

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU HURUF JEPANG PADA PELAJARAN BAHASA JEPANG TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 MAGELANG

EFFECTIVENESS OF USING LEARNING MEDIA KARTU HURUF JEPANG IN JAPANESE COURSES ON STUDENT'S JAPANESE LANGUAGE MASTERY VOCABULARY OF X GRADE SMA NEGERI 4 MAGELANG

Oleh:

Willy Kusuma

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Email: kusumawilly@gmail.com

M. Djauhar Siddiq, S.Pd.

Suyantiningsih, M.Ed.

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang pada pelajaran bahasa Jepang terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 4 Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 dan X-2 SMA N 4 Magelang yang masing-masing kelas berjumlah 26 siswa. Kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan instrumen penelitian yang digunakan berupa tes. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik uji-t (*t*-test). Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang lebih efektif dari pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan dari analisis data hasil belajar siswa dengan *T* hitung 1,265 lebih besar dari *T* tabel 0,190 pada derajat bebas (*df*) 50 dan taraf signifikansi 0,012 lebih kecil dari 0,05.

Kata kunci: *Kartu Huruf Jepang, penguasaan kosakata, bahasa Jepang, kelas X*

Abstract

This research aimed to know the effectiveness of using learning media kartu huruf Jepang in Japanese courses on student's Japanese language mastery vocabulary of X grade SMA Negeri 4 Magelang. This research was using experimental research. The subjects in this research were students class X-1 and class X-2 SMA Negeri 4 Magelang which each class consist 26 student. Class X-1 as experimental class and class X-2 as control class. This research using observation, interview, and documentation as data collection method and a test as research instrument. The data analysis technique is statistik analysis t-test. From research results was known that learning media Kartu Huruf Jepang more effective than conventional learning. This can be seen from analysis result of student's learning outcome data which T count 1,265 bigger than T table 0,190 at degree of freedom (df) 50 point and significant point 0,012 smaller than 0,05.

Keywords: *Kartu Huruf Jepang, mastery vocabulary, Japanese language, X grade*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai program yang sistematis dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran, dan latihan kepada anak (siswa) agar mereka berkembang sesuai dengan potensinya. Sekolah merupakan wadah untuk mendidik mengembangkan anak belajar dan berpikir tentang banyak hal, salah satunya adalah belajar berbahasa.

Dengan menguasai kosakata suatu bahasa, diharapkan siswa memiliki keterampilan berbahasa yang meliputi; keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak. Keempat keterampilan tersebut dapat menentukan kualitas dan kuantitas berbahasa siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dale yang dikutip oleh Tarigan (1992: 40) bahwa dalam kehidupan berbahasa seseorang, penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang

menentukan keberhasilan seseorang untuk terampil berbahasa. Artinya, kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa sangat ditentukan oleh penguasaan kosakatanya. Seseorang yang memiliki kosakata yang terbatas tentu akan terbatas pula kemampuannya dalam mengungkapkan dan menangkap pikiran orang lain.

Kecerdasan dibidang bahasa atau linguistik sangat umum dijumpai pada manusia dan sangat dibutuhkan. Anak-anak yang cerdas dibidang bahasa biasanya lebih cepat dan lebih sering dalam berbicara. Menurut James (dalam Efendi 1998), kecerdasan linguistik ditunjukkan oleh kepekaan akan makna dan urutan kata, serta kemampuan membuat beragam penggunaan bahasa. Kemampuan alamiah yang berkaitan dengan kecerdasan bahasa ini seperti: percakapan spontan, dongeng, humor, kelakar, membujuk orang untuk mengikuti tindakan, memberi penjelasan atau mengajar.

Menurut Bruner (C. Asri Budiningsih 2005: 41) menyatakan bahwa perkembangan bahasa seseorang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif seseorang. Akan tetapi bagi sebagian individu, kemampuan untuk menguasai kosakata suatu bahasa terbatas. Terlebih lagi bahasa asing yang tidak digunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, seperti bahasa Jepang.

