

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, ekonomi, budaya dan yang lainnya, belajar bahasa asing menjadi satu syarat penting demi kelancaran berkomunikasi dengan dunia internasional.

Bahasa dapat dikatakan sebagai alat komunikasi. Dengan komunikasi segala bentuk informasi yang ada disekitar kita dapat diketahui. Komunikasi tersebut dapat berwujud secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (tulisan). Kegiatan komunikasi melibatkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut berkaitan satu sama lainnya.

“Keterampilan berbahasa seseorang tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai maka keterampilan berbahasanya akan semakin baik” Tarigan (1989 : 2).

Menurut Asano dalam Devi Pertiwi (2009 : 1) menyebutkan bahwa “Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dalam bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai”. Sedangkan dalam Nihon Daijiten (1989 : 635) tertera:

” 「語彙」 言葉の意味。 「語彙」 言葉の集まり。 “

“(Goi) kotoba no imi. (Goi) kotoba no atsumari”

“Kosakata adalah kumpulan kata yang bermakna kata”

Menurut Dahidi dan Sudjianto (2004: 98) “Kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan cara-cara, standar, atau berdasarkan sudut pandang apa kita melihatnya. Misalnya berdasarkan karakteristik gramatikalnya kosakata dapat dibagi kedalam beberapa jenis, yaitu: kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* atau ada yang menyebutnya *keiyooshi* (adjektiva-i), *na-keiyooshi* atau ada yang menyebutnya *keiyoodooshi* (adjektiva-na), *meishi* (nimina), *rentaishi* (preminina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (pertikel).”

Hasil penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Gilang Permana (2010) yang melaksanakan penelitian dengan menggunakan multimedia *Tell Me More* dalam pembelajaran *kaiwa* di SMAN 7 Bandung menyebutkan bahwa dengan menggunakan multimedia, ternyata menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan keterampilan berbicara bahasa Jepang tanpa menggunakan multimedia.

Dari hal tersebut penulis berpendapat bahwa menggunakan media audio-visual atau multimedia dalam proses pembelajaran merupakan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya multimedia proses belajar-mengajar diharapkan akan sangat bervariasi disamping metode-metode belajar lainnya. Sehingga dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya di Indonesia bahasa Jepang sudah masuk dalam kurikulum sekolah sebagai mata pelajaran bahasa asing. Seperti halnya di SMA Pasundan 8 Bandung. Keseluruhan siswa berjumlah 915 siswa, bahasa Jepang dipelajari mulai

dari kelas X hingga kelas XII. Dalam proses pembelajarannya buku yang digunakan adalah buku SAKURA tingkat dasar. Penulis memilih kelas XI untuk dijadikan objek penelitian, karena berdasarkan pengalaman penulis ketika PLP kelas XI sudah mulai mempelajari kosakata *i-keiyooshi* dasar. Dengan demikian penulis berharap multimedia pembelajaran *i-keiyooshi* dapat memudahkan siswa untuk mengingat dan menambah pembendaharaan kosakata.

Merujuk pada kondisi di atas penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN PEMBENDAHARAAN KOSAKATA I-KEIYOOSHI** (*Studi Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung tahun ajaran 2011/2012*)”

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

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

1. Bagaimana hasil pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* siswa sebelum diberi tritmen dengan menggunakan multimedia?
2. Bagaimana hasil pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* siswa setelah diberi tritmen dengan menggunakan multimedia?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan multimedia terhadap hasil pembelajaran?
4. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* dengan menggunakan multimedia?

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung.
2. Penelitian ini hanya mengujicobakan multimedia macromedia flash dengan materi kosakata *i-keiyooshi* yang diunduh dari web MLC (*Meguro Language Center*) yang kemudian dipilih secara acak sebanyak 40 kosakata *i-keiyooshi* dari.
3. Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah siswa dapat mengingat kosakata *i-keiyooshi* yang disajikan dalam multimedia.
4. Penulis hanya mengukur efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan telah dirumuskan, yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* siswa sebelum diberi tritmen dengan menggunakan multimedia.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* siswa setelah diberi tritmen dengan menggunakan multimedia.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia terhadap hasil pembelajaran.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* dengan menggunakan multimedia.

Adapun manfaat yang ingin diperoleh yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan pembendaharaan kosakata.
2. Sebagai salah satu media pembelajaran alternatif.
3. Sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang diharapkan dijadikan bahan masukan dan referensi bagi para peneliti selanjutnya.

1.4. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan menghindari salah tafsir dalam penelitian ini, maka permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini dijelaskan ke dalam definisi operasional.

1. Multimedia

Multimedia adalah gabungan berbagai media berupa teks, suara, gambar, animasi, dan video dalam satu software (Jacobs,1992:127). Multimedia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media untuk pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* yang terbuat dari program macromedia flash yang diunduh dari web MLC (*Meguro Language Center*).

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar (Sudjana,2000:6). Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*.

3. *i-keiyooshi*

Menurut Kitahara dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:154) *i-keiyooshi* ‘adjektiva-*i*’ sering disebut juga *keiyooshi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan

dapat mengalami perubahan bentuk. Kosakata *i-keiyooshi* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah 40 kosakata *i-keiyooshi* dalam multimedia yang didownload dari web MLC (*Meguro Language Center*).

1.5. Hipotesis

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2011:64).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_k :Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia dan setelah menggunakan multimedia dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*.

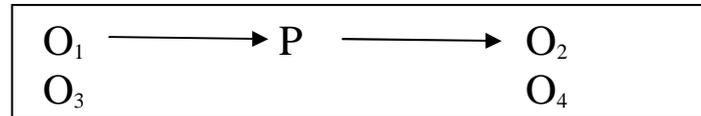
H_o :Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia dan setelah menggunakan multimedia dalam pembelajaran kosakata *i-keiyooshi*.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True-Experimental Design*. Bentuk penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan *Posttest-Only Control Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing menggunakan teknik sampel purposif . Kelompok pertama diberi perlakuan (P) dengan menggunakan media pembelajaran (kelas eksperimen) dan kelompok yang lain dengan media cetak (kelas kontrol).

Desain Eksperimen sebagai berikut:



O_1 dan O_3 :pretest

P : Perlakuan

O_2 dan O_4 : Posttest

(Sugiyono, 2011 : 76)

1.6.2 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini penulis mengambil populasi Siswa SMA Pasundan 8 Bandung, dengan sampel 70 orang siswa kelas XI.

Teknik penyampelan yang digunakan ialah teknik Purposif yaitu sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009:149)

1.7. Teknik Pengumpulan Data

1.7.1. Tes

Tes, diberikan untuk mengukur kemampuan pengetahuan pembelajaran kosakata *i-keiyooshi* multimedia. Tes dilaksanakan hanya satu kali setelah diberi perlakuan. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan pembelajar setelah eksperimen.

1.7.2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran *i-keiyooshi* dengan menggunakan multimedia.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai landasan teoritis dari media pendidikan (pengertian media pendidikan, nilai dan manfaat media pendidikan), multimedia sebagai media pendidikan, Paparan tentang kosakata *i-keiyooshi*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai metode yang digunakan dan pengumpulan data dari hasil penelitian.

BAB IV ANALISA DATA

Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai data yang diperoleh dari hasil penelitian penggunaan multimedia secara kuantitatif.

BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dari hasil analisa penelitian dan hal-hal yang perlu ditindaklanjuti untuk penelitian berikutnya.