

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Skripsi

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG (Penelitian eksperimen murni terhadap Siswa kelas 11 SMA Negeri 22 Kabupaten Tangerang tahun Ajaran 2018/2019)

1.2 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan jaman semakin pesat sehingga orang-orang banyak terus mengembangkan potensi diri agar tidak tertinggal. Begitupula dengan bahasa, bahasa saat ini menjadi suatu prioritas dan kemampuan yang harus dimiliki seseorang agar tidak kalah saing di jaman modern seperti ini. Bukan hanya bahasa internasional yang dibutuhkan oleh seseorang, namun bahasa asing lainnya pun turut harus di kuasai agar lebih mudah dalam mengikuti perkembangan jaman.

Perkembangan jaman inilah yang membuat bahasa asing banyak yang meminati, baik untuk kebutuhan pekerjaan atau hanya untuk kemampuan saja. Seperti halnya bahasa Jepang, Bahasa Jepang pun kini tidak kalah dengan bahasa Inggris yang banyak sekali peminatnya. Di Sekolah Menengah Atas pun sebagian besar sudah menjadikan bahasa Jepang sebagai muatan lokal ataupun lintas minat, tidak hanya itu di Sekolah Menengah Pertama pun ada beberapa sekolah yang sudah memasukan bahasa Jepang kedalam mata pelajaran. Dengan ini membuktikan bahwa bahasa sangat dibutuhkan bukan hanya bahasa Ibu maupun bahasa Internasional. Seperti contoh sekolah yang berada di kabupaten Tangerang ini yaitu SMA Negeri 22 Tahun Ajaran 2018/2019 seluruh peserta didik mempelajari bahasa Jepang. Dengan kelas Lintas minat kelas 10 sebanyak 301

Ariesta Purwanti, 2018

PENGGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : PenelitianEksperimenTerhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

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

siswa, Lintas minat kelas 11 sebanyak 227 siswa, dan Kelas 12 sebanyak 262 siswa.

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

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

Dalam pelajaran bahasa Jepang di SMA, siswa diperkenalkan dengan bagaimana cara penulisan dalam bahasa Jepang, cara membaca dan artinya. Seperti dalam pembelajaran bahasa lainnya, dalam bahasa Jepang pun terdapat 4 komponen penting yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan Membaca, keterampilan Mendengar, keterampilan berbicara, dan keterampilan berbicara.

Berdasarkan pengamatan penulis ketika penulis menjadi guru pengganti di SMA Negeri 22 Kabupaten Tangerang dari bulan Juli hingga awal September 2018, seluruh keterampilan membaca siswa kurang dan cenderung siswa sulit memahami kosakata karena tidak tahu bagaimana cara membacanya dan tidak tahu apa arti dari kosakata itu sendiri. Keterampilan membaca siswa bisa ditimbulkan karena kurangnya pembendaharaan kata dan juga menganggap huruf hiragana dan katakana itu sangatlah sulit.

Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang tanggal 2 Agustus 2018, penulis mendapatkan bahwa kurangnya fasilitas yang memadai menjadikan penyampaian materi tidak begitu bervariasi. Sehingga menimbulkan pembelajaran yang membosankan, tidak menarik bagi siswa juga berpengaruh pada keterampilan membaca bagi siswa. Saat pembelajarannya membosankan dan cenderung kaku, siswa tidak akan memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh gurunya dan ini berdampak apa yang disampaikan oleh guru kepada siswa tidak tersampaikan dengan baik. Sehingga saat siswa diberi tugas untuk membaca siswa akan kebingungan apa arti dan cara membaca suatu kalimat. Peneliti ambil contoh kalimat dalam menyatakan melakukan kegiatan. Saat akan membaca siswa cenderung bingung dan kesulitan untuk mengingat kata kerja apa yang akan digunakan untuk menunjang membuat kalimat dengan tema kegiatan.

Pembelajaran di kelas haruslah membuat siswa nyaman dan membuat mereka semangat dengan apa yang akan diajarkan oleh guru. Permainan dapat dijadikan salah satu alternatif untuk membuat suasana kelas menyenangkan namun tetap produktif bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Kusudianto (2014, hal. 13) bahwa metode permainan adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar. Dengan

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA MEMORY GAMES DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

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

permainan, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan dan tidak mudah bosan.

Setelah peneliti melihat terdapat beberapa kendala dan kesulitan siswa dalam membaca huruf, kosakata dan kalimat sederhana bahasa Jepang. Peneliti memilih membuat suatu media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca kalimat baik huruf, kosakata dan kalimat sederhana.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dari Maryana (2014) media ini dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMK Negeri 3 Bandung, dengan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu juga, Permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dikelas dan pemahaman siswa dengan kosakata yang diajarkan sehingga lebih mudah bagi siswa dalam membaca kalimat sederhana. Dengan permainan ini juga, diharapkan mampu membuat siswa dapat lebih menerima banyak kosakata sehingga dapat lebih mudah dalam membaca kalimat sederhana.

Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan media *Memory Games* dalam penelitiannya agar siswa mampu meningkatkan kemampuan membaca kalimat bahasa Jepang dalam tema kegiatan dengan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap pelajaran yang diberikan dapat diterima. Adapun beberapa perubahan dalam penggunaan media ini dan dalam penggunaan metode permainan dengan teknik yang berbeda dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT BAHASA JEPANG.**

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan pembelajar dalam membaca kalimat sebelum dan setelah diterapkan penggunaan Media *Memory Games* ?

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT Sederhana BAHASA JEPANG : Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

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

2. Adakah perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca kalimat terhadap siswa yang menggunakan media *memory games* dengan yang tidak menggunakan media *Memory Games* ?
3. Bagaimana respon atau tanggapan siswa kelas eksperimen terhadap penerapan media *Memory Games* dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana bahasa Jepang.

1.4 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya pembahasan dalam penelitian ini, diperlukan batasan masalah yang akan menjadi fokus peneliti, yaitu sebagai berikut :

- 1) Penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan Media *Memory Games* ini hanya di uji cobakan untuk siswa kelas 11 di SMAN 22 kabupaten Tangerang.
- 2) Penelitian yang akan dilakukan hanya pada kemampuan serta respon siswa kelas 11 SMAN 22 kabupaten Tangerang.

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam melakukan penelitian ini.

- a. Untuk mengetahui kemampuan pembelajar dalam membaca kalimat sederhana sebelum dan setelah menggunakan Media *Memory Games*
- b. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca kalimat sederhana antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Memory Games* dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Memory Games*.
- c. Untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan pembelajar kelas eksperimen terhadap penerapan media *Memory Games* dalam dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana bahasa Jepang.

1.6 Manfaat Penelitian

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : PenelitianEksperimenTerhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yang akan berguna kelak apabila telah selesai dilakukan, manfaat secara umum yaitu untuk mengetahui efektivitas dari Media *Memory Games* dalam Meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana. Dan manfaat secara khusus dari berbagai pihak sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberi solusi untuk mengatasi kesulitan belajar pada kemampuan membaca Kalimat Sederhana dan siswa menjadi lebih aktif saat pelajaran di kelas.
2. Pendidik dapat lebih meningkatkan suasana kelas yang lebih aktif dan inovatif, sehingga apa yang akan disampaikan lebih mudah diterima.
3. Dapat dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat memperbaiki serta melengkapi kekurangan yang ada pada penelitian ini.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar uraian struktur organisasi skripsi yang akan disusun oleh penulis sebagai berikut :

a. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan penelitian.

c. BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan lebih rinci mengenai metode, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini.

d. BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan hasil penelitian dan analisis tentang variabel yang diteliti, yaitu “ Penggunaan Media Memory Games dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Bahasa Jepang”.

e. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis mengemukakan penafsiran berupa kesimpulan terhadap semua hasil analisis data penelitian yang telah diperoleh dan implikasi atau rekomendasi yang ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan.

f. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber tertulis (buku, artikel, jurnal, dokumen resmi, dll) yang pernah dikutip dan digunakan dalam penulisan karya ilmiah.

g. LAMPIRAN

Berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian dan penulisan hasil, hasilnya menjadi satu karya tulis ilmiah.