



KEEFEKTIFAN METODE *MEMORY STORY* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Hasyati Elian, Yuyun Rosliyah, Dyah Prasetiani ✉

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2015
Disetujui Mei 2015
Dipublikasikan Juni 2015

Keywords:
memory story, vocabulary

Abstract

*Memorizing the vocabulary is the important thing in learning Japanese. If the students couldn't memorize it, it will make the learning process don't run smoothly. This condition was found in SMAN 15 Semarang. The teacher use picture card to teach vocabulary, but the student still couldn't remember all the vocabulary well. The **memory story** method will help students memorizing the vocabulary. The idea is, by making an imaginary story of each word, students will remember the vocabulary for a long time. This research was an experiment study. The purpose of this study is to find the effectiveness of memory story in enhancing the student vocabulary. The sample of the experiment class was 28 students from XII IPS 2, and the control class was 28 students from XII IPS 3. The data gathered by using a post-test. The result of pos-test shows that the average score of experiment class was 84.14, higher 4.71 points than the control class (which is only 79.43). The t-test result, prove that memory story was effective to enhance student's ability in memorizing the Japanese vocabulary.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nawang@unnes.ac.id

ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Ingatan tidak bisa lepas dari belajar, dalam lingkungan sekolah ingatan juga merupakan syarat mutlak dalam pembelajaran. Baik dalam pelajaran sains atau bahasa. Ingatan memiliki peran yang cukup besar. Pada alur pembelajaran Bahasa Jepang, siswa akan melewati 3 tahap, yaitu *wakaru* (mengerti), *oboeru* (mengingat), dan *tsukau* (menggunakan). Bila dalam salah satu dari tahap tersebut mengalami kesulitan, maka akan sulit pula bagi siswa untuk melangkah ke tahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMAN 15 Semarang, setelah diberikan pengenalan kosakata baru, siswa belum bisa mengingat dengan baik kosakata apa saja yang telah diajarkan. Meskipun pengajaran kosakata sudah menggunakan media *e-kado* dan dilakukan berulang-ulang namun siswa masih belum bisa mengingat dengan baik. Bila guru melakukan tanya jawab kosa kata, siswa akan menjawab sambil melihat buku. Tanpa buku, mereka mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan pengajar. Terlihat bahwa siswa tidak berminat pada pelajaran bahasa Jepang. Para siswa menganggap Bahasa Jepang merupakan bukan pelajaran pokok sehingga mereka terkadang tidak memperhatikan pelajaran dengan baik. Hal ini mengakibatkan lemahnya penguasaan kosa kata siswa serta berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Jepang tingkat dasar. Berdasarkan data, nilai bahasa Jepang kelas XII IPS 2 berada di bawah KKM yaitu 60. Sementara KKM yang berlaku di sekolah tersebut adalah 75.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu metode yang lebih menarik untuk memudahkan siswa mengingat kosakata yang diajarkan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan alasan tersebut, penulis ingin mengujicobakan metode *memory story* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang.

Memory story adalah metode paling dasar dari semua teknik memori (Erwin 2011:59). Cara kerjanya dengan menghubungkan kata satu dengan yang lain menggunakan cerita yang lucu, cenderung tidak masuk akal. Sehingga mudah diingat karena ceritanya itu. Metode ini digunakan untuk meningkatkan ingatan siswa, baik dalam jangka waktu yang pendek maupun panjang. Diharapkan dengan metode *memory story* siswa menjadi tertarik dan lebih mudah dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, karena siswa akan mengimajinasikan cerita berdasarkan kosakata baru yang akan dipelajari.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana keefektifan *Memory Story* dalam meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Teknik yang digunakan adalah komparasi yaitu membandingkan variabel satu dengan yang lainnya. Dalam penelitian ini terdapat kelas kontrol dan eksperimen yang sering disebut juga dengan eksperimen murni.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA N 15 Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah 28 orang dari kelas XII IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan 28 orang dari kelas XII IPS 3 sebagai kelas kontrol.

Penelitian dimulai dari tanggal 23 September 2013 sampai dengan 31 Oktober 2013. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada pertemuan keempat atau terakhir dengan memberikan tes tertulis pada tanggal 29-30 Oktober 2013. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dokumentasi dan *post-tes*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari data tes diketahui hasil pada kelas eksperimen dan control sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Kelas Eksperimen

