

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, kita menggunakan bahasa sebagai alat untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Bahasa merupakan unsur yang penting dalam kehidupan manusia. “Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain.” (Sutedi, 2003:2).

“Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masuk bayi, hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkat laku dalam dirinya.” (Rahardjo,2003:1)

Untuk menguasai suatu bahasa, kita harus memiliki empat kemampuan berbahasa, yaitu membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Seperti yang diungkapkan oleh Widdowson “Belajar bahasa adalah belajar menggunakan bahasa untuk tujuan komunikasi (1978). Untuk itu, orang dipandang mampu berbahasa jika ia telah menguasai empat keterampilan berbahasa.”

Kimura Muneo (1988:28) mengatakan “Pada umumnya tujuan belajar bahasa asing termasuk bahasa Jepang adalah untuk mencapai kemampuan berkomunikasi, terutama agar siswa mampu menyampaikan pikiran atau isi hati sendiri kepada orang lain. Untuk melakukan komunikasi atau menyampaikan isi hati kepada orang lain

diperlukan kemampuan atau pengetahuan aturan atau cara pemakaian yang berlaku pada kata asing tersebut. Oleh sebab itu bila tidak mengikuti aturan-aturan pemakaian yang berlaku pada bahasa asing tersebut, sudah barang tentu tidak akan menciptakan suasana komunikasi yang bisa dipahami oleh lawan bicara.”

Di dalam proses belajar bahasa, terutama bahasa Jepang sering menemui hambatan dalam proses belajar, baik dari huruf, tata bahasa, maupun kosakata yang ada dalam bahasa Jepang.

Jumlah kosakata bahasa Jepang lebih banyak bila dibandingkan dengan kosakata yang ada dalam bahasa Indonesia dan sering membingungkan pembelajar bahasa Jepang.

Dalam mengajarkan bahasa, seorang pengajar berusaha untuk membuat siswa mengerti dan menerima mengenai materi pelajaran yang diajarkan dengan mudah. Penggunaan dan arti kosakata maupun kalimat yang dipelajari pun dapat dimengerti oleh pembelajar. Maka guru selain harus memiliki kompetensi dalam memilih teknik pengajaran yang tepat dan bervariasi, dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan terasa lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mempunyai minat dan motivasi untuk belajar serta dapat membuat siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Keberadaan media pengajaran sangat diperlukan untuk menunjang tugas-tugas guru guna memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa.

Dewasa ini, tidak dapat dipungkiri bahwa jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia semakin hari semakin meningkat. Banyak faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan tersebut, antara lain ekonomi dan teknologi. Dan juga bahasa asing sebagai alat pergaulan semakin terasa manfaatnya.

Berbagai tuntutan yang muncul dalam mempelajari bahasa asing merupakan hal yang lazim. Pada umumnya para pembelajar bahasa asing, menghendaki perolehan pengetahuan yang maksimal dalam waktu relatif singkat. Tuntutan yang paling menonjol adalah hampir selalu berkaitan dengan keterampilan bahasa yang praktis. Akan tetapi, adakalanya tuntutan itu tidak segera terpenuhi mengingat adakalanya kendala yang menghambat kegiatan belajar - mengajar.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004:34).

Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (M. Ngalim Purwanto, 2002:10).

Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Bertitik tolak dari hal-hal tersebut di atas, maka penulis ingin mengadakan suatu penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kalimat level dasar dengan metode menggunakan multimedia.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Secara umum, yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran pola kalimat level dasar –Te Imasu bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif The Rosseta Stone?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kalimat level dasar –Te Imasu bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif The Rosseta Stone?
3. Bagaimana hasil pembelajaran kalimat level dasar –Te Imasu bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif The Rosseta Stone?
4. Bagaimana respon pembelajar terhadap penggunaan multimedia dalam pembelajaran kalimat level dasar bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif The Rosseta Stone?

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

1. Perencanaan ini meliputi : membaca berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian ini, menyusun bagian yang akan ditampilkan, meliputi kata benda, kata kerja, kata keterangan dan kalimat dari media interaktif yang sudah ada.
2. Pelaksanaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran kalimat level dasar –Te Imasu bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif The Rosseta Stone?