Mempelajari bahasa Jepang mempunyai kesulitan tersendiri. Selain tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, bahasa Jepang juga tidak menggunakan huruf abjad. Huruf bahasa Jepang adalah *kanji*, *katakana* dan *hiragana*. Tentunya agar mahir menggunakan bahasa Jepang, terlebih dahulu harus menguasai huruf bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, Guru Bahasa Jepang Kelas X SMA Negeri 4 Magelang masih belum memanfaatkan media yang menarik dalam proses mengajarnya. Pengajar hanya memanfaatkan media cetak berupa buku paket. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Hasilnya nilai yang di peroleh siswa kelas X SMA Negeri 4 Magelang masih di bawah standar rata-rata KKM mata pelajaran bahasa Jepang dengan nilai standar rata-rata KKM 7,6. Masih rendahnya nilai mata pelajaran bahasa Jepang siswa disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, motivasi belajar siswa masih rendah, kondisi lingkungan yang kurang mendukung siswa dalam belajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran. Jika dalam menguasai materi pada anak kurang maka akan berdampak pada keterampilan bahasa yang lain, yaitu membaca, menulis dan berbicara. Dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang cocok dengan peserta didik. Karena bagaimanapun juga pada masa sekarang ini dalam sebuah sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampai pesan pendidikan tampaknya memang sangat perlu dibantu dengan media pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Guru Bahasa Jepang Kelas X SMA Negeri 4 Magelang masih belum memanfaatkan media yang menarik dalam proses mengajarnya. Pengajar hanya

memanfaatkan media cetak berupa buku paket. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Jika dalam menguasai materi pada anak kurang maka akan berdampak pada keterampilan bahasa yang lain, yaitu membaca, menulis dan berbicara. Dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang cocok dengan peserta didik. Karena bagaimanapun juga pada masa sekarang ini dalam sebuah sistem pendidikan modern fungsi guru sebagai penyampai pesan pendidikan tampaknya memang sangat perlu dibantu dengan media pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Ada berbagai macam media pengajaran yang bisa dimanfaatkan guru serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah. Media pengajaran sangat bervariasi jenisnya dan kesemuanya mempunyai tujuan untuk mempermudah penyaluran pesan dari guru kepada siswa. Menurut Yusufhadi Miarso (1984: 99) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Guru akan terbantu dalam menjelaskan materi dan siswa lebih mudah memahaminya. Dengan begitu tujuan pembelajaran akan menjadi lebih mudah untuk dicapai.

Penulis memilih media Kartu Huruf Jepang karena media ini media yang simpel, dapat dibawa dengan mudah dan penggunaannya menyenangkan. Media ini juga mengajak siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak

membuat suasana kelas yang monoton dan membosankan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan termasuk dalam *quasi experiments* dengan desain *pretestposttest control group design*. *Quasiekperimen* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran, dampak, unit eksperimen tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan (Sugiono, 2015: 116).

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Jepang di kelas X SMA Negeri 4 Magelang pada bulan Mei- Juli 2016.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, diambil kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang dan X-2 sebagai kelas kontrol. Dengan masing- masing kelas berjumlah 26 siswa dan total 52 siswa.

Teknik Pengumpulan dan Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Uji validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment*, dan uji reliabilitas pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus persamaan Kuder Richardson (KR-20) dalam Sutrisno Hadi (1999:25). Untuk mengetahui data normal atau tidak digunakan uji normalitas *one sample Komolgorov-Smirnov*. Teknik analisis

data yang digunakan untuk mengujihipotesis adalah uji-t.

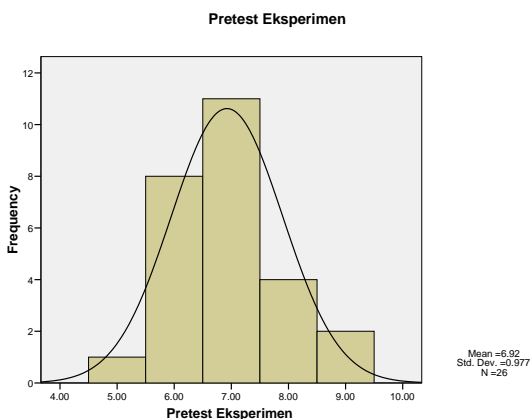
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil analisis data penelitian akan disajikan sebagai berikut:

Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis data hasil *pretest* mata pelajaran Bahasa Jepang kelompok eksperimen, siswa yang mendapatkan skor 9 yang merupakan nilai tertinggi ada 2 anak atau 7,7% dari total sampel. Siswa dengan nilai 5 yang merupakan nilai terendah ada 1 anak atau 3,8%. Nilai 7 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan siswa, yaitu 11 anak atau 42,3%. Siswa yang memperoleh nilai 6 ada 8 siswa atau 30,8%, dan nilai 8 ada 4 siswa atau 15,4%. Histogram datanya adalah sebagai berikut :

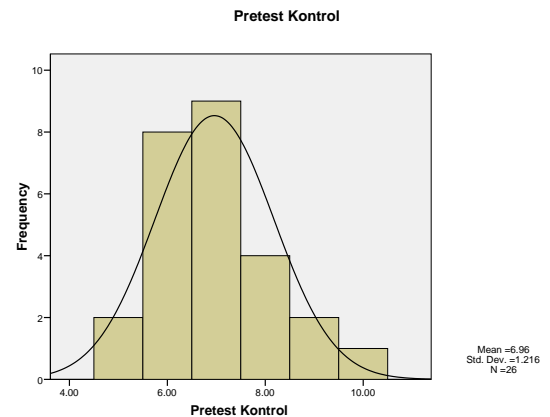


Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi skor *Pretest* Kelas Eksperimen

Data *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data hasil *pretest* mata pelajaran Bahasa Jepang kelompok kontrol, yaitu kelas X-2 SMA Negeri 4 Magelang, siswa yang mendapatkan skor 10 yang merupakan nilai tertinggi ada 1 anak atau 3,8% dari total sampel.

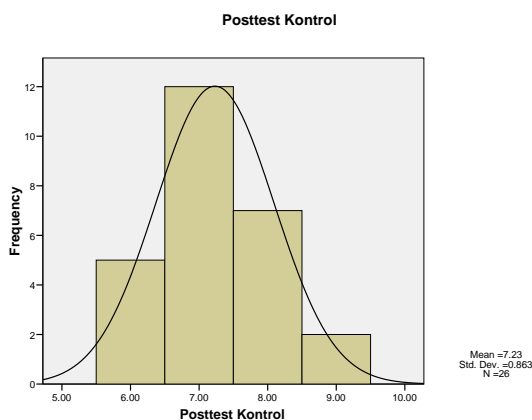
Siswa dengan nilai 5 yang merupakan nilai terendah ada 2 anak atau 7,7%. Nilai 7 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan siswa, yaitu 9 anak atau 34,6%. Siswa yang memperoleh nilai 6 ada 8 siswa atau 30,8%, dan nilai 8 ada 4 siswa atau 15,4%. Histogram datanya adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi skor *Pretest* Kelas Kontrol

Data *Posttest* Kelas Eksperimen

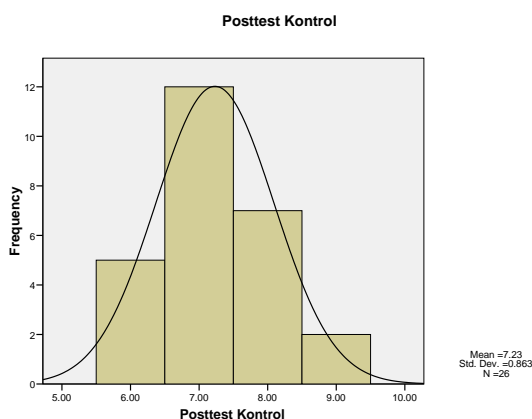
Berdasarkan hasil analisis data hasil *posttest* mata pelajaran Bahasa Jepang kelompok eksperimen, siswa yang mendapatkan skor 9 yang merupakan nilai tertinggi ada 2 anak atau 7,7% dari total sampel. Siswa dengan nilai 6 yang merupakan nilai terendah ada 5 anak atau 19,2%. Nilai 7 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan siswa, yaitu 12 anak atau 46,2%. Siswa yang memperoleh nilai 8 ada 7 siswa atau 26,9%. Histogram datanya adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi skor *Posttest* Kelas Eksperimen

Data *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data hasil *posttest* mata pelajaran Bahasa Jepang kelompok kontrol, siswa yang mendapatkan skor 10 yang merupakan nilai tertinggi ada 1 anak atau 3,8% dari total sampel. Siswa dengan nilai 5 yang merupakan nilai terendah ada 2 anak atau 7,7%. Nilai 7 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan siswa, yaitu 9 anak atau 34,6%. Siswa yang memperoleh nilai 6 ada 8 siswa atau 30,8%, dan nilai 8 ada 4 siswa atau 15,4%. Histogram datanya adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi skor *Posttest* Kelas Kontrol

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang dan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis skor masing-masing kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Jepang bagi siswa kelas X-1 SMA N 4 Magelang..

