

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Kegiatan komunikasi pada dasarnya merupakan wujud dari empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk menguasai empat aspek keterampilan berbahasa tersebut diperlukan pemahaman mengenai pola kalimat sebagai alat pendukung terlaksananya kelancaran berkomunikasi. Dalam bahasa Jepang, pola kalimat disebut *bunkei*. “*Bunkei* merupakan pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata” Iwabuchi (Sudjianto, 1989: 243).

Pembelajaran bahasa Jepang bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang asing (orang Jepang) secara baik dan benar. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik diperlukan penguasaan pola kalimat. Pembelajaran bahasa Jepang di SMK “SMIP YPPT Bandung” menggunakan metode ceramah dan media kartu untuk pokok bahasan tertentu. Dengan penggunaan media yang terbatas penyampaian materi kepada siswa kurang tersampaikan dengan baik. Sehingga pembelajaran pola kalimat dalam bahasa Jepang, siswa kurang cepat dalam menguasai materi. Kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran tergantung dari cara penyampaian yang mereka terima. Sejalan dengan itu, (<http://media.diknas.go.id/media/document/3538.pdf>) mengungkapkan bahwa siswa hanya memahami 10 % dari apa yang mereka baca, 20 % dari apa yang mereka dengar, 30% dari

apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka baca dan lihat. Tapi manusia mengingat 50 % dari apa yang mereka lihat dan dengar serta dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Penggunaan indera yang lebih banyak akan memperoleh hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu penerimaan pemahaman siswa dalam mempelajari pola kalimat Jepang di SMK “SMIP YPPT Bandung”.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Sebagai variasi pembelajaran *bunkei* tingkat dasar agar siswa lebih cepat memahami dan lebih antusias dalam belajar maka digunakan media pembelajaran berbasis komputer. “Belajar dengan multimedia hasilnya lebih menarik, dan dengan gambar dan suara serta tampilan-tampilan lainnya dipandang dapat mempermudah dalam memahami materi bahasa Jepang.” (Firman, 2004: 68). Multimedia hampir sama dengan media audio visual karena mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran.

Salah satu multimedia yang dapat menjadi media pembelajaran adalah *Macromedia Flash*. Melalui media pembelajaran dengan *Macromedia Flash* penulis ingin mengatasi kesulitan dalam mempelajari *bunkei* tingkat dasar. Dalam *Macromedia Flash* itu sendiri berisi pembahasan *bunkei* yang jauh lebih menarik agar siswa lebih antusias dan mudah mempelajarinya. Sehingga diharapkan pemelajar dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang.

Sebelumnya, pernah pula dilakukan penelitian tentang penggunaan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kanji di SMA Negeri 8 Bandung dan dalam penelitian tersebut terbukti bahwa penggunaan *macromedia flash* mampu meningkatkan kemampuan menulis dan mengingat huruf kanji siswa (Yarsa, 2009)

Berdasarkan hal itu, penulis memiliki pemikiran untuk melakukan penelitian apakah *macromedia flash* dalam pembelajaran *bunkei* tingkat dasar dapat digunakan. Oleh karena itu, maka penulis mengambil judul “**Pembelajaran *Bunkei* Tingkat Dasar Menggunakan *Macromedia Flash*”**, Karena penulis tertarik untuk mencoba memanfaatkan multimedia tersebut dalam pembelajaran *bunkei* tingkat dasar di SMK “SMIP YPPT Bandung”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”?
3. Bagaimana hasil pembelajaran *bunkei* tingkat dasar setelah menggunakan *macromedia flash* terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”?
4. Bagaimana tanggapan siswa dalam belajar *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”?

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mendeskripsikan perencanaan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.
2. Penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* melalui observasi terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.

3. Penelitian ini mendeskripsikan hasil pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* melalui tes terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.
4. Penelitian mendeskripsikan respon dari pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan *macromedia flash* melalui angket terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan multimedia terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan multimedia terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.
3. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar setelah menggunakan multimedia terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.
4. Memberikan gambaran sejauh mana minat dan motivasi pemelajar menggunakan multimedia dalam pembelajaran terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan alternatif baru mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa jepang yang lebih menarik.
2. Dapat mengetahui peningkatan pembelajaran setelah menggunakan multimedia.
3. Dapat meningkatkan kemampuan *bunkei* tingkat dasar.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penulisan penelitian ini, penulis akan menuliskan definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian di atas.

1. “Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan mengkombinasikan teks, gambar, suara dan video dalam suatu jaringan dan alat-alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkomunikasi dan mencipta” (Fred T. Hofstetter, 1985: 3).
2. *Macromedia Flash* adalah software yang dikeluarkan oleh Macromedia Inc. Program aplikasi ini mampu mengolah gambar, vector, bitmap, serta animasi yang biasa digunakan di internet.
3. “*Bunkei* merupakan pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata” Iwabuchi (Sudjianto, 1989: 243).
4. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pemelajar, pengajar dan bahan ajar.
5. “Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar” (Latehru, 1998: 14),

E. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *macromedia Flash* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran *bunkei* tingkat dasar.

F. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 67) “hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai bukti data terkumpul”.

Hipotesis dari penelitian ini yaitu :

H_0 : Penggunaan media *Macromedia Flash* tidak memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar siswa.

H_k : Penggunaan *Macromedia Flash* memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan pembelajaran *bunkei* tingkat dasar siswa.

G. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode eksperimen. “Metode eksperimen adalah metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Causal-effect relationship)” (Sukardi, 2009: 179). Metode eksperimen memiliki beberapa bentuk desain. Dalam penelitian ini memakai *True Eksperimental Design* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam *True Eksperimental Design* (eksperimen yang betul-betul) sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok control diambil secara *random* dari populasi.

Desain ini terdapat dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Hal itu dimaksudkan, untuk melihat hasil pembelajaran *bunkei* menggunakan multimedia.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah suatu alat untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. Tes dilakukan satu kali yaitu *posttest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran menggunakan multimedia.

2. Angket

Angket diberikan setelah kegiatan pembelajaran berakhir bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dan sikap terhadap pembelajaran *bunkei* tingkat dasar menggunakan multimedia

I. Populasi dan Sampel

1. Populasi

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2008: 117). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas I SMK “SMIP YPPT Bandung”.

2. Sampel

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ada beberapa teknik penyampelan yaitu teknik random, stratifikasi, purposive, area, sampel berlapis, sampel simetri, dan teknik quota sebagai pengantar penelitian bagi peneliti pemula” (Sugiyono, 2008: 118). Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas I UJP (Unit Jasa Pariwisata) SMK “SMIP YPPT Bandung”. Penelitian ini

dilakukan di SMK “SMIP YPPT Bandung” karena kurangnya penggunaan multimedia dalam proses belajar di tempat tersebut, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

