

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dalam menguasai suatu Bahasa, pembelajar harus memiliki empat kemampuan Bahasa, yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Sama halnya dengan Bahasa Jepang, pembelajar Bahasa Jepang pun harus memiliki keempat kemampuan tersebut terutama kemampuan menulis dan membaca yang sangat erat kaitannya dengan huruf.

Hampir semua orang yang belajar bahasa jepang berpendapat bahwa Bahasa jepang merupakan bahasa yang unik. Selain dari tata bahasanya yang berbeda, hurufnya pun berbeda. Dalam Bahasa Jepang huruf yang digunakan adalah Hiragana, Katakana, Kanji dan Romaji. Bagi pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia khususnya bagi siswa SMA untuk mempelajari huruf bahasa jepang dapat dikatakan bukan hal yang mudah, karena huruf Bahasa Jepang berbeda dengan huruf romaji yaitu sebagai bahasa ibu yang digunakan sehari-hari. Hal ini yang menyebabkan pembelajar Bahasa Jepang khususnya di Indonesia hanya mempelajari bahasanya saja tanpa mempelajari hurufnya.

Ketika proses pembelajaran bahasa jepang berlangsung di sekolah, sering kali di jumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam penulisan Hiragana ataupun siswa yang tidak hafal dengan huruf hiragana itu sendiri. Sehingga dapat menghambat tercapainya tujuan yang telah direncanakan.

Prestasi belajar siswa dalam memahami Hiragana sering disebabkan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Karena, bisa saja faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran Hiragana di kelas. Untuk menghindari kecenderungan kurangnya prestasi siswa dalam pembelajaran Hiragana, guru yang menjadi sentral pembelajaran harus mampu memberikan suatu metode pembelajaran yang dapat mengarahkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami Hiragana dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya Bahasa Jepang. Salah satu metode pembelajaran yang cukup menarik untuk digunakan dalam mengarahkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya dalam pembelajaran Hiragana adalah dengan digunakannya *Multimedia Interaktif berupa CD Learn Hiragana*. *CD Learn Hiragana* tersebut dibuat oleh Kazumi hatasa yang bertujuan untuk memudahkan orang Asing termasuk orang Indonesia ketika ingin mempelajari Hiragana. Karena *CD Learn Hiragana* ini ditujukan untuk umum, maka Bahasa pengantar yang dipergunakan pun merupakan Bahasa Inggris yang mudah untuk dimengerti, sehingga *CD Learn Hiragana* ini dapat digunakan oleh siswa SMA di Indonesia.

Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif yang berupa *CD Learn Hiragana* dalam Pembelajaran Hiragana mempunyai beberapa keunggulan. Pertama, proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif) dengan memanfaatkan berbagai media sebagai

sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Kedua, Efektifitas Penggunaan Multimedia interaktif dapat menggunakan unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Ketiga, proses pembelajaran tidak membosankan karena secara praktis siswa tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa dapat mempraktekannya secara langsung. Keempat, proses pembelajaran bersifat kondusif karena hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik terjadi secara langsung dan praktis.

Disamping mempunyai keunggulan, Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pemahaman Huruf Hiragana juga memiliki kelemahan. Kelemahan yang pertama, yaitu pelaksanaan metode ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk melihat kemajuan atau hasil yang signifikan. Kedua, guru harus sabar dalam menjelaskan metode ini dengan beberapa kali pengulangan dengan permodelan. Ketiga, metode ini mencakup keterampilan imajinasi dan menyimak sehingga guru juga siswa harus bekerja keras untuk mencapai keduanya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis sangat tertarik untuk mengkaji dimana letak keunggulan dan kelemahan tersebut terutama pada pokok bahasan Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran hiragana.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Berapa besar pengaruh Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Hiragana?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa setelah menggunakan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Hiragana.
3. Bagaimanakah tanggapan siswa tentang pembelajaran Hiragana dengan menggunakan Multimedia Interaktif?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

1. Penelitian ini hanya akan meneliti berapa besar pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Hiragana.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimanakah kemampuan siswa setelah Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Hiragana.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimanakah tanggapan siswa dalam pembelajaran Hiragana dengan multimedia Interaktif.

### **1.4 TUJUAN**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Hiragana.

2. Untuk mengetahui bagaimanakah kemampuan siswa setelah menggunakan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran huruf hiragana.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah tanggapan siswa dalam pembelajaran Hiragana dengan Multimedia Interaktif.

### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Hiragana adalah dapat memberikan informasi baru sebuah cara yang menarik dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran Hiragana. Kemudian memberikan alternatif baru dalam pembelajaran Hiragana dan memotivasi pengajar untuk selalu menemukan dan menggunakan cara yang menarik dan menyenangkan.

### **1.6 DEFINISI OPERASIONAL**

Untuk menghindari kesalah fahaman dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah dalam penelitian ini.

- a. Efektivitas, menurut kamus besar Indonesia, efektif mengandung pengertian : (1) ada efeknya (ada akibatnya, pengaruhnya, kesannya); (2) manjur atau mujarab (tt obat); dapat membawa hasil; berhasil guna (tt usaha, tindakan); mangkus; (4) mulai berlaku (tt UU peraturan). Keefektifan menurut KBBI mengandung arti: (1) keadaan berpengaruh; hal berkesan, (2) kemanjuran; kemujaraban (tt obat), (3)

Keberhasilan (tt usaha); Kemangkusan, (4) hal mulai berlakunya (tt undang-undang).

- b. Multimedia interaktif, adalah suatu cara pembelajaran dengan menggunakan alat media yang dilengkapi dengan alat peraga yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
- c. Pembelajaran, menurut kamus besar Indonesia, Pembelajaran mengandung pengertian, proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.
- d. Huruf hiragana, Huruf hiragana yang diajarkan dalam penelitian ini adalah huruf a s/d n.

## **1.7 ANGGAPAN DASAR**

Anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang perlu di buktikan kebenarannya melalui proses peneletian yang merupakan pedoman kerja dalam memperoleh data, cara pengolahan data dan cara menarik kesimpulan ( Danasasmita dan Sutedi, 1996 : 13).

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah : dengan menggunakan multimedia interaktif, dapat membantu siswa dalam mengingat hiragana.

## **1.8 HIPOTESIS**

Syamsuddin (2006:64) mengatakan bahwa hipotesis adalah jawaban tentatif (sementara) terhadap suatu masalah yang telah di tentukan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah pengajaran huruf hiragana dengan menggunakan multimedia interaktif.

$H_a$  : Terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah pengajaran huruf hiragana dengan menggunakan multimedia interaktif.

## **1.9 METODOLOGI PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen. Karena penelitian ini adalah penelitian kuasi, jadi penulis hanya akan fokus pada satu kelas yang akan diteliti. eksperimen dengan menggunakan model *“one group pre test - post test design”*.

## **1.10 POPULASI DAN SAMPLE**

Populasi di definisikan sebagai perangkat unit alat analisa yang lengkap yang sedang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah pembelajar umum bahasa jepang tingkat dasar.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 1997 : 57).

Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 15 Bandung kelas X.



Sample adalah sebagian atau populasi yang diteliti. Sampelnya adalah siswa SMA Negeri 15 Bandung kelas X-9 sebanyak 20 orang. Teknik penyampelan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penyampelan secara purposive. Teknik purposive yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri dengan maksud dan tujuan tertentu yang bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah, Sutedi dalam Rismayani (2006:13).

#### **1.11 OBJEK PENELITIAN**

Objek dalam penelitian ini adalah pendidikan bahasa jepang yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar yang mencakup pendekatan dalam pembelajaran bahasa jepang khususnya pembelajaran huruf hiragana.