3. Yang dimaksudkan dengan pengaruh dari pembelajaran ini adalah hasil dari tes awal dan tes akhir, sejauh mana perubahannya.
4. Respon yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah tanggapan dari pembelajar yang menggunakan multimedia interaktif ini.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap proses pembelajaran kalimat –Te Imasu bahasa Jepang level dasar dengan menggunakan multimedia The Rosseta Stone.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kalimat –Te Imasu bahasa Jepang level dasar dengan menggunakan multimedia The Rosseta Stone terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran kalimat –Te Imasu bahasa Jepang level dasar dengan menggunakan multimedia The Rosseta Stone terhadap peningkatan keterampilan proses belajar siswa.
4. Untuk mengetahui respon pembelajar terhadap media pembelajaran kalimat –Te Imasu bahasa Jepang level dasar dengan menggunakan multimedia The Rosseta Stone.

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi mengenai media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

2. Memberikan informasi mengenai materi pembelajaran kalimat bahasa Jepang level dasar dengan cepat dan mudah menggunakan multimedia interaktif The Rosseta Stone.
3. Memberikan alternative media pembelajaran.
4. Mengetahui tingkat kemajuan dan respon pembelajar terhadap penggunaan multimedia.

1.4 Anggapan Dasar

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

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah penggunaan multimedia ini adalah salah satu metode yang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan menggunakan fasilitas berupa teknologi audio visual. Pembelajaran yang dilaksanakan terutama dalam pembelajaran bahasa Jepang level dasar untuk para pembelajar bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia interaktif ini.

1.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan perumusan jawaban sementara terhadap suatu masalah yang dimaksud sebagai susunan sementara dalam penelitian ini adalah untuk mencari jawaban-jawaban yang sebenarnya. (Surakhmad,1985:39)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia tidak memberikan kontribusi terhadap hasil pembelajaran menggunakan multimedia.

2. H_k : Penggunaan media pembelajaran berupa multimedia memberikan kontribusi terhadap hasil pembelajaran menggunakan multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. “Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.” (Nazir, moh, 1999:63)

1.7 Populasi dan Sampel

Populasi didefinisikan sebagai seperangkat unit alat analisa yang lengkap yang sedang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah pembelajar umum bahasa Jepang Tingkat Dasar.

Sampel merupakan sub dari seperangkat elemen yang dipilih untuk dipelajari. Sampel dalam penelitian ini adalah pembelajar bahasa Jepang di LBI (Lembaga Bahasa Internasional)

1.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Studi Literatur

Membaca berbagai sumber baik itu buku ataupun informasi dari internet, maupun dari penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan masalah-masalah yang akan diteliti, mempersiapkan pembelajaran dan membuat laporan.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran, fasilitas pembelajaran yang ada dan menentukan pembelajar yang akan diteliti dan untuk mengetahui sejauh mana pembelajar tahu mengenai kalimat bahasa Jepang level dasar dan melakukan proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

3. Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada pembelajar untuk mengetahui bagaimana tanggapan terhadap penggunaan multimedia interaktif.

4. Tes

Tes akan diberikan untuk mendapatkan data hasil pembelajaran bahasa Jepang level dasar dengan menggunakan multimedia interaktif.

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan proses dan hasil belajar siswa adalah alat penilaian hasil pretest dan posttest. Tes digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan.

Ada beberapa variable yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variable X : Hasil tes awal

Variabel Y : Hasil tes akhir

Teknik tes diharapkan dapat memberikan gambaran pengetahuan mengenai cara pembelajaran bahasa Jepang level dasar yang tepat dan benar kepada siswa yang dijadikan kelas uji coba melalui :

- a. Tes awal (Pre test) dilakukan sebelum penelitian, untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dijadikan sampel.
- b. Tes akhir (post test) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan multimedia interaktif.

Secara sistematis langkah-langkah uji cobanya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kelompok yang akan dijadikan kelompok uji coba.
2. Melakukan pre test
3. PBM
4. Mengadakan post test

Mengadakan penghitungan hasil pre test dan post test, akhirnya menyusun hasil uji coba.

1.9 Sistematika Pembahasan

Penulis dalam penelitian ini membagi menjadi 4 bab yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar, hipotesis, metode penelitian populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan mengungkapkan mengenai pembelajaran, media pembelajaran, multimedia.

BAB III: METODE DESKRIPSI

Pada bab ini berisi mengenai deskripsi umum rangkaian kegiatan penelitian, persiapan penelitian, dan teknik pengolahan data.

BAB IV: ANALISIS DATA PEMELITIAN

Pada bab ini berisi hasil analisis data sample dan data angket

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran