

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan manusia terhadap pendidikan saat ini sudah seperti kebutuhan primer. Karena pendidikan adalah salah satu hal yang penting di dunia ini. Melalui pendidikan dilakukan proses belajar mengajar yang dapat mengubah seseorang, yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan dapat mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik, bahkan ada yang menyebutkan bahwa, pendidikan dapat memanusiakan manusia. Karena hal-hal tersebut, para ahli di bidang pendidikan mengupayakan dan berusaha meningkatkan inovasi dan perbaikan dalam berbagai aspek di bidang pendidikan. Sehingga hasil pendidikan tersebut dapat mencapai tujuan yang direncanakan secara optimal dan tepat.

Dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran bahasa juga terus dilakukan inovasi dan berbagai perbaikan. Seiring dengan berkembangnya teknologi membuat pendidikan dan teknologi itu sendiri saling berkaitan. Teknologi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pendidikanpun, dapat memberikan andil dan pengaruh yang besar terhadap hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Oleh karena itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran itu sendiri terus menerus ditingkatkan dan diperbaharui, dan direvisi sesuai dengan kemajuan teknologi, tuntutan jaman, dan kebutuhan.

Seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi saat ini, manusia terutama anak muda dan remaja menginginkan segala sesuatu yang

bersifat praktis, sehingga memudahkan mereka. Untuk itu penggunaan multimedia diperlukan untuk memenuhi tuntutan tersebut. Dalam bahasa Jepang khususnya, penggunaan sarana multimedia ini sangat diperlukan untuk memudahkan dalam pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri. Seperti yang kita ketahui bahasa Jepang mempunyai huruf, kosakata, tata bahasa, kanji, yang sangat banyak dan mirip. Hal ini menyulitkan pemula untuk mempelajarinya, dengan penggunaan multimedia ini diharapkan kesulitan-kesulitan seperti ini dapat diminimalkan. Selain itu dengan multimedia mempermudah tenaga pendidik untuk mengajar peserta didik.

Penggunaan multimedia ini untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Penggunaan berbagai animasi dan gambar yang membantu peserta didik diharapkan tidak hanya sebagai bahan ajar saja tapi juga dapat menjadi hiburan tersendiri. Selain itu peserta didik dapat belajar sendiri secara mandiri di rumah dan berbagai tempat lain yang menurut peserta didik itu sendiri nyaman dan situasinya kondusif untuk belajar, tanpa harus menunggu dijelaskan oleh pengajar atau guru yang bersangkutan, dalam hal ini guru bidang studi bahasa Jepang.

Penggunaan sarana multimedia ini juga sebagai upaya agar peserta didik terutama pelajar pemula tidak cepat bosan, jenuh, dan merasa kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Apabila kemajuan teknologi dan multimedia ini tidak digunakan oleh pendidik, dikhawatirkan akan menyebabkan peserta didik tersebut enggan untuk belajar bahasa Jepang. Karena mereka merasa pelajaran di dalam kelas monoton, bahkan tak jarang ada siswa yang beranggapan lingkungan sekolah atau kelasnya

tidak kondisional untuk dipakai sebagai pembelajaran bahasa, tidak adanya fasilitas laboratorium bahasa, misalnya. Sehingga apa yang dipelajari di kelas tidak menarik dan tidak dipelajari lagi di rumah. Bahkan saat pengajar menjelaskan pun, tidak didengar dan tidak diperhatikan.

Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir konkret ke berfikir abstrak, dimulai dari berfikir yang sederhana menuju ke berfikir kompleks. Dan penggunaan media pengajaran, yang dalam hal ini adalah multimedia, hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. (Nana sujana, Ahmad Rivai; 2002)

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang dibahas diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia flash di SMP kelas VIII Labschool UPI?
2. Bagaimana melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI?
3. Bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang menggunakan

multimedia *flash*?

4. Bagaimana tanggapan siswa mengenai cara belajar bahasa Jepang dasar dalam buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah SMP Labschool UPI tersebut dengan menggunakan multimedia *flash*?

1.2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti hanya meneliti bagaimana merencanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI.
2. Peneliti hanya meneliti bagaimana melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI.
3. Peneliti hanya meneliti bagai mana hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI .
4. Peneliti hanya meneliti bagai mana tanggapan siswa mengenai cara belajar bahasa Jepang dasar dalam buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah SMP Labschool UPI tersebut dengan menggunakan multimedia *flash*.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada hakekatnya adalah untuk memberi jawaban atas semua masalah penelitian yang telah dirumuskan (Suharto, 1989 : 129).

