siswa jenuh, juga dipandang dapat mempermudah pembelajar bahasa Jepang.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan mengkombinasikan teks, suara, dan video dalam suatu jaringan dan alat-alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkomunikasi, dan mencipta (Fred T.Hofstetter, *Multimedia Literacy*, 1985;3).

Multimedia yang ditemukan sejak tahun 1979 di Amerika Serikat, terus dikembangkan untuk berbagai kepentingan pemerintahan, bisnis, hiburan dan pendidikan. Efektivitas media ini untuk pendidikan telah diteliti oleh Prof. James Kulik dan rekan-rekannya di University of Michigan selama 20 tahun, dan ditemukan disana bahwa penggunaan Multimedia secara efektif dapat mengurangi waktu belajar secara signifikan (hingga hampir 80%), dan juga meningkatkan level pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil tersebut dapat dicapai karena konsep paradigmatik multimedia memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar dan juga secara aktif turut serta dalam pengambilan informasi serta memiliki kontrol penuh terhadap informasi yang ingin diketahui dan ditampilkan.

Selain itu, dengan gabungan antara teks, gambar, suara dan video melalui tampilan layar komputer yang mampu menampilkan 16 juta warna dapat membawa suasana belajar yang menarik ke dalam kelas dan jauh lebih efektif dari media cetak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis bermaksud menyusun sebuah paket multimedia interaktif pengajaran bahasa Jepang tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), dan menawarkannya sebagai sebuah alternatif media pengajaran yang dapat digunakan oleh pengajar di dalam

kelas, maupun pembelajaran siswa secara mandiri. Penulis membahasnya dalam penelitian yang berjudul **“Pembuatan Multimedia Interaktif Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid I untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat SMA”**.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembuatan desain multimedia interaktif tersebut?
2. Bagaimana cara atau metode dalam menyampaikan multimedia pembelajaran tersebut ?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid I ?

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas penulis membatasi masalah yang akan diteliti agar tidak terlalu meluas sebagai berikut:

Penelitian ini hanya akan membahas materi yang ada pada bab I sampai dengan bab 5 dalam buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura” Jilid I untuk SMA, dengan rincian materi sebagai berikut:

1. Bab 1 : *Aisatsu*
2. Bab 2 : *Tatte kudasai*
3. Bab 3 : *Hajimemashite*
4. Bab 4 : *Denwa-bangou*
5. Bab 5 : *Nihon-go de nan desuka*

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah tersebut diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembuatan desain pembelajaran Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1 dengan menggunakan multimedia.
2. Untuk mengetahui cara atau metode dalam penyampaian pembelajaran materi pelajaran Buku Bahasa Jepang “Sakura” Jilid I dengan menggunakan multimedia.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1.

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi tentang pembelajaran materi Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1 menggunakan multimedia.
2. Memberikan informasi tentang metode penyampaian media pembelajaran Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid1 dalam multimedia.
3. Sebagai suatu alternatif media pembelajaran buku sakura jilid 1 menggunakan multimedia, sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar bahasa Jepang.

D. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan dasar bahwa multimedia dengan sifatnya yang dipandang mampu mengaktifkan semua alat indera, dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang yang cukup efektif.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

1. Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku melalui pembelajaran yaitu perubahan yang lebih maju, lebih tinggi dan lebih baik daripada tingkah laku yang sedia ada sebelum aktivitas pembelajaran. (KBBI, 1991 : 609)
2. Multimedia adalah gabungan berbagai media berupa teks, suara, gambar, animasi, dan video dalam satu software .“ (Jacobs, 1992:127).
3. Multimedia interaktif secara definitif adalah perwujudan sekumpulan atau berbagai media yang membawakan pesan sangat agresif dan pelontarnya untuk disampaikan pada khalayak ramai (Indarsjah Tirtawidjadja,2001).
4. Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1 adalah buku pelajaran bahasa Jepang untuk SMA (Sekolah Menengah Atas), yang diterbitkan atas kerjasama “The Japan Foundation” dengan Dit. Pembinaan SMA, Ditjen. Manajemen Dikdasmen, dan Depdiknas.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Pada penelitian ini penulis memakai metode penelitian eksperimen quasi dengan model “*One Shot Study Case*”. Yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dan juga tanpa tes awal, (Suharsimi Arikunto, 279:1990).

X	O
----------	----------

Tabel 1. Desain Eksperimen

Keterangan :

X : *Treatment* atau perlakuan

O : Pengukuran

G. Populasi dan Sampel

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon pembelajar bahasa Jepang terhadap penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran materi Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 14 Bandung.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI- IPA 4 SMA Negeri 14 Bandung yang berjumlah 39 orang.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Wawan Danasasmita dan Dedi Sutedi (2005: 36), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini diberikan kepada pembelajar yang dijadikan sebagai objek penelitian yang telah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid I bab 1 sampai dengan bab 5 . Dengan tujuan untuk mengetahui respon pembelajar terhadap multimedia yang di eksperimenkan.

I. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan mengemukakan mengenai teori-teori proses belajar mengajar, media pembelajaran, multimedia, model-model pembelajaran berasaskan komputer, perangkat lunak multimedia, dan materi bab 1 sampai dengan bab 5 yang terdapat dalam buku pelajaran bahasa Jepang “Sakura” Jilid 1.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan mengenai pembahasan dan hasil penelitian dari perencanaan dalam pembuatan multimedia interaktif, metode dalam penyampaian pembelajaran materi Buku Pelajaran Bahasa Jepang “Sakura” Jilid I dengan menggunakan multimedia interaktif, dan analisis data angket yang merupakan instrumen dalam penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan tentang kesimpulan dan saran, didalamnya memuat kesimpulan dan saran-saran.