

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam usaha untuk memperlancar tercapainya tujuan pengajaran. Secara sederhana media merupakan sarana komunikasi.

Gerlach dan Ely (1980) dalam Danasasmita (2009: 120), berpendapat bahwa media dalam pembelajaran adalah grafik, foto grafik, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan atau pandang. Ada definisi yang menekankan pada anggota atau organ tubuh yang terkena rangsangan. Anggota itu dapat saja mata, telinga, dengan kata lain media pandang dan media audio, tetapi ada pula yang menekankan pada jenis rangsangan tertentu yang ditimbulkan oleh media itu. Misalnya, apakah media itu bergerak atau berupa rekaman.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa asing pada tingkat awal sangat penting. Sebab pada masa ini pembelajar lebih mudah menangkap arti atau makna kata-kata dan ungkapan tertentu, tanpa diterjemahkan dalam bahasa ibu atau bahasa pengantarnya.

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kedua keterampilan seperti kemampuan menyimak dan kemampuan membaca disebut aspek reseptif atau pemahaman informasi yang diterima. Sedangkan dua keterampilan yang lain,

yaitu keterampilan berbicara dan keterampilan menulis disebut aspek produktif atau aspek penggunaan (Danasasmita, 2009: 76).

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa dan aspek penting dalam keterampilan berbahasa. Seperti keterampilan berbahasa yang lain, keterampilan menulis juga perlu belajar dan latihan terus menerus dan berkesinambungan. Bila ditinjau kembali, keterampilan mengarang menerapkan salah satu keterampilan bahasa yang bersifat produktif. Dalam mengajarkan keterampilan mengarang diperlukan sebuah kepekaan untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Bagian paling sulit dalam mengarang adalah mengetahui apa yang akan ditulis, yaitu apa temanya, dan bagaimana memulainya. Sama halnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, menulis pun merupakan hal yang paling sulit untuk dikuasai. Terlebih lagi bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit dipelajari karena memiliki perbedaan-perbedaan seperti huruf, kosakata, dan struktur pola kalimat dengan bahasa Indonesia. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam hal menulis karangan (*sakubun*).

Media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan dalam pendidikan sangatlah diperlukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan, agar materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Kehadiran media dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama dalam membantu dan mempermudah para guru mencapai tujuan instruksional.

Dari beberapa hasil penelitian tentang media yang digunakan dalam pembelajaran, disimpulkan bahwa media dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena para mahasiswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Adapun media yang akan dijadikan sarana untuk menunjang efektifitas dalam pembelajaran *sakubun* dalam penelitian ini adalah media *anime* atau film animasi. *Anime* masih jarang dipergunakan sebagai media pendidikan dan sumber pengajaran, Namun, meskipun begitu, *anime* cukup banyak digemari kalangan muda baik bagi orang yang sedang belajar bahasa Jepang maupun bagi yang tidak belajar bahasa Jepang. Dan tidak sedikit orang yang belajar bahasa Jepang karena menyukai *anime*. Media ini dianggap sebagai salah satu alat untuk melihat efektifitas dalam keberhasilan pengajaran *sakubun*. Selain itu melalui media *anime* dalam pembelajaran *sakubun* agar mahasiswa tidak merasa jenuh dan bosan seperti biasanya.

Seperti pada penelitian sebelumnya tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mengarang pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang ditulis oleh Hendriana B.K. (2005) menyimpulkan bahwa:

kemampuan menulis karangan narasi siswa yang menggunakan media video animasi cenderung lebih tinggi dari kemampuan siswa yang tidak menggunakan media video animasi yang ditunjukkan dengan selisih nilai 11,42 pada rata-rata skor 39,90. Penggunaan video animasi dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia terbukti mampu meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa, sehingga media video animasi ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi.

Begitu pula dengan penelitian sebelumnya tentang pengaruh media *anime* terhadap kemampuan *choukai* yang ditulis oleh Eviana Agustina (2010) menyimpulkan bahwa:

meskipun tidak ada pengaruh yang signifikan dari menonton *anime* terhadap kemampuan *choukai*, tetapi berdasarkan hasil yang diperoleh dari data angket, mahasiswa memberikan tanggapan positif mengenai pengaruh menonton *anime* terhadap kemampuan *choukai* mereka. Dengan alasan dapat menambah perbendaharaan kosakata, dapat mempelajari *hatsuon*, dan menjadi terbiasa mendengarkan bahasa percakapan bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya berbagai macam media diharapkan membantu mahasiswa untuk lebih mudah menerima stimulus dan memberikan *feed back* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan latar belakang di atas penulis bermaksud untuk meneliti tentang media yang dapat menjadi faktor penunjang pembelajaran khususnya dalam pembelajaran *sakubun* dalam skripsi dengan judul **“EFEKTIVITAS MEDIA ANIME DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN (SAKUBUN)”** (*Studi Kuasi Eksperimen terhadap mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI Tahun Ajaran 2009/2010*).

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Perumusan Masalah

Secara umum masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah efektifitas media *anime* dalam pembelajaran *sakubun*?”.

Secara khusus masalah tersebut dapat diuraikan menjadi:

- a. Bagaimanakah kemampuan mahasiswa tingkat I dalam pembelajaran *sakubun* dengan menggunakan media *anime* sebelum dan sesudah pembelajaran?
- b. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa tingkat I setelah menggunakan media *anime* dalam pembelajaran *sakubun*?
- c. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa tingkat I setelah menggunakan media *anime* dalam pembelajaran *sakubun*?

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan di atas, agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas, maka dilakukan pembatasan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Hanya akan meneliti efektifitas media *anime* dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun*.
- b. Hanya akan meneliti kemampuan mahasiswa untuk dapat memahami serta menggambarkan cerita didalam *anime* ke dalam bentuk karangan dalam pembelajaran *sakubun*.
- c. Hanya akan meneliti tanggapan mahasiswa mengenai efektifitas media *anime* dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun* mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektifitas penggunaan

media *anime* dalam pembelajaran *sakubun*?”.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa tingkat I dalam pembelajaran *sakubun* dengan menggunakan media *anime* sebelum dan sesudah pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa tingkat I setelah menggunakan media *anime* dalam pembelajaran *sakubun*.
- c. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat I setelah menggunakan *anime* dalam pembelajaran *sakubun*.

D. Anggapan Dasar

Menurut Surakhmad (2006), anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti.

Adapun yang menjadi anggapan dasar dari peneliti adalah bahwa dengan menggunakan media *anime* dalam proses belajar mengajar dapat merangsang kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan menulis *sakubun*.

E. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006: 71)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hk : Terdapat perbedaan dalam kemampuan mengarang antara sebelum dan sesudah menggunakan media *anime*.

Ho : Tidak terdapat perbedaan dalam kemampuan mengarang antara sebelum dan sesudah menggunakan media *anime*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan, perlu dijelaskan secara operasional beberapa istilah berikut:

1. Efektifitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 219), efektifitas adalah sesuatu

yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.

2. Media

Kata “media” adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin. Secara harfiah berarti perantara (*between*) atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa terhadap pembelajaran.

3. *Anime*

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime*. *Anime* memiliki karakteristik visual

yang sangat bervariasi dan tidak memiliki gaya yang baku dan digunakan oleh semua *anime*. Namun secara umum *anime* Jepang dapat dikenali dengan penggambaran tokoh fisik yang berlebihan/non-realistik, seperti mata yang besar ataupun gaya rambut yang liar. Umumnya penggambaran tubuh karakter tidak mengikuti proporsi normal.

4. Kemampuan Menulis

Kemampuan untuk menceritakan sesuatu dengan bahasa yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa setelah ia menyaksikan informasi yang ditayangkan dalam *anime*. Dalam mengarang mahasiswa dibimbing untuk berlatih mengungkapkan buah pemikirannya sehubungan dengan pengalamannya atau rekaan panca inderanya, atau pula pengamatannya terhadap fenomena alam dan lain-lain.

5. Karangan (*Sakubun*)

Kata *sakubun* dibentuk oleh dua kanji, yaitu 作/*saku* / 'membuat', dan 文/*bun* / 'kalimat'. Jadi, secara harfiah berarti membuat kalimat-kalimat. (Dahidi, 2004: 22). Dari pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa istilah *Sakubun* sepadan dengan istilah mengarang dalam Bahasa Indonesia.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* atau sering disebut juga dengan istilah *Quasi Experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one-group-before-after-desain*” atau “*Pretest – Posttest Group*”. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

01 X 02

Keterangan:

01 : pre-test

X : perlakuan (menonton *anime*)

02 : post-test

2. Populasi dan Sampel

- a. “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 2006: 130). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010.
- b. “Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti” (Arikunto, 2006: 131). Sampel dalam penelitian ini adalah 15 orang mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010. Pemilihan sampel ini karena sampel masih kesulitan dalam menulis *sakubun*.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

a. Test

Test ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mahasiswa sebelum dan setelah pembelajaran dilakukan. Terdapat 2 buah test dalam penelitian ini, yaitu *Pre-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa sebelum dilakukan pembelajaran, dan *Post-test* yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran dilakukan.

b. Non-test (angket)

Angket ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media *anime*.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, asumsi, hipotesis, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teoritis

Pada bab ini menguraikan tentang konsep model pembelajaran menggunakan media *anime*.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan menguraikan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan, teknik pengolahan data, dan variabel penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang efektifitas penggunaan media *anime* terhadap pembelajaran *sakubun* pada mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI Tahun Ajaran 2009/2010.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dibahas tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran yang dianggap perlu disampaikan pada pembelajar bahasa Jepang.