PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA *MEISHI* BAHASA JEPANG KELAS XI IPS SMA PROGRESIF BUMI SHALAWAT KABUPATEN SIDOARJO

Kelfi Darisna
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
kelfi.18012@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Digital learning has been experienced by students. However, some students find difficulties in understanding Japanese lessons dealing with nouns or *Meishi*. It is due to lack of vocabulary practices and difficulties in memorizing Japanese words. This research aims to describe the vocabulary learning process, to identify the influence of the use of audio visual as a media to assist students to memorize Japanese vocabulary, and to know students' responses toward the use of audio visual to memorize *Meishi*. *One-Group Pretest-Posttest* was administered as the method of this study, involving 11th graders of social class, using purposive sampling technique, so there were 20 students were chosen as sampling of the study. 50-minute teaching-learning processes was done in 3 meetings. In the first meeting, a white board was used as a media to teach *Meishi*. In the second meeting, pretest was conducted and *power point* SiPi was used. In the last meeting, posttest was done and students were asked to respond questionnaire. The results of average scores in *pretest* was 22.25 and the *posttest* was 27.65. The *Shapiro-Wilk* normality test showed that the pretest score was 0.035 and the posttest score was 0.009. Hypothesis testing using non-parametric statistics *Wilcoxon Signed Rank Test* displays H_a that means there is significant difference between *pretest* and *posttest*. The analysis of the students' responses written in the questionnaire exhibits the percentage of score which is 77%. This indicates that the use of audio visual media has significant influence for memorizing Japanese *Meishi*.
Keywords: Media, Learning, Audio Visual, Vocabulary, Japanese

概要

デジタル学習を受けた学生がいるが、復習の不足だし語彙を覚えるのが難しいため、授業の内容、特に語彙をまだ習得していない学生がいるのは本研究の背景になった。本研究の目的は、学生の語彙の覚える能力に対し、視聴覚メディアを使用する語彙学習の実施、その影響、学生の反応を記述する。本研究の研究方法は*One-Group Pretest-Posttest*方法を、XI IPS-1の20人の生徒をサンプルクラスとして*purposive sampling*手法を使用する。学習は50分であり、3回行われた。1回目は黒板を活かし、2回目は*pretest* と *power point* SiPiであり、3回目は*posttest* とアンケートを使用して行われた。分析の結果によると、*pretest* 22,25、*posttest* 27,65の平均値を示し、*Shapiro-Wilk* 正規性検定においては、*pretest* 0.035、*posttest* 0.009平均値を示すということだ。仮説検定は*Wilcoxon Signed Rank Test*のノンパラメトリック統計を使用した。結果としては、H_a であり、*pretest*と*posttest*の間に有意差があるのを示す。アンケートのデータの分析においては、77%の平均値を示し、語彙を覚える能力に対しての視聴覚メディアの影響が大きいという意味だ。
キーワード: メディア、学習、視聴覚、語彙、日本語

PENDAHULUAN

Minat terhadap pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing semakin berkembang di Indonesia. Tidak disangka negara Jepang menjadikan semuanya menarik, dari bahasa Jepang, masyarakat Jepang, hingga kebudayaan khas Jepangnya yang tertuang menjadi satu (Danasasmita, 2009:2). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jepang telah diajarkan ke sekolah menengah atas maupun kejuruan sebagai mata pelajaran wajib atau pun dalam peminatan (Putri dkk., 2018:455). Sejalan dengan Carqua dan Berutu (2015:56), menyatakan pembelajaran bahasa Jepang patut untuk dipelajari, dikarenakan meluasnya kesan baik masyarakat terhadap kebudayaan Jepang. Selain itu, besarnya pilar perdagangan yang dipegang oleh negara Jepang, menjadikan penutur asing harus mampu menguasai komunikasi berbahasa Jepang.

Komunikasi merupakan suatu hakikat yang terdapat pada pembelajaran bahasa. Menurut Noviana (2017:88), tujuan diadakan suatu pembelajaran bahasa yakni mampu

berkomunikasi melalui lisan maupun tulisan yang tergabung dalam empat kemampuan berbahasa, terdiri dari membaca, menulis, menyimak serta berbicara. Adanya pembelajaran bahasa, dapat merangkai kata per kata menjadi bentuk makna yang benar. Tentunya, proses ini memerlukan peran penting dalam kemampuan berbahasa, yakni dalam pembelajaran kosakata.

Pembelajaran kosakata mempunyai kedudukan yang tinggi terhadap penguasaan bahasa. Menyesuaikan dengan kutipan oleh Tarigan (2011:2), menilai keterampilan dalam berbahasa seseorang terutama bahasa Jepang ini merupakan salah satu pokok yang harus diperhatikan. Banyaknya kosakata yang dipahami akan mempermudah dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk menguasai kosakata bahasa Jepang perlu adanya cara yang tepat dengan memberikan informasi dalam bentuk berbeda sehingga mudah di ingat.

Melalui pengamatan pra penelitian pada bulan Maret 2022 di SMA Progresif Bumi Shalawat Kabupaten Sidoarjo, siswa telah diberikan pembelajaran berupa *digital* seperti menampilkan video, bermain bersama, hingga mendatangkan *native speaker* sehingga dapat praktik secara langsung dari berbagai macam kebudayaan Jepang. Pembelajaran *digital* bertujuan membantu pembelajar untuk mempercepat daya pemahaman mengenai materi belajar (Ramli, 2012:3). Akan tetapi, saat wawancara dengan guru pamong terdapat siswa yang masih belum memahami materi bahasa Jepang terutama dalam mengingat kosakata kata benda atau disebut sebagai *Meishi*. Hal ini disebabkan karena kurangnya berlatih kosakata serta sukar untuk mengingat kosakata *Meishi*.

"Untuk tahun ini yang sekarang kelas XI ***lebih sulit*** *mengingat kosakata."*

*"Uhmm...****banyak-banyakin latihan****, suruh mereka untuk latihan."*

"Dengan kata-kata itu ternyata tidak cukup. Sehingga ***kesannya membingungkan*** *buat mereka mengingat kosakata."*

"Jadinya ***turun lagi sudah****, padahal awal-awalnya dulu sudah saya terapkan maju ke depan satu persatu, hafalan, kayak gitu-gitu sudah pada tahapan yang harusnya mereka sudah kenal..."*

Selain itu, adanya jadwal asrama dan kegiatan sekolah yang berdekatan menjadikan siswa merasa pembelajaran bahasa Jepang tidak perlu untuk dipelajari kembali.

"...makanya saya itu suruh mereka di asrama itu untuk latihan. Masalahnya adalah itu ***tidak dilakukan****."*

"...itu kadang-kadang ada kosakata yang sudah saya omongin, tapi mereka itu ***lupa lagi****."*

Sarana yang mampu digunakan dalam pembelajaran kosakata dengan melalui media audio visual. Media audio visual disebut sebagai media tiga dimensi, ialah suatu penyampaian informasi berupa suara dan gambar dalam waktu bersamaan yang disajikan berupa pendengaran serta penglihatan (Jennah, 2009:111). Media audio visual yang akan digunakan adalah program *power point* dengan dibekali fasilitas berupa tampilan gambar dan suara (Ramli, 2012:102). Media ini sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada pembelajaran bahasa Jepang. Dukungan dari *slide* yang menarik, menjadikan siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Pada penelitian ini, terfokuskan pada media *power point* sebagai jembatan untuk kemampuan mengingat kosakata *Meishi*.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka timbul suatu rumusan masalah yakni (1) bagaimana pelaksanaan kegiatan belajar kosakata bahasa Jepang di kelas XI IPS SMA Progresif Bumi Shalawat Kabupaten Sidoarjo; (2) bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang; (3) bagaimana respon siswa pada penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Dengan media audio visual menggunakan *power point* secara sederhana, diharapkan dapat mendeskripsikan mengenai pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas XI IPS SMA Progresif Bumi Shalawat Kabupaten Sidoarjo, mengetahui pengaruh, serta respon siswa pada penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang, yang berfokuskan pada subjek penelitian yakni pada kelas XI SMA.

Adapun ulasan terdahulu yang dirujuk sebagai pijakan dalam menulis penelitian. Untuk penelitian pertama dengan judul "Penggunaan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran yang Berbasis *Power Point* Model *Pop Up* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab" oleh Misbah dkk. (2017). Berlatarbelakang dari pengalaman siswa yang menghadapi kesukaran dalam belajar bahasa Arab terkhusus pembelajaran kosakata. Bermaksud untuk memahami perbedaan reaksi belajar antara memakai media audio visual model *power point* berbasis *pop up* dengan media papan tulis. Menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang dibagi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta memakai cara *pretest* dan *posttest*. Kelebihan dalam penelitian ini adalah media audio visual tersebut sangat efektif pada bentuk reaksi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Sedangkan kelemahan pada penelitian ini yakni penggunaan media *pop up* yang masih asing dikalangan siswa, sehingga perlu adanya pengulangan secara berkala agar siswa memahami media *pop up*.

Kedua, jurnal yang berjudul "Penggunaan Media

Audio Visual (*Slide Show Animation*) dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin di SDN 03 Jaten Karanganyar" oleh Maretaningtias (2011). Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya perhatian khusus pada siswa saat memasuki pembelajaran bahasa Mandarin. Bertujuan untuk mengenal media audio visual dapat memikat minat peserta didik. Instrumen penelitian berupa wawancara, observasi serta studi pustaka. Kelebihan yang didapat yaitu siswa sangat antusias terhadap pembelajaran, dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 24,68. Kekurangan pada penelitian ini adalah tidak adanya penjelasan mengenai media *power point*, hanya dipaparkan mengenai gambaran umum sekolah serta data hasil *pretest* dan *posttest*.

Kemudian terdapat beberapa teori guna penunjang dalam penelitian sebagai berikut.

Media Audio Visual mempunyai istilah yang terdiri dari tiga kata, yakni media, audio, serta visual. Berdasar dari bahasa ilmiah berbentuk "medium" yang diartikan semacam pengantar informasi. Sedangkan audio berasal dari audible yakni di dengar, serta visual pada visible yang artinya di lihat. Apabila media itu membawa pesan yang bertujuan untuk pengajaran, maka disebut sebagai media pembelajaran (Harefa dan Hayati, 2020:29).

Syarat dalam media audio visual pada media pembelajaran antara lain 1) Pengguna cakap atau mahir dalam pemakaian media; 2) Memperhatikan kemampuan dari siswa pada segi materi dan alat; 3) Media yang digunakan terjamin keamanan nya; 4) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Hasan dkk., 2021:228).

Media audio visual mempunyai pengaruh yang luar biasa apabila di desain dengan baik dan mengikuti arah tujuan. Banyaknya manfaat dari media audio visual terhadap cara penggunaan dibanding dengan media audio maupun media visual. Terdapat kelebihan yang terdapat pada media audio visual menurut Yuniastuti dkk. (2021:13-14), sebagai berikut. 1) Mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis; 2) Mengembangkan pendapat siswa maupun pikiran; 3) Menjadikan motivasi belajar serta terkesan menarik bagi siswa; 4) Dapat digunakan secara berulang dengan sebanyak mungkin.

