

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Dalam berbahasa, ada empat aspek yang menjadi fokus kemampuan. Keempat fokus kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan menulis, membaca, berbicara dan mendengarkan. Dari keempat aspek tersebut, dalam praktiknya, memiliki dua output, yang berbentuk percakapan yang merupakan hasil dari kemampuan berbicara dan mendengarkan, dan yang berbentuk membuat karangan yang merupakan hasil dari kemampuan menulis dan membaca (Danasasmita, 2009, hlm. 76).

Tentu saja ada banyak permasalahan yang memungkinkan terjadi pada setiap proses pembelajaran apapun itu materi pelajarannya. Begitupula dengan bahasa Jepang. Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada siswa dalam mempelajari bahasa Jepang ada pada kemampuan berbicara.

Bagi pendidik untuk bisa meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa pun pasti memerlukan cara yang tepat, misalnya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bisa diterima oleh pembelajar, karena tidak semua media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti ketika melaksanakan PPL, kemampuan berbicara memang merupakan salah satu aspek yang sulit. Dilihat dari kondisi siswa SMA Pasundan 2 Bandung saat mengikuti pelajaran bahasa Jepang, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, keinginan siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan belajar kurang menarik karena siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan bahkan kebingungan menjawab pertanyaan yang mudah padahal baru saja dipelajari. Perhatian dan kemandirian siswa pun masih rendah karena siswa hanya bergantung pada apa yang diberikan oleh guru.

**Ani Suryani, 2018**

***EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

Oleh sebab itu, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat supaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Arcella (2015), penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan didukung oleh metode pembelajaran yang tepat akan membuat kegiatan belajar lebih efektif. Pembelajaran yang efektif akan mengoptimalkan daya serap siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Dalam penggunaan media pembelajaran, media *audiovisual* dapat digunakan oleh guru dalam mengemas materi pembelajaran menjadi menarik.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016, hlm. 30) Teknologi *audiovisual* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama teknologi media *audiovisual* adalah sebagai berikut.

- a. Bersifat *linear*.
- b. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah.

Dari berbagai media *audiovisual* salah satu yang mampu menarik perhatian siswa yaitu menggunakan media berbasis *audiovisual*, video atau film yang dibuat menggunakan media *movie maker*.

Dengan adanya media *audiovisual*, maka guru dapat menggunakan program-program seperti *movie maker*, walaupun media *movie maker* masih jarang dipakai untuk pembuatan media pembelajaran oleh kebanyakan guru. Padahal penggunaan media *movie maker* dengan menggabungkan materi pelajaran menjadi satu kesatuan, materi pembelajaran akan lebih inovatif. Disisi lain

pun kreatifitas guru akan lebih berkembang dalam hal mendesain materi pembelajaran.

Penggunaan media *audiovisual* memiliki keunggulan dalam membuat materi pelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan. Dengan media *audiovisual*, materi dapat digabungkan dengan animasi, video, suara/musik, atau gambar yang berhubungan dengan materi. sehingga materi yang sudah dikemas menjadi lebih menarik.

Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)**

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan media *movie maker*?
2. Bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa setelah menggunakan media *movie maker*?
3. Bagaimana efektifitas media *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang?
4. Bagaimana tanggapan siswa mengenai penggunaan media *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa sebelum menggunakan media *movie maker*.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa setelah menggunakan media *movie maker*.

Ani Suryani, 2018

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas penggunaan media *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang.
4. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa mengenai penggunaan media *movie maker* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang?

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar kepada siswa utamanya untuk memudahkan siswa dalam berbicara, khususnya pelajaran bahasa Jepang. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai langkah untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan pembelajaran bahasa Jepang.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

- 1) Diharapkan penelitian ini memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan media *movie maker* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
- 2) Diharapkan penelitian ini membuat guru bisa lebih kreatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.
- 3) Diharapkan penelitian ini membuat guru bisa melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media *movie maker* terhadap kemampuan berbicara siswa.

###### **b. Bagi Pembelajar**

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, khususnya mempelajari bahasa Jepang.
- 2) Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang siswa.

###### **c. Bagi Sekolah**

**Ani Suryani, 2018**

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a) Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Menengah Atas, khususnya mutu pendidikan bahasa Jepang.
- d. Bagi Penulis
  - a) Diharapkan penelitian ini menjadi bahan pertimbangan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.
  - b) Diharapkan penelitian ini sebagai sumbangan atau bahan rujukan bagi pengajar.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisannya terdiri dari lima bab. Pada bab I penulis menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi. Bab II yaitu landasan teori. Pada bab ini meliputi kajian teori mengenai penggunaan media *movie maker*, dan media pembelajaran, khususnya dalam kemampuan berbicara. Bab III yaitu metodologi penelitian. Pada bab ini dijelaskan pengertian metode penelitian, desain penelitian, *instrument* serta sumber data penelitian, serta teknik pengolahan data yang terdiri dari teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab IV Analisis data dan pembahasan. Pada bab ini diuraikan mengenai laporan kegiatan berupa penjelasan mengenai hasil dari penelitian. Bab V Penutup. Pada bab ini dikemukakan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran- saran yang dianggap perlu untuk dikemukakan. Dan juga memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

Ani Suryani, 2018

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA MOVIE MAKER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG (PENELITIAN TERHADAP SISWA KELAS XII SMA PASUNDAN 2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu