

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat kemampuan yang harus kita miliki yaitu, kemampuan menulis, berbicara, mendengar dan menyimak. Keempat kemampuan tersebut mempengaruhi tingkat penguasaan berbahasa seseorang. Seperti halnya mempelajari bahasa Indonesia, dalam mempelajari bahasa Jepang keempat kemampuan tersebut disebut dengan *sakubun* (menulis), *kaiwa* (berbicara), *choukai* (menyimak), dan *dokkai* (membaca). Dari keempat kemampuan tersebut, bagi setiap pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar asing (bukan penduduk Jepang) memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda.

Dari salah satu kemampuan *sakubun* (menulis), *kaiwa* (berbicara), *choukai* (menyimak), dan *dokkai* (membaca) adalah kemampuan *choukai* yang selalu dianggap paling sulit. Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa pembelajar bahasa Jepang UPI mengenai “kemampuan apakah dalam bahasa Jepang yang menurut anda sulit untuk dikuasai?” , 70% dari hasil wawancara tersebut menyatakan *choukai* paling sulit.

Banyak cara untuk meningkatkan kemampuan *choukai*, salah satunya adalah dengan giat berlatih. Tetapi hal tersebut tergantung dari pribadi masing-masing. Oleh sebab itu, penulis berpikir salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan *choukai* ini adalah dengan menggunakan media *audio visual*. Penggunaan media *audio visual* akan membuat mahasiswa memfokuskan dirinya terhadap media tersebut untuk berkonsentrasi. *Audio visual* mempunyai banyak kelebihan yang dapat menarik perhatian mahasiswa, antara lain karena *audio visual* mempunyai isian yang lebih menarik karena gambar gerakannya yang bisa membantu untuk mahasiswa mengetahui maksud dari isi didalamnya. Terkadang mahasiswa mengalami kesulitan untuk mengartikan sebuah kosakata yang mereka simak, karena kosakata tersebut masih jarang mereka dengar. Dengan mengetahui gambar gerakannya, para mahasiswa dapat mengartikan maksud dari kosakata tersebut. Sehingga selain memudahkan dosen dalam menerangkan materi media *audio visual* juga dapat menarik perhatian mahasiswa dan dapat mencegah timbul kebosanan mahasiswa pada saat materi diberikan di dalam kelas. Di sisi lain media *audio visual* ini punya kelebihan yaitu bisa memberi gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis beranggapan bahwa salah satu jalan untuk meningkatkan kemampuan *choukai* (menyimak) dengan tepat yaitu menggunakan media *audio visual*. Peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang bertujuan untuk menguji coba pengajaran *choukai* menggunakan

media audio visual dengan judul penelitian “ **Efektivitas Penggunaan Media *Audio visual Terebi Bangumi* dalam meningkatkan kemampuan *choukai***”. (Studi Eksperimen terhadap mahasiswa tingkat III Program Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010).

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan masalah**

Sebagaimana dikemukakan oleh Sanafiah Faisal (1986:61) bahwa “..dalam usulan penelitian perlu ditegaskan dan dirumuskan masalah yang akan diteliti. Penegasan bisa berupa pertanyaan juga bisa berupa pernyataan deklaratif. Penegasan masalah tersebut sekaligus menggambarkan fokus arah yang akan diikuti nantinya dalam proses penelitian. Oleh sebab itu, penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *audio visual terebi bangumi* sebagai alternatif pengajaran pada mata kuliah *choukai*?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berupa *audio visual terebi bangumi* pada mata kuliah *choukai* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa?

3. Respon apakah yang diberikan mahasiswa ketika mendapat pengajaran mata kuliah *choukai* dengan menggunakan media audio visual *terebi bangumi*?

### 1.2.2 Batasan masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya meneliti bagaimana efektifitas media *audio visual terebi bangumi* dalam pengajaran mata kuliah *choukai* pada mahasiswa tingkat 3 Program Pendidikan Bahasa Jepang UPI tahun ajaran 2009/2010.
2. Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar *choukai*.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti respon mahasiswa tentang cara belajar *choukai* dengan menggunakan media audio visual *terebi bangumi*.
4. *Terebi bangumi* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah “カートゥン KAT\_TUN”.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1.3.1 Tujuan penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas *audio visual terebi bangumi* sebagai alternatif pengajaran mata kuliah *choukai*.

Sedangkan tujuan khususnya yaitu :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya efektifitas audio visual *terebi bangumi* sebagai alternatif dalam pengajaran *choukai*.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan pada mahasiswa setelah mendapat pengajaran menggunakan media audio visual *terebi bangumi*.
3. Untuk mengetahui respon mahasiswa tentang cara belajar dengan menggunakan media *audio visual terebi bangumi*.

### **1.3.2 Manfaat penelitian**

Apabila peneliti telah memperoleh hasil belajar *choukai* dengan menggunakan media audio visual *terebi bangumi*, maka peneliti berharap pembelajaran *choukai* menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

### **1.4 Definisi Istilah**

Definisi istilah dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas, adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (Depdikbud,1984:41).

Efektivitas dalam penelitian ini adalah pengaruh media audio visual *terebi bangumi* dalam meningkatkan kemampuan *choukai*.