Langkah-langkah penggunaan media audio visual pada implementasi kegiatan belajar mengajar sangat beragam dibandingkan media audio, yang terbagi menjadi tiga yakni langkah persiapan, langkah penyajian dan tindak lanjut. Langkah persiapan yang dimaksud berupa konsultasi dengan para ahli, memberikan pengarahan yang benar, menghitung kelompok sasaran, memeriksa peralatan dalam pemakaian media audio visual. Langkah penyajian berupa mengatur situasi ruangan sesuai kebutuhan dan memberikan semangat untuk mulai mendengarkan terhadap permasalah yang dihadapi. Terakhir, pada tindakan lanjut ini merupakan langkah untuk perbaikan dan koreksi secara menyeluruh, untuk mengetahui apakah siswa benar-benar meyimak dan memperhatikan setiap materi penyajian (Ramli, 2012:91-92).

SiPi adalah sarana media audio visual berbentuk program *power point* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kosakata. *Power point* sederhana ini hanya mengubah *slide* yang akan di isi berupa *Spin Wheel* (pemutar roda) serta *Hidden Picture* (gambar tersembunyi). Sama halnya dengan bahan pembelajaran disekolah, *power point* SiPi ini menambahkan bagian audio yang berfungsi sebagai deskripsi cara baca dalam kosakata *Meishi*.

Media audio visual *power point* ini sebelumnya telah dirancang oleh Choo (2016) dengan judul artikel "*An Action Research of Using Vocabulary Wheel to Improve Year 2 Pupils' Vocabulary in the Malaysian Classroom*". Materi beserta isi *slide* yang hampir sama dengan *power point* SiPi, yaitu berisikan *Spin Wheel* dan *Hidden Picture* dengan materi tentang kosakata. Akan tetapi terdapat perbedaan pada judul nama, dalam rancangan Choo menamakan *Vocabulary Wheel*, sedangkan penelitian ini adalah SiPi dari kata *Spin & Picture*.

Gambar 1. SiPi (*Spin* & *Picture*)

Pada *slide* berikutnya, terdapat daftar kosakata yang akan dipelajari. Daftar kosakata berupa たべもの (Makanan), ばしょ (Tempat), serta じょすうし [〜にん] (Jumlah Bilangan [~Orang]).

Gambar 2. Daftar Kosakata

Bagian *slide* daftar kosakata, memaparkan kosakata *Meishi* sejumlah 30 kosakata, terdiri dari 10 kosakata Makanan, 10 kosakata Tempat, dan 10 kosakata pada Jumlah Bilangan [~Orang]. Kosakata tersebut bersumber dari materi *Nihongo Kirakira* Bab 8 "いっしょにたべませんか".

Pemilihan kosakata ini didasari pada kosakata *Meishi*. Kosakata *Meishi* atau disebut sebagai kata benda

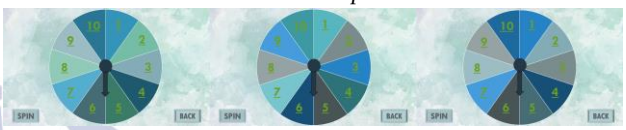
merupakan kelas kata dengan menyatakan nama, suatu perkara maupun kejadian keadaan yang tidak mengalami konjungsi (Sudijanto dan Dahidi, 2004: 147). Kosakata *Meishi* yang digunakan ada tiga macam, yakni pada *Futsuu Meishi* (nomina yang menyatakan nama benda) pada kosakata Makanan, *Bashomeishi* (kata benda yang merujuk pada tempat) pada kosakata Tempat, serta *Suushi Meishi* (nomina yang menyatakan bilangan) pada kosakata Jumlah Bilangan [~Orang]. Ketiga kosakata ini merupakan materi yang mudah untuk dipelajari ketika mengingat atau menghafal kosakata dasar. Sejalan dengan Putri (2022), menyatakan kosakata unik pada huruf khususnya bahasa Jepang dapat menarik perhatian agar mudah diingat, dibaca, serta dipahami. Kosakata *Meishi* ini digunakan agar siswa dapat menguasai macam-macam makanan, tempat yang digunakan untuk berkumpul ketika istirahat, serta jumlah bilangan orang. Kosakata *Meishi* dapat diamati pada tabel 1 ini.

