

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling sering digunakan oleh manusia, dan merupakan bagian terpenting dari kehidupan manusia untuk menjalankan kehidupannya sehari-hari sebagai makhluk sosial. Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Fadli (2005:8) mengungkapkan bahwa “Bahasa merupakan alat komunikasi yang bisa secara langsung maupun secara tidak langsung, berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang dapat dilafalkan maupun dilambangkan oleh simbol-simbol”. Maka dari itu, kita perlu mempelajari bahasa, agar proses komunikasi berjalan dengan baik.

Pada umumnya pendidikan bahasa ditujukan agar pembelajar memiliki kecakapan dasar berbahasa, yakni kemampuan membaca, menyimak, berbicara, mengapresiasi, menulis, dan menalar. Sama halnya dengan ketika kita belajar bahasa Jepang.

Belajar bahasa Jepang tidak sama dengan belajar bahasa ibu yang sudah dipelajari sejak masih kecil, sehingga belajar bahasa Jepang memiliki kesulitan tersendiri bagi orang yang baru mempelajarinya. Untuk mempermudah kesulitan itu, biasanya para pengajar menggunakan media.

Ahli psikologi, Jerone Bruner (1965) mengemukakan bahwa “Jika dalam belajar siswa dapat diberi pengalaman langsung melalui media, maka situasi pembelajaran di

sekolah itu akan meningkatkan kegairahan dan minat siswa tersebut dalam belajar”. Selain itu, media pembelajaran itu sendiri berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan. Sedangkan manfaatnya untuk memperjelas bahan pengajaran sehingga maknanya dapat lebih mudah dipahami pembelajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, ditemukan banyak siswa yang belajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, mengalami kesulitan dalam menulis kalimat dalam bahasa Jepang. Untuk mengatasi kesulitan ini, peneliti akan mencoba menggunakan media gambar. Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba menambahkan unsur warna dalam media gambar tersebut, hal ini bertujuan untuk menguji apakah setiap warna memiliki makna tertentu dan mempunyai pengaruh besar terhadap rangsangan otak.

Juliet Zhu dari University of British Columbia mengatakan “ Bahwa tidak banyak orang yang sadar akan efek warna, karena warna memberikan efek bawah sadar yang tidak disadari oleh banyak orang”. ([www.kosmo.vivanews.com](http://www.kosmo.vivanews.com)). Misalnya, warna merah bisa meningkatkan konsentrasi otak pada hal-hal detail dan akan membuat siswa mampu mengingat lebih banyak huruf ketika objek tulisannya berada pada layar berwarna merah, sedangkan warna biru akan memicu kreativitas, mencerminkan kedamaian, kebebasan dan dapat memicu motivasi dalam diri seseorang.

Potensi media gambar berwarna terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang tingkat dasar belum pernah diteliti. Maka dari itu, penulis mencoba mengadakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Media Gambar Berwarna Terhadap Kemampuan Membuat Kalimat dalam Bahasa Jepang*”.

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diutarakan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan bahasa Jepang tingkat dasar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berwarna?
2. Adakah pengaruh menggunakan media gambar berwarna terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang tingkat dasar?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media gambar berwarna?

Sehubungan dengan keterbatasan peneliti, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut:

1. Peneliti hanya akan meneliti bagaimana kemampuan bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berwarna;
2. Peneliti hanya akan meneliti adakah pengaruh media gambar berwarna terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang;
3. Peneliti hanya akan meneliti bagaimana tanggapan siswa mengenai media gambar berwarna.

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan:

1. Kemampuan siswa dalam bahasa Jepang tingkat dasar sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berwarna?

2. Pengaruh media gambar berwarna terhadap kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Jepang tingkat dasar;
3. Tanggapan siswa mengenai media gambar berwarna yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

b. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Dapat lebih meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang;
2. Dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran;
3. Dapat dijadikan sebagai rangsangan bagi pengajar dalam membuat metode pembelajaran dengan menggunakan media;
4. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan proses KBM bahasa Jepang.

#### **1.4 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran makna dari istilah-istilah yang dipergunakan, maka berikut ini diuraikan pengertian kata yang digunakan dalam judul penelitian ini, di antaranya:

##### **1. Pengaruh**

Hubungan atau korelasi atau ketergantungan atau definisi antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya, atau variabel pengaruh terhadap variabel terpengaruh (Sukardi, 1990 : 10).

Maksud dari kata pengaruh dalam penelitian ini yaitu merupakan dampak atau efek yang dihasilkan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berwarna terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang tingkat dasar.

## 2. Media gambar berwarna

Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan, pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2000:120).

Media gambar berwarna merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang berbentuk tampilan gambar yang mengandung unsur warna yang diprintout atau ditampilkan melalui multimedia (<http://id.wikipedia.org/wiki/Warna>).

Media gambar yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah media gambar kartun berwarna.

### 1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian. (Sutedi, Dedi : 2009).

Anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Setiap siswa memiliki kemampuan menyerap pembelajaran yang berbeda;
2. Tinggi rendahnya kemampuan dalam membuat kalimat seseorang dipengaruhi oleh faktor linguistik, psikologis, dan kognitif;
3. Penggunaan media sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran;

4. Media gambar berwarna sebagai media visual memiliki peranan yang besar dalam merangsang kreatifitas imajinasi siswa.

Hipotesis kerja ( $H_k$ ) pada penelitian ini, bahwa media gambar berwarna berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang tingkat dasar.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan. (Subyakto : 1999).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen *quasi* atau eksperimen semu.

Eksperimen *quasi* yaitu suatu bentuk eksperimen yang ciri utama validasinya tidak dilakukan random, melainkan menggunakan kelompok atau kelas yang sudah ada (Ali:1993). Sedangkan menurut Arikunto Eksperimen semu ini, dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. (Arikunto:2002)

### 1.7 Populasi dan Sampel

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sumber data disebut populasi penelitian, kemudian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih sebagai subjek penelitian, subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel. (Sutedi, Dedi:2009)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 2 Bandung yang baru mempelajari bahasa Jepang. Sedangkan dalam pengambilan sampelnya itu sendiri,

peneliti akan menggunakan teknik penyampelan purposif, pengambilan sampelnya berdasarkan pada pertimbangan peneliti dengan maksud dan tujuan tertentu, yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

### **1.8 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan tes dan penyebaran angket. Tes akan dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretes* dan *post test*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan bahasa Jepang siswa sebelum pembelajara, dan *post tes* digunakan untuk mengetahui kemampuan bahasa Jepang siswa setelah pembelajaran.

Sedangkan penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan dan ketertarikan siswa terhadap media gambar berwarna.

### **1.9 Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika penulisan yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I, menguraikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan dan batasan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dan hipotesis, metodologi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORITIS**

Pada bab II, menguraikan tentang pengertian menulis, kalimat, media pembelajaran, dan media pembelajaran dengan media gambar berwarna.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III, menguraikan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian dan teknik pengolahan data.

### BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV, menguraikan tentang analisis data hasil penelitian dan pembahasan.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V, terdiri atas dua sub bab yaitu kesimpulan dan rekomendasi.

