

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat mempelajari bahasa asing, unsur bunyi, intonasi, kosakata, tata bahasa dan lainnya merupakan unsur yang sangat diperlukan. Secara umum ada empat aspek kemampuan yang harus dikuasai para pembelajar bahasa asing, yaitu aspek menulis, aspek membaca, aspek mendengar (menyimak), dan aspek berbicara. Dalam pembelajaran bahasa Jepang pun, semua aspek keterampilan tersebut harus dikuasai dan diperlukan keseimbangan antara aspek-aspek tersebut.

Tentunya untuk menguasai keempat aspek tersebut, pembelajar bahasa Jepang harus memahami struktur dan tata bahasa Jepang. Kemampuan seseorang dalam memahami dan menguasai tata bahasa Jepang dibagi ke dalam beberapa tingkatan, yaitu *shokyuu*, *chukyuu* dan *jokyuu*. Pembelajaran tata bahasa tingkat *shokyuu* diperuntukkan untuk pembelajar pemula, yang hanya mempelajari tata bahasa tingkat dasar, sedangkan *chukyuu* merupakan pembelajaran tata bahasa tingkat terampil, dan *jokyuu* adalah pembelajaran tata bahasa tingkat mahir. Semakin tinggi kemampuan berbahasa Jepang seseorang, maka semakin tinggi pula pemahaman tata bahasa Jepang yang ia miliki.

Agar pembelajar bahasa Jepang dapat menguasai bahasa Jepang dengan baik, salah satu faktor dan komponen penting yang sangat berpengaruh terhadap hasil proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang artinya perantara (Danasasmita 2009: 119). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi ajar pada pembelajar. Media pembelajaran bermanfaat agar penyampaian materi ajar tidak terlalu verbal, media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera manusia, serta dapat mengatasi sifat pembelajar yang pasif, sehingga memungkinkan adanya interaksi dan merangsang terjadinya belajar secara individu maupun kelompok.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka media pembelajaran pun semakin praktis dan beraneka ragam, seperti media visual, media audio, dan media audio visual. Ketiga bentuk media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, namun media audio visual lah yang memiliki kelebihan lebih banyak dari pada media audio dan media visual, sebab media audio visual adalah media pengajaran yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat merangsang imajinasi pembelajar.

Namun, pada kenyataannya jarang sekali ditemukan penggunaan media dalam bentuk audio visual pada proses belajar mengajar di SMA, sehinggasinger dijumpai pembelajar yang merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan pengajarnya, termasuk dalam pemahaman tata bahasa Jepang yang dianggap cukup sulit bagi para pembelajar pemula bahasa Jepang. Selain itu,

Idea Alvira, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajar juga sering merasa bosan dengan keadaan dan suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini lah yang menyebabkan pembelajar merasa jenuh, sehingga gairah, minat dan semangat belajar bahasa Jepang semakin berkurang. Untuk itu, diperlukan media yang dapat membangkitkan semangat dan perhatian pembelajar saat proses belajar mengajar berlangsung.

Salah satu bentuk media pembelajaranaudio visual adalah film. Film memiliki beberapa kelebihan, seperti dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat, film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, dan lain-lain.

Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu merupakan programfilm yang dibuat oleh The Japan Foundation Japanese-Language Institute di Jepang. Film ini dibuat untuk membantu dan mempermudah pembelajar tingkat pemula dalam menguasai bahasa Jepang. Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* disajikan dalam bentuk berbagai macam percakapan sehari-hari masyarakat Jepang dan dari film ini dapat dipelajari berbagai macam bentuk pola kalimat bahasa Jepang tingkat dasar/bentuk pola kalimat sederhana.

Saat sekarang ini, kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang pada tingkat SMA hanya mempelajari tata bahasa Jepang tingkat *shokyuu*, begitu juga dengan mata pelajaran bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Bandung. Sama dengan SMA pada umumnya, Hal ini dikarenakan mata pelajaran bahasa Jepang bukan merupakan mata pelajaran utama/pokok, sehingga jumlah jam pelajarannya hanya sedikit,

Idea Alvira, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

yaitu dua jam pelajaran (@40 menit) dalam seminggu. Dengan demikian, film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dirasa akan cocok menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA PGRI 1 Bandung, sebab materi yang diajarkan dalam film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* adalah materi untuk pembelajar tingkat *shokyuu*.

Tampilan gambar maupun animasi yang menarik, serta suara dari penutur asli yang diperdengarkan akan memacu minat, imajinasi dan semangat para pembelajar. Tambah lagi, pembelajar juga dapat memperagakan dan mengulangi ucapan yang telah didengar sebelumnya melalui media tersebut. Bahkan siswa dapat terpacu untuk membuat kalimat-kalimat lain sesuai dengan pola kalimat yang berhubungan dengan materi yang telah diberikan.