Tabel 1. Daftar Kosakata *Meishi*

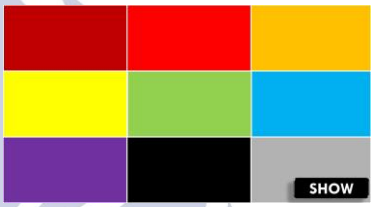
たべもの (Makanan)		
ごはん	*Gohan*	Nasi
たまご	*Tamago*	Telur
にく	*Niku*	Daging
さかな	*Sakana*	Ikan
やさい	*Yasai*	Sayuran
とうふ	*Toufu*	Tahu
えび	*Ebi*	Udang
くだもの	*Kudamono*	Buah
おかし	*Okashi*	Jajanan
たこ	*Tako*	Gurita
ばしょ (Tempat)		
かいだん	*Kaidan*	Tangga
しょくどう	*Shokudou*	Kantin
きょうしつ	*Kyoushitsu*	Kelas
ろうか	*Rouka*	Lorong
こうえん	*Kouen*	Taman
りょう	*Ryou*	Asrama
きっさてん	*Kissaten*	Kedai
がっこう	*Gakkou*	Sekolah
だいがく	*Daigaku*	Universitas
じむしょ	*Jimusho*	Kantor
じょすうし [～にん] (Jumlah Bilangan [~Orang])		
ひとりで	*Hitori de*	Sendiri
ふたり	*Futari*	Berdua
さんにん	*Sannin*	Bertiga
よにん	*Yonin*	Berempat
ごにん	*Gonin*	Berlima
ろくにん	*Rokunin*	Berenam
ななにん	*Nananin*	Bertujuh
はちにん	*Hachinin*	Berdelapan
きゅうにん	*Kyuunin*	Bersembilan
じゅうにん	*Jyuunin*	Bersepuluh

Slide Spin Wheel dibagi menjadi tiga bagian, dengan menyesuaikan *slide* Daftar Kosakata. Hal ini berlaku pula pada *slide Hidden Picture*, terbagi tiga bagian sesuai *slide* Daftar Kosakata. Warna yang beragam dipadukan dengan 9 kotak ini digunakan untuk memudahkan dalam mengingat kosakata *Meishi*.

Gambar 3. *Slide Spin Wheel*



Gambar 4. *Slide Hidden Picture*



Cara penggunaan program *power point* SiPi sebagai berikut. (1) Guru menampilkan *power point* beserta pemaparan *cover* dan daftar kosakata kepada siswa; (2) *Slide* Daftar Kosakata ditampilkan, guru menekan angka sesuai urutan seperti di Gambar 1.2; (3) Guru mengarahkan siswa untuk memilih salah satu nomor di dalam *slide Spin Wheel*; (4) Setelah nomor tersebut dipilih, muncul *slide Hidden Picture* serta ikon '*show'*; (5) Guru memberikan waktu untuk siswa memilih minimal 5 warna, sambil menebak gambar dalam layar LCD; (6) Apabila siswa berhasil menebak gambar, guru akan membuka secara keseluruhan melalui ikon '*show'* yang terletak di pojok bawah kanan, dengan menampilkan pula kosakata *Meishi* berbentuk huruf *Hiragana*; (7) Siswa membaca huruf *Hiragana*, kemudian mendengarkan audio, tulisan berbentuk *Romaji*, serta arti dari kosakata secara berurutan. (8) Apabila nomor pada *slide Spin Wheel* sudah terbuka semua, dapat menekan ikon '*back'* untuk kembali ke bagian *slide* Daftar Kosakata; (9) Bagian instruksi nomor (2)-(6) dapat diulang kembali hingga semua kosakata sudah diberikan kepada siswa.

