

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbagai penelitian banyak dilakukan guna meningkatkan kemampuan belajar mengajar. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Banyak yang telah berhasil, namun juga ada yang tidak. Dahar (1996 : 11) menjelaskan bahwa mempelajari bahasa Jepang ataupun bahasa asing lainnya itu sama halnya dengan anak kecil yang baru belajar menulis dan membaca (hal ini dalam kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan). Dimulai dari mempelajari suatu huruf atau abjad, sampai pemahaman dan hafalan kosa kata sehari-hari sehingga selain dalam menulis, mereka juga bisa membaca huruf-huruf yang sudah mereka pelajari tersebut.

Dahar (1996 : 18) mengatakan bahwa untuk melatih kemampuan daya ingat mereka, biasanya seorang guru melakukan berbagai cara untuk mengukur kemampuan anak didiknya. Hal ini bisa dilakukan dalam pembelajaran apapun dan tingkat manapun. Berkenaan dengan hal tersebut perlu dipikirkan upaya peningkatan kualitas pengajaran bahasa Jepang khususnya dalam pelajaran kata sifat I dan NA. Untuk mempelajari kata sifat I dan NA dalam bahasa Jepang tidaklah mudah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah kata sifat I dan NA yang harus dikuasai. Pembelajaran kata sifat sangatlah penting dalam kegiatan berbahasa sehari-hari, oleh karena itu guru yang berperan penting sebagai pengajar dituntut untuk mampu mencari, memilih, dan menggunakan metode, serta teknik dan bahan ajar yang tepat agar dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa.

Upaya untuk meningkatkan kualitas penguasaan kosakata pada kata sifat I dan NA dalam bahasa Jepang, maka peneliti disini mencoba untuk menggunakan sebuah software untuk mempelajari kata sifat I dan NA yang diharapkan mampu

meningkatkan proses belajar- mengajar dan menarik perhatian serta menimbulkan suasana yang menyenangkan selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Sebagai variasi pembelajaran kata sifat I dan NA, siswa lebih cepat memahami dan lebih antusias dalam belajar media pembelajaran berbasis komputer. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Firman (2004 : 57) “Belajar dengan multimedia hasil lebih menarik, dan dengan gambar dan suara serta tampilan-tampilan lainnya dipandang dapat mempermudah dalam memahami materi bahasa Jepang.”

Salah satu media yang dapat menjadi media pembelajaran adalah *Macromedia Flash*, Oleh karena itu penulis ingin mengatasi kesulitan dalam mempelajari kata sifat I dan NA. Dalam *Macromedia Flash* itu sendiri berisi pembahasan kata sifat I dan NA yang jauh lebih menarik agar siswa lebih antusias dan mudah untuk mempelajarinya. Sehingga diharapkan pembelajar dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. Motivasi pada pembelajaran bahasa Jepang di SMK “SMIP YPPT Bandung” masih terlihat kurang begitu antusias, karena siswa – siswa SMK “SMIP YPPT Bandung” kurang menguasai pembelajaran bahasa Jepang. Mata pelajaran bahasa Jepang kurang diminati oleh para siswa, karena mata pembelajaran bahasa Jepang hanya sebagai mata pelajaran bahasa asing tambahan, oleh karena itu mata pelajaran bahasa Jepang kurang diminati dan kurang di ekspose di SMK “SMIP YPPT Bandung”. Di sekolah tersebut ada 4 kelas yang mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang, kelas AP(Akomodasi Perhotelan) 1 sampai 3 dan kelas UJP(Usaha Jasa Pariwisata). Masing – masing kelas ada 35 orang siswa. Buku pelajaran yang digunakan di SMK “SMIP YPPT Bandung” menggunakan buku Sakura jilid 1 dan jilid 2.

Berdasarkan hal itu, penulis memiliki pemikiran untuk melakukan penelitian apakah *Macromedia Flash* dalam pembelajaran kata sifat I dan NA dapat digunakan. Oleh karena itu, maka penulis mengambil judul “ *Upaya Meningkatkan Motivasi*

Arif Budiman Kusumah, 2012

Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kata Sifat I Dan Na Dengan Menggunakan Macromedia Flash

: Uji coba Terhadap siswa SMK “SMIP YPPT” Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Siswa Dalam Pembelajaran Kata Sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash” pada siswa di SMK “SMIP YPPT Bandung”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- a. apa kesulitan siswa SMK “SMIP YPPT Bandung” saat mengikuti pelajaran kosakata pada sifat I dan NA sebelum menggunakan Macromedia Flash;
- b. bagaimana motivasi siswa SMK “SMIP YPPT Bandung” setelah mengikuti pembelajaran kosakata pada sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash;
- c. apa kelebihan dan kekurangan siswa SMK “SMIP YPPT Bandung” setelah mengikuti pembelajaran kosakata pada sifat I dan NA menggunakan Macromedia Flash;

1.2.2 Batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. penelitian ini mendeskripsikan motivasi belajar terhadap pembelajaran kosakata pada sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash bagi siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”;
2. penelitian ini mendeskripsikan respon dari pembelajaran kosakata pada sifat I dan NA menggunakan Macromedia Flash terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”;

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. untuk mengetahui kesulitan belajar terhadap pembelajaran kosakata pada kata sifat I dan NA dengan menggunakan multimedia bagi siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”;
2. untuk mengetahui peningkatan pembelajaran kosakata pada kata sifat I dan NA dengan menggunakan multimedia terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”;

Arif Budiman Kusumah, 2012

Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kata Sifat I Dan Na Dengan Menggunakan Macromedia Flash

: Uji coba Terhadap siswa SMK “SMIP YPPT” Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. memberikan gambaran sejauh mana minat dan motivasi pembelajar menggunakan multimedia terhadap siswa SMK “SMIP YPPT Bandung”;

1.3.2 Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. memberikan alternatif baru mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jepang yang lebih menarik;
2. dapat mengetahui peningkatan belajar siswa setelah menggunakan multimedia;
3. dapat meningkatkan kemampuan siswa pada saat mempelajari kosakata pada kata sifat I dan NA;
4. dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat mempelajari kosakata pada kata sifat I dan NA;

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penulisan penelitian ini, penulis akan menuliskan definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian di atas.

- a. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Hofstter (1885 : 79) “Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan mengkombinasikan teks, gambar, suara, dan video dalam suatu jaringan dan alat-alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraktif, berkomunikasi dan mencipta”. Fungsi dari multimedia adalah untuk mempermudah menggunakan teks, gambar, suara, dan video pada saat akan menerapkannya pada kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kosakata pada kata sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash.
- b. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Mcfarland (1996 : 46). Macromedia Flash adalah software yang dikeluarkan oleh Macromedia Inc. Program aplikasi ini

Arif Budiman Kusumah, 2012

Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kata Sifat I Dan Na Dengan Menggunakan Macromedia Flash

: Uji coba Terhadap siswa SMK “SMIP YPPT” Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mampu mengolah gambar, vector, bitmap, serta animasi yang biasa di gunakan di internet. Fungsi dari Macromedia Flash adalah mempermudah pengajar untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia, dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, metode pengajaran akan lebih bervariasi, dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa. Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kosakata pada kata sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash.

- c. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Hamalik (1995 : 29) Pembelajaran adalah Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kosakata pada kata sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash.
- d. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Latehru (1998 : 66) “Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya di integrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kosakata pada kata sifat I dan NA dengan menggunakan Macromedia Flash.

1.5 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media Macromedia Flash dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran kata sifat I dan NA.

1.6 Hipotesis

Menurut Arikunto (1998: 67) “Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang

bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai bukti data terkumpul”.

Hipotesis dari penelitian ini yaitu .

- H_0 : Penggunaan media Macromedia Flash tidak memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan pembelajaran kata sifat I dan NA.
- H_k : Penggunaan Macromedia Flash memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan pembelajaran kata sifat I dan NA pada siswa.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode eksperimen “Metode eksperimen adalah metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Casual-effect relationship)” (Sukardi, 2009: 179). Metode eksperimen memiliki beberapa bentuk desain. Dalam penelitian ini memakai *True Eksperimental Design* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam *True Eksperimental Design* (eksperimen yang betul-betul) sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok control diambil secara random dari populasi.

Desain ini terdapat dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok control. Hal itu dimaksudkan untuk melihat hasil pembelajaran kata sifat I dan NA menggunakan multimedia.

1.8 Teknik Pengumpulan Data

1.8.1 Angket I

Angket diberikan setelah kegiatan pembelajaran berakhir bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dan sikap terhadap pembelajaran kata sifat I dan NA menggunakan multimedia.

Arif Budiman Kusumah, 2012

Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kata Sifat I Dan Na Dengan Menggunakan Macromedia Flash

: Uji coba Terhadap siswa SMK “SMIP YPPT” Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.8.2 Angket II

Angket diberikan pada saat penelitian kepada siswa SMK “SMIP YPPT Bandung” sudah dilaksanakan, bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran kata sifat I dan NA menggunakan multimedia.

1.9 Populasi dan Sampel

1.9.1 Populasi

Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Sugiyono (2008 : 35) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X dan XI SMK “SMIP YPPT Bandung”.

1.9.2 Sampel

Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Sugiyono (2008 : 37) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ada beberapa teknik penyampelan yaitu teknik random, stratifikasi, purposive, area, sampel berlapis, sampel simetri, dan teknik quota sebagai pengantar penelitian bagi peneliti pemula”. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas X dan XI SMK “SMIP YPPT Bandung”. Penelitian ini dilakukan di SMK “SMIP YPPT Bandung” karena kurangnya penggunaan multimedia dalam proses belajar di tempat tersebut, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.