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mencari dan merencanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI.
2. Untuk mengetahui bagaimana melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI.
3. Untuk mengetahui bagaima mana hasil belajar yang dicapai oleh siswa yang menggunakan multimedia *flash*.
4. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa mengenai cara belajar bahasa Jepang dasar dalam buku pelajaran bahasa Jepang kelas VIII bagian lingkungan sekolah SMP Labschool UPI tersebut dengan menggunakan multimedia *flash*.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan penjelasan mengenai merencanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI.

2. Dapat memberikan penjelasan bagaimana melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang tentang lingkungan sekolah menggunakan multimedia *flash* di SMP kelas VIII Labschool UPI.
3. Dapat memberikan alternatif multimedia pembelajaran bahasa Jepang dasar yang diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran siswa secara mandiri.
4. Dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1.4. Anggapan Dasar dan Hipotesis

“Anggapan dasar adalah suatu teori yang dijadikan sebagai kerangka berpikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya” (Danasasmita dan Sutedi, 1996: 13).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan dasar bahwa multimedia memiliki tingkat efektifitas yang tinggi dalam pembelajaran. Karena multimedia mampu menyajikan tampilan audio visual yang utuh sehingga memungkinkan pemakainya melakukan navigasi, interaksi, berkreasi dan berkomunikasi. Sehingga selain bernilai efektif multimedia juga memiliki nilai efisiensi yang baik.

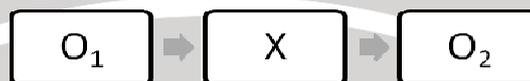
Hipotesis adalah suatu jawaban duga yang dianggap besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar (Surachmad, 1980 :68).

Dalam penelitian ini ada dua hipotesis yaitu Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang diterima, apabila Hipotesis Nol (H₀) ditolak. Dengan dasar seperti ini, dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

- Hk: penerapan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Jepang Buku Pelajaran Bahasa Jepang Kelas VIII di SMP dengan multimedia.
- Ho: penerapan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Jepang Buku Pelajaran Bahasa Jepang Kelas VIII di SMP dengan multimedia

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimental Research*) dengan menggunakan model “*One Group Pre test-Post test Design*”. Menurut Arikunto (2006: 85) “Peneliti akan mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri.”



Bagan 1.1

Keterangan :

O1 : *Pre-test*

X : *Treatment* atau perlakuan

O2 : *Post-test*

(Arikunto, 2006: 85)

Langkah langkah penelitian :

1. Memberikan O1 (*pre test*) untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran huruf kanji dasar dengan menggunakan multimedia.
2. Memberikan perlakuan kepada subjek X, yaitu pembelajaran huruf kanji dasar dengan menggunakan multimedia.
3. Memberikan O2 (*post test*) untuk mengukur prestasi belajar setelah siswa diberikan perlakuan.
4. Membandingkan O1 dan O2.
5. Mengolah data dengan menggunakan teknik statistik.

1.6. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa kelas VIII terhadap multimedia sebagai media alternatif pembelajaran dalam bahasa Jepang SMP.

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMP Labschool UPI Kelas VIII tahun ajaran 2011/ 2012. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 21 SMP Labschool UPI Kelas VIII A tahun ajaran 2011/ 2012 yang baru saja mempelajari bahasa Jepang.

1.7. Variabel Penelitian

Variabel yang perlu di analisis dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel X: hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran huruf kanji dasar (nilai

pre test).

2. Variabel Y: hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran huruf kanji dasar (nilai *post test*).

1.8. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah instrumen non-tes dan tes. Instrumen non-tes yang terdiri dari angket, sedangkan yang berupa tes adalah soal *Pre-test* dan *Post-test*. Yang akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Tes : *Pre-test* dan *Post-test* ini dilakukan oleh sekelompok siswa yang menjadi sampel penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan cara baca huruf kanji dasar baik sesudah menggunakan multimedia.
2. Angket: Diberikan kepada siswa dengan tujuan mendapatkan informasi tentang tanggapan, kesulitan-kesulitan dan minat siswa terhadap multimedia yang digunakan.
3. Studi pustaka: Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku maupun *website* yang mendukung kelancaran proses penelitian.