Gambar 5. Tebak Gambar *slide Hidden Picture*

Gambar 6. Bagian dari *Slide Hidden Picture*

METODE

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jaya (2020:12) memaparkan penelitian kuantitatif merupakan metode yang menghasilkan temuan baru untuk memperoleh dengan pemakaian prosedur secara statistik melalui pengukuran. Jenis penelitian ini berupa penelitian eksperimen berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Merupakan eksperimen dengan dua tes, yakni pada *pretest* serta *posttest* dengan tujuan membandingkan keadaan sebelum maupun selesainya suatu perlakuan (Sugiyono, 2015:110-111). Desain pada eksperimen *One-Group Pretest-Posttest* dapat dilampirkan berikut.

O_1 X O_2

O1 = Nilai *Pretest*
X = *Power Point* SiPi
O2 = Nilai *Posttest*

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian, dapat berupa orang maupun wilayah yang menjadi tempat peroleh data (Abubakar, 2021:58). Populasi pada penelitian ini ialah semua siswa kelas XI IPS SMA Progresif Bumi Shalawat yang terbagi dalam lima kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian adalah sebagaian populasi yang dikurangi dengan menyesuaikan prosedur teknik sampling kemudian mempersentasikan karakteristik populasinya (Darwin dkk., 2021:23), pemakaian teknik berupa *purposive sampling* dengan penentuan sampel melalui peninjauan spesifik yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2015:124). Dengan demikian, kelas XI IPS-1 diambil dan dijadikan sebagai kelas yang terpilih dengan berjumlah 20 siswa. Jika populasi tidak lengkap dari 100 responden, maka semuanya akan diperlukan sebagai sampel penelitian (Arikunto, 2011:104).

Teknik pengumpulan data berupa tes, wawancara, serta angket. Menurut Arikunto, 2011:193), tes berupa daftar pertanyaan yang dimanfaatkan untuk memperkirakan pemahaman belajar yang dikuasai oleh individu. Penelitian ini, tes dibagi dalam dua tes, yakni *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan untuk memahami kesanggupan siswa dalam mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang sebelum penggunaan media audio visual, sedangkan *posttest* untuk pencapaian reaksi belajar siswa dalam mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang setelah memakai media audio visual. Pada tes ini, tidak terfokus pada penulisan, tetapi hanya mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang.

Wawancara menurut Suyanto dan Sutinah (2007:69), diartikan sebagai cara mendapatkan data narasumber dengan melalui komunikasi dua arah. Tujuan dilakukan wawancara ialah ingin mengetahui sesuatu permasalahan yang sifatnya lebih rumit (Edi, 2016:5). Dalam hal ini, wawancara dilakukan secara tidak tersusun di mana tidak menggunakan pedoman lengkap dan bersifat sistematis berupa garis besar permasalahan (Sugiyono, 2015:197). Wawancara ini ditujukan kepada guru pamong bahasa Jepang SMA Progresif Bumi Shalawat kabupaten Sidoarjo dengan menggali informasi terkait pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Untuk angket, merupakan suatu bentuk daftar pertanyaan yang telah disiapkan dengan diajukan langsung kepada responden (Abubakar, 2021:98). Angket digunakan untuk mengetahui informasi mengenai suatu masalah, terkhusus pada media audio visual. Menggunakan angket tertutup berupa pertanyaan yang telah disediakan dalam bentuk skala bertingkat, dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju.

Adapun tahapan pengumpulan data yang tertulis pada tabel rancangan penelitian.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

No	Hari, tanggal	Kegiatan
1.	Kamis, 28 Juli 2022	*Pretest*
2.	Kamis, 4 Agustus 2022	Pembelajaran kosakata *Meishi* dengan media audio visual (*power point* SiPi)
3.	Kamis, 11 Agustus 2022	*Posttest*