2. Media pengajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi kepada siswa yang berasal dari kata *medius* (latin) yang artinya perantara, pengantar, alat, benda, atau komponen yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indra manusia yang digunakan untuk mengantarkan pengajaran yang memiliki fungsi-fungsi tertentu (Sudjianto, 2007).

Media pengajaran yang dimaksud adalah audio visual *terebi bangumi*.

3. Media audio visual yaitu jenis media selain mengandung unsur suara juga gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman, video, slide suara. (Sanjaya, 2005 : 7)
4. Terebi bangumi dalam bahasa Indonesia berarti acara televisi. Sedangkan Acara televisi atau program televisi merupakan acara-acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi.

*Terebi bangumi* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah “カートゥン KAT\_TUN”.

## **1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1.5.1 Anggapan dasar**

Sebagaimana dikemukakan oleh Sutedi (2005:32) bahwa “Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman/kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya

kegiatan penelitian tersebut”. Anggapan dasar dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mata kuliah *choukai* adalah salah satu mata kuliah yang sulit dan membosankan. Oleh sebab itu diperlukan media lain selain *audio* agar pembelajaran *choukai* menjadi lebih mudah dan menyenangkan.
2. Media audio visual *terebi bangumi* merupakan acara yang menarik untuk diikuti. Sehingga dipandang akan cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang *choukai*.

### **1.5.2 Hipotesis**

Sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian ini dan sebagai susunan sementara untuk memperoleh jawaban yang sebenarnya penulis mengemukakan bahwa media audio visual *terebi bangumi* sebagai salah satu alternatif pembelajaran *choukai* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam kemampuan *choukai* (menyimak).

## **1.6 Metode dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.6.1 Metode Penelitian**

Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (Sutedi,2005:22).

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian murni, karena didalamnya kegiatan mengontrol, manipulasi dan observasi semuanya dilakukan (Sutedi, 2007:10).

Dalam penelitian ini akan terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen akan mendapatkan pengajaran melalui media *audio visual* sebagai penunjang dengan bimbingan sang pengajar, sedangkan pada kelas kontrol hanya akan mendapatkan pengajaran menggunakan media audio saja.

### **1.6.2 Instrumen Penelitian**

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif disebut instrument penelitian (Dedi Sutedi, 2005:36).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Tes

Bentuk tes yang akan diberikan berupa menulis ringkasan dari isi cerita *terebi bangumi* dan *multiple choice test* (tes pilihan ganda). Tes ini dilakukan terhadap sampel untuk mengetahui sejauh mana kemampuan *choukai* sesudah dilakukan eksperimen, yaitu dengan memberikan tes berupa menulis ringkasan dari isi cerita *terebi bangumi* yang kemudian diberikan tes pilihan ganda sesuai dengan isi acara televisi yang telah diperlihatkan ataupun



diperdengarkan sebelumnya. Pada kelas kontrol *choukai* yang diberikan hanya dengan media audio saja yang berarti hanya mendengar sedangkan pada kelas eksperimen, *choukai* dengan menggunakan media audio visual yang berarti mendengar dengan melihat.

2. Angket, dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media audio visual dalam pengajaran mata kuliah *choukai* serta untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari *choukai*.

### **1.6.3 Populasi dan Sampel**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon pembelajar bahasa Jepang terhadap penggunaan audio visual *terebi bangumi* sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *choukai*.

#### **1. Populasi**

Populasi adalah jumlah keseluruhan subjek penelitian (arikunto, 2002:108). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh mahasiswa tingkat III Program Pendidikan Bahasa Jepang UPI Bandung tahun ajaran 2009/2010.

#### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (arikunto, 2002:109). Maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 10 orang mahasiswa kelas B tingkat III Program Pendidikan Bahasa Jepang UPI Bandung tahun ajaran 2009/2010.

#### 1.6.4 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Variabel kontrol (X), variabel kontrolnya adalah hasil belajar siswa yang mendapatkan eksperimen berupa pembelajaran *choukai* dengan menggunakan media audio visual *terebi bangumi*.
2. Variabel bebas (Y), variabel bebasnya adalah hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran tanpa media audio visual *terebi bangumi*.

#### 1.6.5 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.
2. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap kedua kelas. Pada kelas eksperimen diadakan kegiatan pembelajaran *choukai* menggunakan media audio visual *terebi bangumi*. Sedangkan Pada kelas kontrol diadakan kegiatan pembelajaran *choukai* menggunakan media audio biasa.
4. Mengadakan tes untuk mengetahui perbandingan hasil kedua kelas.
5. Menyebarkan angket untuk memperoleh data kualitatif.
6. Menganalisis data.

7. Menyusun laporan penelitian.

8. Melaporkan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengolahan data dilakukan dengan metode statistika, yaitu sebagai berikut.

1. Tes

- Menentukan skor variabel (x) dan skor variabel (y), dari skor tes awal sampai skor tes terakhir.
- Mencari *Mean* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari *Standar Deviasi* variabel (x) dan variabel (y).
- Mencari *Standar Error* variabel (x) dan variabel (y).
- Memberikan Interpretasi dengan melihat  $t_{tabel}$ .

2. Angket

- Menggunakan rumus  $P = \frac{f}{n} \times 100\%$