Dalam pembelajaran yang menggunakan media film ini, dirasa akan sangat membantu pembelajar dalam membuka wawasannya. Sehingga pada akhirnya pembelajar dapat memahami isi atau makna dari apa yang telah ia lihat dan dengar sebelumnya. Hal ini dapat membantu pembelajar dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang tingkat dasar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA PGRI 1 Badung Tahun Ajaran 2011/2012).”**

Idea Alvira, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah penelitian, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman siswa terhadap tata bahasa Jepang tingkat dasar setelah menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu?*
2. Bagaimana pemahaman siswa terhadap tata bahasa Jepang tingkat dasar tanpa menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu?*
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang belajar menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dengan siswa yang belajar tanpa media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu?*
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu?*

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih jelas dan tidak meluas, maka penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan masalah di atas, yaitu:

1. Peneliti memfokuskan penelitian pada pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar terhadap siswa kelas XI SMA PGRI 1 Bandung dengan menggunakan media film. Film yang digunakan adalah *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* yang terdapat dalam sebuah situs Jepang. Dari film

tersebut dapat dipelajari berbagai macam bentuk pola kalimat dasar/ sederhana yang dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan bahasa Jepang.

2. Penelitian ini hanya akan memfokuskan pada seberapa besar pengaruh penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam pembelajaran tata bahasa.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti mengenai pemahaman tata bahasa Jepang siswa sebelum dan sesudah menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam proses pembelajarannya.
4. Penelitian ini hanya akan meneliti mengenai perbedaan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen akan menggunakan media film dalam proses belajar mengajarnya, sedangkan pada kelas kontrol peneliti hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah tanpa menggunakan media tersebut, yaitu dengan menjelaskan di depan kelas berbagai macam kosakata dan bentuk pola kalimat pada siswa.
5. Penelitian ini hanya akan dilakukan pada siswa kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung tahun ajaran 2011/2012.
6. Penelitian ini hanya akan meneliti mengenai tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk membantu para pengajar maupun calon pengajar dalam memilih media yang tepat untuk memudahkan proses transformasi ilmu dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini juga membantu pembelajar agar mudah memahami materi yang diberikan oleh pengajar. Namun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman tata bahasa Jepang siswa setelah menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman tata bahasa Jepang siswa tanpa menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam pembelajarannya.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang belajar menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dengan siswa yang belajar tanpa media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan dapat menjadi alternatif lain dalam pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar. Dengan penggunaan media ini, diharapkan materi tata bahasa Jepang yang disampaikan oleh pengajar dapat diserap dan dipahami dengan baik oleh pembelajar bahasa Jepang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini, dapat menunjukkan kelayakan dari penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam pembelajaran bahasa Jepang yang merupakan upaya meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang siswa, sehingga dapat digunakan dalam berbagai proses pembelajaran bahasa Jepang.

2. Manfaat bagi siswa

Dengan penelitian ini, akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuannya dalam berbahasa Jepang, khususnya pada pemahaman tata bahasa Jepang. Siswa juga akan belajar menjadi lebih aktif dalam proses belajar di kelas, menumbuhkan semangat dan rasa percaya dirinya. Selain itu, rasa jenuh dan bosan yang sering

menghampiri, dapat dicegah dengan penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Manfaat bagi pengajar

Dengan penelitian ini, bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi pengajar dalam memberikan materi pada anak didiknya, dan memberi inovasi baru dalam sistem pengajaran, serta mempermudah pengajar dalam penyampaian materi ajar ketika proses belajar mengajar berlangsung.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Efektivitas: Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektif adalah: (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). Maka dari itu, efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh dari penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam pembelajaran tata bahasa Jepang tingkat dasar pada siswa SMA PGRI 1 Bandung.

