

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan serta hak yang sangat penting bagi manusia untuk menjalani kehidupan karena dapat mempengaruhi kualitas diri dan melalui pendidikan manusia ditempa menjadi seorang pemikir sehingga dapat menghasilkan karya yang bermanfaat bagi kehidupan. Untuk menunjang pelaksanaan pendidikan tersebut terdapat beberapa metode yang digunakan salah satunya adalah pembelajaran jarak jauh.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi khususnya *internet* dan komputer pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan secara konvensional disatu tempat saja. Namun, bisa dilakukan dimana saja walau dengan jarak yang jauh. Menurut Munir (2009:17) pembelajaran jarak jauh adalah proses terjadinya pembelajaran dengan komunikasinya berlangsung dua arah tanpa terjadinya kontak tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar yang dijumpai dengan media seperti komputer, televisi, radio, telepon, *internet*, video dan sebagainya. Karena tidak adanya proses tatap muka secara langsung maka pengajar tidak bisa mengawasi secara langsung sehingga siswa dituntut untuk lebih mandiri dalam belajar. Jika tidak disiplin secara mandiri maka kemungkinan timbulnya gangguan belajar seperti dalam mengingat dan memahami materi yang disampaikan menjadi tinggi.

Munir (2009:177) juga mengungkapkan bahwa metode pembelajaran jarak jauh ini memiliki kekurangan diantaranya yaitu pembelajaran dianggap kurang menarik dan dapat menimbulkan kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif sesuai dengan keinginan dan minat pembelajar. Hal ini berpengaruh terhadap siswa karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mendukung keberhasilan proses serta tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini juga dapat membantu siswa

untuk belajar secara mandiri dalam pembelajaran jarak jauh yang dapat berpengaruh terhadap daya ingat dan cara memahami materi ajar.

Dalam pembelajaran, memori atau ingatan merupakan hal penting karena dalam segala bentuk belajar dari seorang individu melibatkan memori yang merupakan inti dari perkembangan kognitif (Hartono, 2015:7). Terlebih dalam pembelajaran bahasa setiap komponennya seperti kosakata, tata bahasa maupun huruf yang ada perlu diingat secara terus-menerus, hal ini berpengaruh kepada kemampuan maupun kefasihan dalam berbahasa serta prestasi belajar dan kemampuan untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari terutama dalam menyusun kalimat.

Dalam pembelajaran bahasa, kosakata merupakan komponen yang perlu diingat dan dipahami karena merupakan komponen utama untuk menyusun sebuah kalimat sehingga pembelajar bahasa bisa mengaplikasikannya secara terus menerus. Untuk memahami dan mengingat kosakata tersebut dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam mengajar. Terlebih pada pembelajaran jarak jauh siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari dan mengingat kosakata karena media dan pengawasan yang diberikan tidak seperti saat pembelajaran konvensional dan kurangnya minat untuk belajar.

Umumnya pada saat pembelajaran konvensional pengajar memberikan stimulus dengan media yang lebih bervariasi yang bisa meningkatkan minat belajar serta bisa mengawasi secara langsung bagaimana kemampuan pembelajar dalam belajar mengingat kosakata sehingga siswa lebih disiplin dan tertarik dalam mempelajari materi. Namun, pada pembelajaran jarak jauh ini siswa lebih dilatih untuk belajar mandiri dalam mempelajari kosakata. Hal ini mempengaruhi kemampuan dalam mengingat apa yang telah dipelajari dikarenakan mengingat kosakata menjadi dirasa cukup sulit. Kesulitan tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar dan kefasihan dalam berbahasa. Maka dari itu, dalam belajar mengingat kosakata secara mandiri tersebut akan lebih baik jika terdapat variasi media lain yang dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang yang

diajarkan. Supaya pembelajaran menarik, tidak terasa jenuh dan akan lebih dapat dipahami sehingga mudah untuk diingat.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian di SMA Negeri 24 Bandung pada penerapan metode pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan media permainan *memory game online* yang merupakan permainan edukasi yang diakses secara *online* melalui *web* www.educaplay.com by ADR Formacion yang permainannya dibuat oleh peneliti dalam sebuah akun dengan *username* Yulyani Susilawati sebelum pelaksanaan. Permainan *memory game* ini merupakan permainan yang dapat menstimulus untuk mengingat suatu menggunakan media gambar dengan cara mencari pasangan gambar lainnya secara berulang-ulang. Sehingga otak dapat menyimpan gambar tersebut kedalam memori melalui indera pengelihatan. Karena dalam pembelajaran jarak jauh ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi penunjang pembelajar untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata. Media ini diharapkan dapat menjadi variasi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dapat membantu dalam proses mengingat secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kemampuan pembelajar.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum penerapan *memory game* berbasis *web*?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengingat kosakata setelah penerapan *memory game* berbasis *web*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *memory game* berbasis *web* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata?
4. Bagaimana pendapat siswa terhadap penggunaan *memory game* berbasis *web* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata?

Dari rumusan masalah di atas, agar pembahasannya tidak terlalu luas maka penulis membatasi penelitian ini hanya meneliti kosakata yang terdapat

Yulyani Susilawati, 2021

PENGARUH MEMORY GAME BERBASIS WEB DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENINGGAT KOSAKATA

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

dalam bahan ajar Bahasa Jepang yang digunakan di SMA untuk kelas 11 saja. Dengan sumber materi untuk kosakata yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berasal dari buku yang digunakan pada pembelajaran lintas minat bahasa Jepang di SMAN 24 Bandung untuk kelas 11 yaitu buku Sakura jilid II.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan. Maka dari itu, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kosakata sebelum penerapan *memory game* berbasis *web*.
- 2) Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kosakata setelah penerapan *memory game* berbasis *web*.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *memory game* berbasis *web* dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata.
- 4) Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap penggunaan *memory game* berbasis *web* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat kosakata.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah tujuan terjawab maka penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk referensi penggunaan media dalam bidang pendidikan terutama dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh yang dapat memudahkan dan meningkatkan kemampuan serta minat dalam mengingat materi ajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang didapat dari penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengaruh media *memory game* berbasis *web*.

- 2) Bagi pengajar, penelitian ini dapat menjadi suatu wawasan tentang media yang dapat digunakan sehingga pembelajaran diharapkan dapat terlaksana secara lebih bervariasi dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Bagi pembelajar, penelitian ini dapat bermanfaat untuk membuat pembelajar mengetahui penerapan media *memory game* berbasis *web* dalam pembelajaran Bahasa Jepang sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengingat.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam skripsi ini terdapat 5 bab yang strukturnya sebagai berikut:

Bab I, bab ini berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

Bab II, bab ini berisi kajian teori yang mencakup teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu: Kosakata, Media Pembelajaran, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Permainan *Memory Game*. Serta berisi penelitian terdahulu.

Bab III, bab ini berisi metode penelitian, desain, populasi dan sampel serta instrumen penelitian, teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV, bab ini berisi hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan untuk temuan penelitian.

Bab V, bab ini berisi simpulan dari penelitian, implikasi serta saran.

Daftar Pustaka

Lampiran