

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Persaingan dalam bidang teknologi dan informasi pun semakin ketat. Hal tersebut menuntut seseorang untuk lebih memiliki kemampuan dan keahlian yang lebih lagi dalam berbagai bidang demi mengikuti arus perkembangan jaman yang semakin modern. Khususnya dalam bidang komunikasi, kemampuan seseorang untuk menguasai bahasa asing sangat diperlukan. Salah satu bahasa asing yang saat ini banyak dipelajari di Indonesia adalah bahasa Jepang. Banyaknya kerjasama diberbagai bidang antara Indonesia dan Jepang membuat bahasa Jepang menjadi pilihan bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut terbukti dari banyaknya lembaga pendidikan di Indonesia yang mengadakan pembelajaran bahasa Jepang dari tingkat SMA hingga Perguruan tinggi.

Dibutuhkan beberapa keterampilan penting agar dapat menguasai bahasa Jepang. Menurut Danasasmita (2009, hlm.4) bahwa sasaran pembelajaran bahasa Jepang terutama ditujukan pada penguasaan 4 aspek keterampilan bahasa atau dalam bahasa Jepang disebut juga dengan *yon ginou* (四技能). Meliputi keterampilan menyimak (聞く能力 : kiku nouryoku), berbicara (話す能力 : hanasu nouryoku), membaca (読み能力 : yomi nouryoku), dan menulis (書き能力 : kaki nouryoku). Untuk menguasai keempat aspek tersebut, yang pertama kali dibutuhkan adalah penguasaan huruf. Sedangkan, jumlah huruf Jepang yang cukup banyak membuat bahasa Jepang sulit untuk dikuasai.

Menurut Sutedi (2008, hlm. 7) bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya dengan huruf, tetapi miskin dengan bunyi. Karena, bunyi dalam bahasa Jepang terdiri dari lima buah vocal, dan beberapa buah konsonan yang diikuti vocal tersebut dalam bentuk suku kata terbuka. Jumlah suku kata (termasuk bunyi vocal) dalam bahasa Jepang hanya 102 buah, dan tidak ada suku kata tertutup atau kata

yang diakhiri dengan konsonan, kecuali bunyi (n) saja. Tentunya dengan keterbatasan bunyi seperti ini, bagi penutur bahasa Jepang akan sulit untuk mempelajari bahasa lain. Disamping itu, dalam bahasa Jepang ada konsonan rangkap dan bunyi vocal yang dipanjangkan sampai dua ketukan, serta aksen yang semuanya berfungsi sebagai pembeda arti. Untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas 102 buah, digunakan empat macam huruf, yaitu huruf *hiragana*, huruf *katakana*, huruf *kanji*, dan huruf *romaji*.

Huruf *Katakana* merupakan salah satu huruf yang sulit untuk kuasai, terutama oleh para pembelajar yang baru mempelajari bahasa Jepang. Hal tersebut karena bahasa Jepang bukan merupakan bahasa Ibu yang biasa digunakan dalam kegiatan sehari-hari seperti bahasa Indonesia. Sehingga, pembelajar tidak terbiasa untuk berbicara dan menulis menggunakan bahasa Jepang. Disamping itu, banyaknya materi pelajaran lain selain bahasa Jepang di SMA menjadi beban tersendiri bagi para pembelajar untuk menguasai bahasa Jepang. Sehingga, pembelajar menjadi kesulitan mengingat dan mudah lupa terhadap materi huruf-huruf Jepang terutama huruf *katakana*.

Menurut Sutedi (2009, hlm. 44) bahwa kesulitan yang dialami biasanya berupa kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan dalam membedakan huruf, dan kesulitan menuliskan huruf dengan urutan yang benar. Contohnya seperti membedakan beberapa huruf *hiragana* か, き, せ, へ, や, り yang secara sepintas terlihat sama dengan beberapa bentuk huruf *katakana* カ, キ, セ, ヘ, ヤ, リ. Dan juga beberapa huruf *katakana* yang hampir serupa seperti シ (shi), ツ (tsu), ソ (so), ヌ (n), コ (ko), ユ (yu) yang dapat menyebabkan pembelajar kesulitan dalam mengingat huruf tersebut.

Terdapat karakteristik yang membedakan huruf *hiragana* dan *katakana*. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009, hlm. 73) bahwa huruf *hiragana* seperti あ, い, う, え, お dan sebagainya terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan huruf *katakana* seperti ア, イ, ウ, エ, オ dan sebagainya terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus (*chokusenteki*).

Permasalahan diatas dibuktikan dengan pengalaman peneliti ketika melakukan pelatihan pengajaran lapangan (PPL) di SMA Pasundan 8 Bandung, kasus yang terlihat pada sebagian besar siswa kelas XI dalam mempelajari huruf *katakana* adalah kesulitan mengingat bentuk huruf, membaca huruf, membedakan huruf, serta kesulitan menuliskan urutan huruf. Hal yang sama juga dialami oleh sebagian besar siswa kelas X. Sedangkan guru pengajar di SMA tersebut menargetkan bahwa siswa kelas XI harus menguasai huruf *katakana* dari cara membaca, urutan menulis, juga fungsinya. Karena, jika siswa mampu menguasai huruf *katakana* maka siswa tidak akan merasa kesulitan dan dengan mudah dapat menyerap materi pembelajaran di kelas.

Masalah serupa terjadi di SMKN 1 Pagelaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengajar bahasa Jepang di SMKN 1 Pagelaran pada tanggal 21 September 2015 pukul 11.30 bahwa sebagian besar siswa kelas XI di SMKN 1 Pagelaran mengalami kesulitan untuk mempelajari bahasa Jepang, khususnya materi huruf *katakana*. Hal tersebut dikarenakan siswa sulit untuk mengingat karakter hurufnya yang mirip satu sama lain. Selain itu, jam pelajaran bahasa Jepang yang terbatas membuat siswa kesulitan untuk lebih cepat menguasai bahasa Jepang. Dari situasi tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang baru mempelajari bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Jepang khususnya huruf *katakana*, seperti yang terjadi pada siswa di SMA Pasundan 8 Bandung dan di SMKN 1 Pagelaran Cianjur.

Dari latar belakang masalah tersebut, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan menggunakan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat huruf *katakana*. Terdapat banyak teknik pembelajaran yang menggunakan media dalam meningkatkan kemampuan mengingat materi pelajaran. Yang menarik perhatian peneliti adalah teknik permainan kartu *memo* (*memory games*). Teknik permainan kartu *memo* adalah teknik permainan yang menggunakan media kartu. Cara kerjanya sangat menyenangkan sehingga bisa diterapkan di semua mata pelajaran, salah satunya adalah dalam mempelajari huruf *katakana*.

Oleh karena itu, peneliti beranggapan bahwa proses belajar sambil bermain yang diterapkan melalui teknik permainan kartu *memo* ini dapat memudahkan

pembelajar dalam mengingat huruf *katakana*. Selain itu, teknik pembelajaran ini diharapkan dapat menambah minat dan motivasi pembelajar untuk lebih aktif dalam belajar bahasa Jepang. Dari latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “*Efektivitas Teknik Permainan Kartu Memo untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Katakana (Penelitian Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur Tahun Ajaran 2015/2016)*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah perlu dibuat agar penelitian lebih sistematis dan terarah. Berdasarkan pertimbangan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* sebelum diterapkan teknik permainan kartu *memo*?
- b. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* setelah menggunakan teknik permainan kartu *memo*?
- c. Apakah teknik permainan kartu *memo* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*?
- d. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran huruf *katakana* dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Penulis akan meneliti kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* sebelum diterapkan teknik permainan kartu *memo*.
- b. Penulis akan meneliti kemampuan siswa dalam mengingat huruf *katakana* setelah diterapkan teknik permainan kartu *memo*.
- c. Penulis akan meneliti keefektifitasan teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*.

- d. Penulis akan meneliti mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran huruf *katakana* dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Tujuan tersebut adalah :

- a. Mengetahuikemampuan mengingat huruf *katakana* siswa sebelum menggunakan teknik permainan kartu *memo*.
- b. Mengetahui kemampuan mengingat huruf *katakana* siswa setelah menggunakan teknik permainan kartu *memo*.
- c. Mengetahuikeefektivitasan teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana*.
- d. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran huruf *katakana* dengan menggunakan teknik permainan kartu *memo*.

2. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan, terutama dalam memecahkan masalah pembelajaran bahasa Jepang khususnya peningkatan kualitas pembelajaran huruf *katakana*.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pihak yang ingin mempelajari Bahasa Jepang, khususnya parapembelajar bahasa Jepang di SMA, SMK, maupun di PerguruanTinggi, agar bisa dengan

mudah mengingat huruf *katakana* dan menambah minat pembelajar dalam mempelajari huruf *katakana*.

2) Bagi Pengajar

Teknik permainan kartu *memodapat* dijadikan bahan referensi bagi pengajar bahasa Jepang agar bisa menciptakan suasana pembelajaran huruf *katakana* yang lebih menarik dan menyenangkan.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan teknik permainan sebagai model pembelajaran yang diterapkan dalam materi lainnya.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman / kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Sutedi, 2005, hlm. 32). Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini adalah bahwa huruf *katakana* berperan penting dalam keterampilan berbahasa Jepang. Sedangkan teknik permainan kartu *memo* merupakan teknik yang dapat diterapkan untuk mengingat huruf *katakana*. Selain itu, teknik permainan kartu *memo* ini sangat mudah diterapkan sebagai penunjang dalam pembelajaran huruf *katakana* yang efektif dan efisien.

2. Hipotesis

Secara etimologi, hipotesis berasal dari dua suku kata yaitu “hypo” yang berarti *lemah* dan “thesis” yang berarti *pernyataan*. Hipotesis berarti sebuah pernyataan yang lemah, atau kesimpulan yang belum final, masih harus diuji atau dibuktikan kebenarannya. Menurut (Arikunto, 2010, hlm. 71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- a. Hipotesis Kerja (H_k) : terjadi perbedaan hasil yang signifikan pada pembelajar setelah diterapkan teknik permainan kartu *memo* untuk

meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana* siswa kelas XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur tahun ajaran 2015/2016.

- b. Hipotesis Nol (Ho) : tidak terjadi perbedaan hasil yang signifikan pada pembelajar setelah diterapkan teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana* siswa kelas XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur tahun ajaran 2015/2016.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini ditujukan agar tidak ada kesalahpahaman dalam memaknai setiap istilah yang ada. Definisi operasionalnya adalah sebagai berikut :

1) Efektivitas

Menurut Siagian (2001, hlm. 4) efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan jumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti semakin tinggi efektivitasnya. Sedangkan efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan teknik permainan kartu *memo* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *katakana* pada siswa SMK N 1 Pagelaran kelas XI.

2) Teknik Permainan Kartu Memo

Menurut [http://www.wikipedia.com/memory\(Spiel\)\)](http://www.wikipedia.com/memory(Spiel))) *Memo* merupakan salah satu permainan yang menggunakan media kartu sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Sejarah permainan sederhana ini berasal dari Jepang sekitar abad 12 dengan sebutan *kai-awase*. Dalam permainan ini, daun emas ditempatkan di kedua bagian cangkang kerang dan mulai mencangkul. Kedua bagian berada dicangkang yang berbeda pemain pertama mengambil kartu dari sebuah wadah, lalu diletakkan terbuka diatas sebuah papan dan kemudian mencari pasangannya dari wadah sebelah kanan. Secara keseluruhan terdapat 360 kartu dari kedua bagian cangkang. langkah-langkah permainan memo sebagai berikut:

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGKAT HURUF *KATAKANA*

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

- a. Kartu *memo* yang telah tercampur dibentangkan seperti persegi panjang dengan sisi kartu yang tidak bergambar menghadap ke atas dan diletakkan di atas meja permainan.
- b. Pemain pertama membalikkan dua kartu berturut-turut. Jika kedua kartu cocok, pemain dapat menyimpan dua kartu tersebut. Jika kedua kartu tidak cocok, pemain harus meletakkan kembali kartu-kartu tersebut dengan bagian belakang menghadap ke atas dan tepat pada posisi dimana pemain mengambil kartu-kartu tersebut sebelumnya. Selanjutnya giliran pemain yang duduk disebelah kiri pemain pertama yang bermain dan seterusnya.

3) Huruf *Katakana*

Menurut Renariah (2002, hlm.13) huruf *katakana* terbentuk dari modifikasi kanji dengan cara mengambil salah satu bagian kanji. Sehingga didalam huruf *katakana* kita tidak akan menemukan coretannya yang melengkung seperti *hiragana*, *katakana* bentuk hurufnya terkesan kaku, karena setiap coretannya bersudut tajam, sehingga *katakana* disebut sebagai huruf laki-laki.

G. Sistematika Pembahasan

Pada bab 1 penulis akan memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, definisi operasional dan sistematika penelitian. Pada bab 2 akan dibahas mengenai deskriptif umum tentang teknik pembelajaran, macam-macam teknik permainan dalam pembelajaran, media pembelajaran bahasa Jepang, definisi kemampuan mengingat, definisi teknik permainan kartu *memo*, dan definisi huruf *Katakana*. Pada bab 3 peneliti menjelaskan dan menjabarkan lebih rinci tentang metode dan teknik penelitian, instrumen penelitian, dan tahap-tahap penelitian. Pada bab 4 akan dijelaskan mengenai analisis data dan pembahasannya. Pada bab 5 akan memuat kesimpulan yang didapat dari penelitian yang dilakukan serta berisi implikasi dan rekomendasi yang dirasa perlu untuk disampaikan.

Diyana Kartika Ningrum, 2016

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN KARTU *MEMO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT HURUF
KATAKANA

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