2. Media: Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, dkk, 2009: 6). Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) (Rohani, 1997: 3).
3. Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu: Erin ga Chousen* atau *Erin's Challenge* merupakan program yang sangat bagus untuk pembelajaran bahasa Jepang. Program ini dibuat oleh The Japan Foundation Japanese-Language Institute di Jepang. Judulnya "*Erin's Challenge! I Can Speak Japanese*" yang terdiri dari 25 pelajaran/episode (durasi @20 menit) sebagai materi pelajaran visual yang mengakomodir kebutuhan dan minat anak muda terhadap budaya dan bahasa Jepang.
4. Pembelajaran: Merupakan suatu proses teknis dari proses pendidikan. Ada dua defenisi pembelajaran yang dianut A. Chaedar Alwasilah (dalam pengantarnya untuk versi terjemahan buku Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning*) yaitu sebagai berikut: (1) '*A relatively permanent change in response potentiality which occurs as a result of reinforced practice*' dan (2) '*a change in human disposition or capability, which can be retained, and which is not simply ascribable to the process of growth*'.
5. Tata bahasa Jepang tingkat dasar (*Shokyuu Bunpou*): Iwabuchi Tadasu mengartikan gramatika/*bunpou* sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat (Sudjianto dan Dahidi, 2009:133). Sedangkan *shokyuu* adalah tingkat dasar (permulaan);

kelas pemula (Matsura, 1994: 959). Maka dari itu, dapat diartikan bahwa *shokyuu bunpou* sebagai aturan-aturan penyusunan kata-kata menjadi kalimat sederhana.

1.7 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori yang dijadikan sebagai kerangka berfikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya (Danasasmita dan Sutedi, 1996:13). Dalam hal ini, penulis menggunakan anggapan dasar bahwa pembelajaran tata bahasa atau *bunpou* memiliki peran yang sangat penting dalam menguasai bahasa Jepang. Dalam empat aspek berbahasa, yakni menulis, membaca, berbicara, dan mendengar (menyimak), penguasaan tata bahasa yang baik dan benar sangat diperlukan.

Untuk menunjang pembelajaran tata bahasa Jepang diperlukan media, yang merupakan salah satu komponen penting dalam proses pengajaran. Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran adalah penggunaan media film. Dalam sebuah situs Jepang, yang dibuat oleh The Japan Foundation Japanese-Language Institute di Jepang terdapat film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* yang diperuntukkan untuk membantu pembelajar pemula dalam menguasai bahasa Jepang.

Media film ini dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang tingkat dasar dan merupakan salah satu bentuk alternatif serta inovasi baru dalam pengajaran bahasa Jepang, karena film tersebut menyajikan pengajaran dalam

Idea Alvira, 2012

Efektivitas Penggunaan Media Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kemasan yang menarik, berupa tayangan kegiatan dan percakapan sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat Jepang. Dari film tersebut, pembelajar dapat mempelajari tata bahasa Jepang, yaitu berbagai macam bentuk pola-pola kalimat sederhana.

1.8 Hipotesis

Hipotesis dapat dirumuskan secara tepat sebagai suatu pernyataan sementara yang diajukan untuk memecahkan suatu masalah, atau untuk menerangkan suatu gejala. Dalam bentuk sederhana hipotesis mengemukakan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan antara variabel-variabel di dalam suatu persoalan (Furchan, 2007: 114).

Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, yaitu Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang diterima dan Hipotesis Nol (H_o) untuk hipotesis yang ditolak. Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_k: Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* terhadap pemahaman tata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA PGRI 1 Bandung.

H_o: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* terhadap pemahaman tata bahasa siswa kelas XI SMA PGRI 1 Bandung.

1.9 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperimental atau penelitian uji coba. Dalam pendidikan bahasa Jepang, uji coba dapat dilakukan terhadap pendekatan, metode, teknik, media, atau bentuk latihan (*drill*) dan sebagainya, sehingga dapat menghasilkan suatu model yang lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar (Sutedi, 2009:64).

Dalam penelitian eksperimental ini, penulis meneliti pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat, variabel tersebut akan dimanipulasi. Sesuai dengan judul penelitian ini, yaitu “Efektivitas Penggunaan Media Film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam Pembelajaran Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar”, maka dapat diketahui bahwa:

1. Variabel bebasnya adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan media film yang berisi materi tata bahasa dalam berbagai bentuk pola kalimat bahasa Jepang tingkat dasar yang dilakukan selama empat kali pertemuan.
2. Variabel terikatnya adalah penguasaan materi setelah diberikan perlakuan (*treatment*), hal ini berguna untuk mengukur apakah siswa dapat memahami materi tersebut. Untuk mengetahui pencapaian materi siswa, maka dilakukan dengan melaksanakan post test, yaitu tes tertulis sesuai dengan materi yang telah disampaikan melalui media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*.
3. Melakukan kontrol dengan cara membagi siswa menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan

media film dalam proses belajar mengajarnya, namun pada kelas kontrol tidak menggunakan media film.

4. Prosedur pelaksanaannya dengan cara memberikan perlakuan yang berbeda, yaitu pada kelas eksperimen *drill* diberikan dengan menggunakan media film, sedangkan pada kelas kontrol *drill* diberikan dengan tidak menggunakan media film. Namun, dari segi jumlah jam mengajar, banyaknya materi, lamanya latihan, dan lainnya diberikan porsi yang sama.