Instrumen penelitian menggunakan soal tes yang berjumlah sebanyak 34 butir soal uraian singkat kosakata *Meishi* dengan rincian 5 soal mendengarkan, 5 soal mengartikan, 5 soal menulis berbentuk huruf *Romaji*, 9 soal pengumpulan kata, 5 soal menjodohkan, serta 5 soal pilihan ganda. Kedua, lembar wawancara yang berisikan informasi mengenai permasalahan tentang pembelajaran bahasa Jepang, terkhusus pada kosakata *Meishi*. Terakhir, lembar angket sejumlah 8 butir pertanyaan yang berhubungan dengan media audio visual terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2015:207), aktivitas selepas data berasal dari semua responden ataupun sumber data lain yang telah terkumpul. Menganalisis data dilakukan uji pada uji validitas serta reliabilitas, kemudian dilanjut uji normalitas, dan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Analisis data diproses dengan bantuan *SPSS 25 for Windows*.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Analisis data angket, tanggapan responden diberikan 5 poin untuk kategori Sangat Setuju (SS), 4 poin dari kategori Setuju (S), Ragu-Ragu (RG) akan diberikan 3 poin, Tidak Setuju (TS) mendapatkan 2 poin, 1 poin diberikan untuk memilih kategori Sangat Tidak Setuju (STS), yang dihitung pada setiap pertanyaan dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%$$

(Sudijono, 2018:43)

Informasi :
P = Persentase tiap jawaban
F = Jumlah perolehan skor
N = Jumlah responden

Perhitungan setiap pertanyaan telah dilakukan, langkah selanjutnya yakni menghitung hasil jawaban 8 pertanyaan angket secara keseluruhan, dengan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{Skor\ Total}{Skor\ Kriteria}\ x\ 100\%$$

(Riduwan, 2008:14)

Informasi :
P = Presentase
Skor Total = Keseluruhan Nilai
Skor Kriteria = Nilai tertinggi × jumlah pertanyaan × jumlah responden

Persentase dihitung dengan rumus diatas, nilai data dapat ditafsirkan pada tabel ini.

Tabel 3. Tafsiran Respons Siswa

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Riduwan, 2008:14)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

SMA Progresif Bumi Shalawat merupakan pendidikan formal sekolah menengah atas yang berada di Desa Lebo, Kecamatan Sidoarjo. Berdiri sejak tahun 2010, yang menjadikan sebagai institusi tergolong cepat dalam perkembangan. Lokasi yang berada dipemukiman penduduk serta persawahan ini, membuat susasana proses belajar mengajar menjadi kondusif. Selain itu, sekolah ini memiliki fasilitas penunjang, diantara lain adalah asrama untuk tempat tinggal siswa, lapangan basket, lab komputer, perpustakaan, serta masjid. Selain itu, kegiatan ekstrakulikuler juga terdapat pada sekolah ini. Bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat, yakni dengan mengadakan kerajinan tangan, robotika, paskibra, karate, silat, olahraga (sepak bola dan basket), kelas internasional seperti bahasa Inggris, bahasa Jerman serta bahasa Jepang.

Data penelitian ini didapat dari hasil yang telah dilakukan di SMA Progresif Bumi Shalawat kabupaten Sidoarjo pada siswa kelas XI IPS-1 semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Pengambilan data yang dilakukan pada penelitian ini melibatkan 20 siswa sebagai responden. Penelitian dilakukan pada tanggal 28 Juli-11 Agustus 2022. Pelaksanaan belajar mengajar ini diadakan pada hari Kamis di jam ke 1-2, dengan alokasi waktu pukul 07.30-08.20 WIB.

Sebelum melaksanakan pengambilan data, perlunya uji coba pada instrumen tes dan angket. Uji coba dilaksanakan di Lembaga Kursus EGAO Japanese and English Center Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah 10 siswa. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tes dan angket. Hasil dari uji validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut.

Uji Validitas

Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan memakai taraf signifikan sebesar 0,05. Apabila jumlah responden sebanyak 10 siswa, maka taraf signifikan yang dihasilkan adalah 0,632. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, soal dapat dinyatakan valid untuk disebarkan. Uji validitas instrumen tes akan disampaikan di bawah ini.