KELAS EKSPERIMEN				KELAS KONTROL			
NO	RESPONDEN	SKOR	NILAI	NO	RESPONDEN	SKOR	NILAI
1	R1	25	100	1	R1'	25	100
2	R2	25	100	2	R2'	23	92
3	R3	24	96	3	R3'	22	88
4	R4	23	92	4	R4'	21	84
5	R5	23	92	5	R5'	21	84
6	R6	23	92	6	R6'	21	84
7	R7	23	92	7	R7'	21	84
8	R8	22	88	8	R8'	21	84
9	R9	22	88	9	R9'	20	80
10	R10	22	88	10	R10'	20	80
11	R11	22	88	11	R11'	20	80
12	R12	21	84	12	R12'	20	80
13	R13	21	84	13	R13'	20	80
14	R14	21	84	14	R14'	20	80
15	R15	20	80	15	R15'	20	80
16	R16	20	80	16	R16'	19	76
17	R17	20	80	17	R17'	19	76
18	R18	20	80	18	R18'	19	76
19	R19	20	80	19	R19'	19	76
20	R20	20	80	20	R20'	19	76
21	R21	20	80	21	R21'	19	76
22	R22	20	80	22	R22'	19	76
23	R23	20	80	23	R23'	18	72
24	R24	19	76	24	R24'	18	72
25	R25	19	76	25	R25'	18	72
26	R26	18	72	26	R26'	18	72
27	R27	18	76	27	R27'	18	72
28	R28	18	76	28	R28'	18	72
Jumlah			2356	'Jumlah			2224
Rata-rata			84,14	Rata-rata			79,43

Dari analisis data hasil tes dapat diketahui rata-rata kelas eksperimen 84,14, sedangkan rata-rata kelas kontrol 79,43. Dilihat dari rata-rata kelas eksperimen dan rata-rata kelas kontrol, keduanya sama-sama melampaui batas KKM yang ada yaitu 75. Tetapi bila dilihat dari nilai tiap anak masih ada beberapa nilai yang tidak tuntas. Pada kelas eksperimen terdapat 3 dari 28 siswa (0.11%) yang masih belum memenuhi batas KKM yang ada, sedangkan pada kelas kontrol terdapat 5 dari 28 siswa (0.19%) yang masih belum memenuhi batas KKM yang ada. Dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran pada kelas eksperimen hasilnya lebih baik dari pada kelas kontrol.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t-test* adalah 2,42. Berdasarkan tabel *t-test*, taraf kepercayaan 0,95 untuk $N-2$ ($56-2$)=54 adalah 2,01. Sedangkan perhitungan *t-hitung* adalah 2,42. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *t-hitung* (2,42) lebih besar dari pada *t-tabel* (2,01). Maka hipotesis yang berbunyi "Metode *Memory Story* Memiliki Keefektifan Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata pada pembelajaran bahasa Jepang" **diterima.**

Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan metode *Memory Story* dapat meningkatkan kemampuan kosakata pada pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan analisis kesalahan, kelas kontrol memiliki lebih banyak kesalahan dibandingkan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol terdapat kesalahan penggunaan partikel, pertukaran makna, dan pengartian makna secara arbitrase. Pada kelas eksperimen juga ditemukan kesalahan-kesalahan tersebut namun tidak terdapat kesalahan pengartian makna secara arbitrase.

Penyebab kesalahan yang dilakukan responden adalah penukaran fungsi partikel, belum memahami pola kalimat yang benar dan penggunaan partikel dengan baik. Selain itu kemiripan pelafalan kosakata dan adanya pemahaman makna secara arbitrase merupakan salah satu alasan yang menyebabkan responden belum bisa menerjemahkan kosakata, baik dari bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang ataupun sebaliknya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan rumus *t-test*, metode *memory story* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 15 Semarang. Dari hasil analisis kesalahan, masih ada beberapa responden yang belum memahami dengan baik fungsi dan penggunaan keterangan waktu, serta adanya kemiripan pelafalan kosakata dan pengartian makna secara arbitrase yang menyebabkan responden melakukan kesalahan dalam mengerjakan tes.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- DePorter, Bobbi. 2002. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- _____. 2009. *Quantum Memorizer*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Ferdiani, Jenny. 2012. *Efektivitas Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang dengan Menggunakan Media Permainan Domikado*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Depok: Depdiknas
- Nurlita, Widya Rakhma. 2012. *Analisis Kesalahan Membaca dan Menulis Kanji Jukugo pada Mahasiswa Bahasa Jepang UNNES*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Pasaribu, I.L. 1983. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Permana, Gilang Adhitya. 2012. *Efektivitas Metode Quantum Memory Keyword dalam Pembelajaran Dokkai*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putra, Yayan P & Issetyadi, Bayu. 2010. *Lejitkan Memory 1000%*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Syamsuddin, dan Vismaia S. Damianti. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setyawati, Ninik. 2010. *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiarto, Iwan. 2011. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berfikir Holistik & Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Su'udi, Astini. 1993. *Ingatan dan Bahasa*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, Erwin Kurnia. 2011. *3M Magic Memory of Muslim*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Yasuko, Ichikawa. 2005. *Goyou Kenkyuu*. Dalam Shadan Houjin (Eds). *Shinpan Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyou: Taishuukan Shoten.