Dari empat point di atas, maka dari itu penulis menggunakan metode penelitian Eksperimen Murni (*True Eksperimental*) dengan rancangan eksperimen yang digunakan adalah Rancangan Secara Acak dengan Tes Awal dan Tes Akhir dengan Kelompok Kontrol (*The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*). Pada rancangan ini, sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) pada siswa, terlebih dahulu memberikan pre test dan memberikan post test setelah pemberian *treatment*.

Tabel 1.1

Desain Penelitian

Kelas	Pre Test	Pembelajaran	Post Test
R1	O1	X1	O2
R2	O3	X2	O4

Keterangan:

R1 : Kelas eksperimen.

R2 : Kelas kontrol.

O1 : Pre test kelas eksperimen.

O2 : Post test kelas eksperimen.

O3 : Pre test kelas kontrol.

O4 : Post test kelas kontrol.

X1 : Pembelajaran menggunakan film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu.*

X2 : Pembelajaran tanpa menggunakan film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu.*

9.1.1 Populasi dan Sampel

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut dengan populasi penelitian (Sutedi, 2009: 179). Dalam penelitian ini, yang menjadi populasinya adalah siswa kelas XI SMA PGRI 1 Bandung.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2009: 179). Sampel yang

diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung.

9.1.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian (Sutedi 2009: 155). Data (tunggal dan tuncum) adalah bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian (Bungin, 2005: 119). Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data yang berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik.

Untuk memperoleh data yang diinginkan, penulis menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

a. Studi literatur

Penulis mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan digarap. Informasi-informasi tersebut diperoleh melalui berbagai bahan pustaka dan internet.

b. Tes

Tes ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA PGRI 1 Bandung, dimana tes ini dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

- Pre test, yaitu tes yang dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa mengenai tata bahasa Jepang.
- Post test, yaitu tes yang dilakukan pada akhir penelitian, guna mengetahui pemahaman tata bahasa Jepang siswa setelah diberikan *treatment* berupa pembelajaran tata bahasa dengan menggunakan media film pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media film pada kelas kontrol. Maka akan dapat diketahui bagaimana perbedaan hasil belajar tata bahasa Jepang antara siswa yang belajar dengan menggunakan media film dan siswa yang belajar tanpa menggunakan media film.

c. Angket

Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden (Bungin, 2005:123). Angket yang akan diberikan pada responden (siswa kelas XI IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung) berisi mengenai tanggapan siswa terhadap bahasa Jepang, kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya kesulitan dalam aspek pemahaman tata bahasa Jepang, serta tanggapan siswa

mengenai penggunaan media film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu* dalam proses belajar mengajar.

Rumus untuk mengolah data angket adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

9.1.3 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasi, mengelompokkan data (Mahsun, 2005: 253). Pada tahap ini dilakukan upaya mengelompokkan, menyamakan data, membedakan data yang memang berbeda, serta menyisihkan pada kelompok lain data yang serupa, tetapi tidak sama.

Karena penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan dan jenis data kuantitatif, maka teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik. Statistik dalam arti sempit diartikan sebagai *data*, sedangkan dalam arti luas diartikan

sebagai *alat*, yaitu alat untuk menganalisis dan membuat keputusan (Sugiyono, 2006:12). Hal ini berguna untuk mengolah data yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data kuantitatif yang menggunakan statistik komparasional untuk menganalisis hasil pre test dan post test, agar dapat mengetahui kemampuan awal siswa dan dapat mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol.

1.12 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam rancangan laporan penelitian yang akan dibuat nanti meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar, hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik analisis data dan sistematika penulisan. Secara keseluruhan memaparkan mengenai masalah dan gambaran penyelesaian masalah.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis akan menjabarkan mengenai cakupan teori yang berhubungan dengan masalah atau teori yang melandasi kegiatan penelitian, yaitu tentang pengertian mengajar dan pembelajaran, pengertian dan macam-macam metode pembelajaran, konsep dasar mengenai media pembelajaran, pembahasan tentang film *Erin ga Chousen! Nihongo Dekimasu*, bahasan mengenai tata bahasa secara umum dan tata bahasa Jepang (*nihongo no bunpou*).

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik penarikan sampel, instrumen penelitian, uji kelayakan instrumen, teknik pengolahan data, variabel penelitian, dan prosedur penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA

Pada bab ini menyajikan hasil pengolahan data, analisis data, hasil angket siswa dan pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan jawaban atas tujuan penelitian serta menyampaikan saranyang berkaitan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN