

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap bahasa di dunia memiliki keunikannya masing-masing. Baik dalam segi bunyi, intonasi, kosakata, pola kalimat, dan sebagainya. Begitu pula dengan bahasa Jepang yang memiliki keunikannya tersendiri dilihat dari segi kebahasaan yaitu dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasanya. Melakukan komunikasi dengan bahasa Jepang yang baik dan benar merupakan hal yang tidak mudah. Salah satu unsur yang paling penting dalam berkomunikasi adalah penguasaan kosakata. Kosakata merupakan aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi baik dalam ragam lisan maupun tulisan.

Kosakata bahasa Jepang terdiri dari beberapa macam, yaitu *doushi*, *keiyoushi*, *meishi*, *rentaishi*, *fukushi*, *setsuzokushi*, *kandoushi*, *joshi*, dan *jodoushi*. *Meishi* atau nomina adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* (Matsuoka, dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:156). *Meishi* dibagi menjadi lima macam, yaitu *futsuu meishi*, *koyuu meishi*, *suushi*, *keishiki meishi*, *daimeishi*. *Futsuu meishi* yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum (Sudjianto dan Dahidi, 2007:158). Dalam kosakata *futsuu meishi* terdapat banyak kosakata dasar yang

biasa dan awal sekali dipelajari oleh pembelajar tingkat dasar. Oleh karena itu, penulis memilih kosakata yang termasuk ke dalam kelompok *futsuu meishi*.

Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar tingkat dasar, mengingat kosakata yang sangat beragam bukan merupakan hal yang mudah. Karena itu dibutuhkan cara pembelajaran yang tepat agar memudahkan mereka dalam mempelajari kosakata tersebut.

Dahulu sebelum teknologi berkembang seperti dewasa ini, proses belajar mengajar tidak lepas dari buku dan papan tulis. Hal ini membuat proses belajar mengajar terasa monoton dan membosankan. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi para pengajar mempunyai alternatif lain dalam menyampaikan materi yang akan diajarkannya. Salah satunya dengan penggunaan multimedia.

Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif. Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya. Dengan demikian penggunaan multimedia bukan hanya sekedar bahan ajar, melainkan dapat menjadi hiburan tersendiri bagi para pembelajar.

Multimedia yang penulis pilih adalah *power point*. *Power point* memiliki beberapa kelebihan, antara lain pengoperasiannya mudah, mengefektifkan waktu, gambar dapat bergerak, dapat melihat wujud benda asli, dapat mendengar pengucapan kosakata sehingga penyampaian materi lebih menarik. Selain kelebihan, penggunaan *power point* juga memiliki kendala, yaitu tidak semua sekolah memiliki media infokus, butuh waktu lama untuk membuat materi dalam bentuk *power point*, dan tidak semua pengajar mampu menyusun materi berbentuk *power point*.

Dalam penelitian sebelumnya Meita Ratna Sari (2009) yang berjudul *Pembelajaran Kalimat Adjektiva (Keiyoushibun) Bahasa Jepang Menggunakan Media Power Point* dan Safitrie Indraningrum (2010) yang berjudul *Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Buku Sakura Jilid I Melalui Multimedia*, kedua metode tersebut dianggap efektif dan dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi siswa dalam mempelajari kalimat adjektiva dan kosakata bahasa Jepang. Dalam kedua penelitian ini juga, penulis merekomendasikan agar perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan menggunakan media *power point* atau *flash* dalam pembelajaran lainnya, guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Kondisi yang terjadi di tempat penelitian (SMP Labschool UPI Bandung kelas 8) adalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran melalui teks book.
2. Siswa malas mencatat.

3. Siswa bosan dengan pembelajaran bahasa jepang yang monoton di kelas.
4. Siswa sulit untuk belajar mandiri di rumah, terutama untuk sekolah yang tidak menyediakan buku paket.
5. Siswa sulit untuk menghapalkan kosakata, karena hanya belajar bahasa Jepang satu kali dalam seminggu dan itupun hanya dua jam.

Melalui program ajar yang berbasis penggunaan multimedia ini diharapkan dapat menarik dan meningkatkan minat pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang, serta kesulitan-kesulitan yang dialami sebelumnya dapat diminimalkan. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan melakukan penelitian eksperimen mengenai pembelajaran kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang menggunakan multimedia. Judul penelitian yang akan dilakukan adalah “*Efektivitas Multimedia Power Point Terhadap Pembelajaran Kosakata Futsuu Meishi di Kelas VIII SMP Labschool Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011*”.

1.2 Rumusan dan batasan masalah

A. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang dibahas di atas, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara melaksanakan pembelajaran kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang menggunakan multimedia *power point* ?
2. Adakah perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa yang menggunakan multimedia *power point* dengan yang tidak menggunakan multimedia *power point* baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses pembelajaran.
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia *power point* dalam pembelajaran kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang ?

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya menggunakan multimedia *power point*.
2. Penelitian ini meneliti bagaimana melaksanakan pembelajaran kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia *power point*.
3. Penelitian ini meneliti hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa yang menggunakan multimedia *power point* dengan yang tidak menggunakan multimedia *power point* baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses pembelajaran.
4. Penelitian ini meneliti tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran kosakata *futsuu meishi* bahasa Jepang.
5. Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini hanya kumpulan kosakata *futsuu meishi*. Adapun kosakata yang digunakan adalah nama-nama

benda, barang, dan sebagainya yang bersifat umum, misalnya yama, hoshi, tori, kuruma, shinbun, tamago.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada hakekatnya adalah untuk memberi jawaban atas semua masalah penelitian yang telah dirumuskan. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara melaksanakan pembelajaran *futsuu meishi* dengan menggunakan multimedia *power point*.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa yang menggunakan multimedia *power point* dengan yang tidak menggunakan multimedia *power point* baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia *power point* mengenai pembelajaran kosakata *futsuu meishi*.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan mengenai multimedia sebagai pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian bahasa Jepang yang diselenggarakan di UPI dan dapat dijadikan alternatif dalam mempelajari bahasa Jepang,

khususnya mengenai kosakata *futsuu meishi*. Hasil penelitian ini juga diharapkan akan menjadi referensi tambahan bagi referensi-referensi lain yang sudah ada di perpustakaan UPI.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, sebagai wawasan baru mengenai efektivitas multimedia *power point* terhadap hasil belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang sehingga dapat mengembangkan strategi dalam mengajar di masa mendatang.
2. Bagi siswa, membuat pembelajaran kosakata lebih menyenangkan dengan tampilan multimedia yang menarik dan meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.
3. Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran kosakata melalui multimedia.
4. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

1.5 Anggapan dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori yang dijadikan sebagai kerangka berpikir oleh peneliti yang telah diyakini kebenarannya (Danasasmita dan Sutedi, 1996:13). Dalam penelitian ini penulis menggunakan anggapan dasar bahwa kosakata sangat berperan penting dalam keterampilan berbahasa. Sedangkan multimedia *power point* memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam

pembelajaran. Karena mampu menyajikan informasi melalui tampilan audio visual yang utuh, sehingga penggunaanya mampu berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dengan demikian penggunaan multimedia diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2009:70). Dalam penelitian ini ada dua hipotesis yaitu Hipotesis Kerja (H_k) untuk hipotesis yang diterima, apabila Hipotesis Nol (H_0) ditolak. Berdasarkan pengertian tersebut maka penulis merumuskan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_k : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa yang menggunakan multimedia *power point* dengan yang tidak menggunakan multimedia *power point* baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses pembelajaran.
2. H_0 : Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kosakata bahasa Jepang siswa yang menggunakan multimedia *power point* dengan yang tidak menggunakan multimedia *power point* baik sebelum maupun sesudah dilakukan proses pembelajaran.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mencoba mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut :

1. Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh dari apa yang direncanakan atau dilaksanakan itu terhadap hasil belajar (Sugono, 2008 : 284).
2. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, *sound*, animasi video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Niken Ariani, 2010 : 11)
3. *Power Point* adalah program aplikasi yang dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah dan cepat dengan hasil profesional (Rizky dalam Meita Ratna Sari, 2009 : 48)
4. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Aunurrahman, 2009:34).
5. Kosakata merupakan gabungan dari kosa dan kata. Kosa berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti kekayaan. Kosakata ialah perbendaharaan kata ; *vokabuler* (Sugono, 2008 : 426).

6. *Futsuu meishi* yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum (Sudjianto dan Dahidi, 2007:158). Misalnya : *yama, hon, gakkou, hoshi, tsukue, empitsu, tori, kuruma.*

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu suatu metode yang tertuju pada pengungkapan faktor sebab akibat, dari masalah yang kemudian akan dapat diperoleh langkah pemecahannya. Karena dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen, maka diperlukan dua kelas, dimana satu kelas eksperimen menggunakan multimedia *power point* dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode terjemahan dan latihan.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*The Pre-Post Test Control Group Design*” yang bersumber pada Sugiyono (2009 : 112), Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

1.9 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMP Labschool Percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011. Sedangkan sampel dalam penelitian ini

terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel kelas kontrol adalah 20 siswa SMP Labschool Percontohan UPI Bandung Kelas VIII Tahun Ajaran 2010/2011, sedangkan sampel kelas eksperimen adalah 25 siswa SMP Labschool Percontohan UPI Bandung Kelas VIII Tahun Ajaran 2010/2011. Kedua kelas ini diambil secara acak.

1.10 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah instrumen non-tes dan tes. Instrumen non-tes yang berupa angket, sedangkan yang berupa tes adalah soal *Pre-test* dan *Post-test*.

1. Tes : *Pre-test* dan *Post-test* ini dilakukan oleh sekelompok siswa yang menjadi sampel penelitian. Baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. *Pre-test* dan *Post-test* adalah soal yang sama dan setara. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata *futsuu meishi* yang menggunakan multimedia *power point* dan yang tidak menggunakan multimedia *power point* baik sebelum maupun sesudah proses pembelajaran.
2. Angket : diberikan kepada sampel kelas eksperimen dengan tujuan mendapatkan informasi tentang tanggapan-tanggapan dan minat siswa terhadap multimedia *power point* yang digunakan.

3. Studi Pustaka : Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan informasi melalui beberapa sumber referensi baik berupa buku maupun *website* yang mendukung kelancaran proses penelitian.

1.11 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode statistika. Studi statistika digunakan untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan berdasarkan data-data yang diperoleh dari lapangan.