Faktor-faktor lain sangat dibutuhkan untuk menunjang hasil belajar Bahasa Jepang diantaranya motivasi, minat, bakat, lingkungan belajar, fasilitas sekolah, serta guru sebagai fasilitator dan motivator dalam kelas. Karena faktor-faktor diatas saling berkaitan satu dengan yang lainnya maka keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat mendukung dan membuktikan teori-teori tentang media seperti yang telah diuraikan sebelumnya.

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik dengan bantuan *software* SPSS 18 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (homogen). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* kedua kelas dan dibuktikan dengan uji *t* untuk melihat persamaan dua rata-rata. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi belajar.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen 7,6 sedangkan pada kelas kontrol 7,2. Dari nilai rata-rata *posttest* terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penggunaan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang di kelas eksperimen sangat fungsional, menantang daya ingat, konsentrasi, dan yang terpenting peserta didik dapat memahami dan hafal huruf – huruf Jepang yang disampaikan dengan lebih maksimal. Penggunaan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang dalam proses belajar mengajar Bahasa Jepang dalam kelas menarik perhatian siswa karena belajar menjadi lebih menyenangkan dan ada interaksi yang lebih baik antara guru dengan siswa maupun antar siswa itu sendiri. Dengan beragam manfaat media pembelajaran Kartu Huruf Jepang, maka penggunaan media ini sangat diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Jepang sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pembelajaran berlangsung secara tidak monoton.

Setelah pengambilan data akhir kelas eksperimen, selanjutnya data diolah dengan bantuan olah data SPSS versi 18. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 6,9 kemudian menjadi 7,6. Hal itu berarti bahwa di kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas sebesar 0,7. Untuk kelompok kontrol pada saat *pretest* sebesar 6,9 dan pada saat *posttest* sebesar 7,2. Berarti terjadi kenaikan sebesar 0,3. Meskipun kedua kelas sama-sama mengalami kenaikan rata-rata, namun kenaikan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan *posttest* kelas kontrol.

Kesimpulannya adalah nilai hasil belajar Bahasa Jepang lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang dibandingkan dengan menggunakan bentuk pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Jepang siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Magelang yang diajar dengan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang dan siswa kelas X-2 SMA Negeri 4 Magelang yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Kartu Huruf Jepang terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 4 Magelang. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 7,6 dan kelas kontrol sebesar 7,2 menunjukkan kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata hasil belajar lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan t_{hitung} sebesar 1,625 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 0,190 dengan $df = 50$ dan $\alpha = 0,05$. Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} = 1,265 > t_{tabel} = 0,190$) yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pembelajaran Bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang.

Penggunaan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang dalam pembelajaran Bahasa Jepang pada siswa kelas X-1 SMA Negeri 4 Magelang lebih efektif daripada dengan menggunakan bentuk pembelajaran konvensional pada kelas X-2 SMA Negeri 4 Magelang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, dapat diberikan saran sebagai berikut:

Bagi Sekolah

Sekolah dapat menyediakan fasilitas komputer baik *software* ataupun *hardware* sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar tercapai hasil belajar yang lebih baik.

Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang sebagai alternatif pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta menarik sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa untuk dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran Kartu Huruf Jepang agar hasil belajar siswa semakin meningkat, dan supaya dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Bagi Peneliti Lainnya

Bagi peneliti lain hendaknya melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran lainnya seperti Kartu Huruf Jepang dengan menggunakan pendekatan yang berbeda dan dengan objek yang berbeda pula, sehingga hasil dari penelitian akan dapat lebih menyempurnakan hasil penelitian ini, salah satu contohnya dengan cara menggunakan penelitian *eksperimen*.

Sutrisno Hadi. (1990). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.

Tarigan, Henry Guntur. (1994). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Yusufhadi Miarso, dkk. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.

DAFTAR PUSTAKA

- C. Asri Buningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.