Tabel 4. Uji Validitas Instrumen Tes

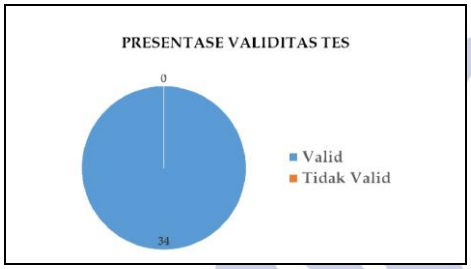
Variabel	Kode	T_{hitung}	Syarat	Keterangan
I	S01	0,913	0,632	**Valid**
	S02	0,870	0,632	**Valid**
	S03	0,922	0,632	**Valid**
	S04	0,813	0,632	**Valid**
	S05	0,922	0,632	**Valid**
II	S06	0,964	0,632	**Valid**
	S07	0,964	0,632	**Valid**
	S08	0,964	0,632	**Valid**
	S09	0,964	0,632	**Valid**
	S10	0,719	0,632	**Valid**
III	S11	0,825	0,632	**Valid**
	S12	0,821	0,632	**Valid**
	S13	0,722	0,632	**Valid**
	S14	0,968	0,632	**Valid**
	S15	0,821	0,632	**Valid**
IV	S16	0,998	0,632	**Valid**
	S17	0,998	0,632	**Valid**
	S18	0,853	0,632	**Valid**
	S19	0,998	0,632	**Valid**
	S20	0,998	0,632	**Valid**
	S21	0,998	0,632	**Valid**
	S22	0,998	0,632	**Valid**
	S23	0,998	0,632	**Valid**
	S24	0,998	0,632	**Valid**
V	S25	0,970	0,632	**Valid**

UNESA Universitas Negeri Surabaya

	S26	0,704	0,632	**Valid**
	S27	0,970	0,632	**Valid**
	S28	0,704	0,632	**Valid**
	S29	0.970	0,632	**Valid**
VI	S30	0,980	0,632	**Valid**
	S31	0,980	0,632	**Valid**
	S32	0,980	0,632	**Valid**
	S33	0,802	0,632	**Valid**
	S34	0,980	0,632	**Valid**

Hasil uji validitas instrumen tes dengan jumlah keseluruhan 34 butir soal, menghasilkan semua soal dinyatakan valid. Presentase validasi instrumen tes akan dirangkum dalam bentuk diagram berikut.

Diagram 1. Presentase Validitas Instrumen Tes



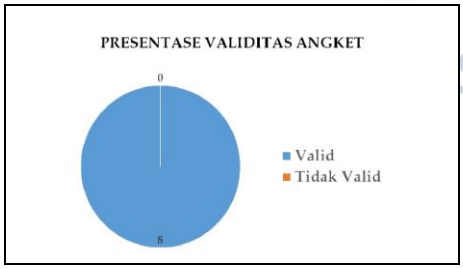
Berikut uji validitas instrumen angket dengan jumlah responden yang sama, yakni sebanyak 10 siswa.

Tabel 5. Uji Validitas Instrumen Angket

Variabel	T_{hitung}	Syarat	Keterangan
A01	0,952	0,632	**Valid**
A02	0,946	0,632	**Valid**
A03	0,811	0,632	**Valid**
A04	0,931	0,632	**Valid**
A05	0,907	0,632	**Valid**
A06	0,887	0,632	**Valid**
A07	0,914	0,632	**Valid**
A08	0,880	0,632	**Valid**

Hasil uji validitas instrumen angket dengan jumlah keseluruhan 8 butir soal, menghasilkan semua soal dinyatakan valid. Presentase validasi instrumen angket akan dirangkum dalam bentuk diagram berikut.

Diagram 2. Presentase Validitas Instrumen Angket



Uji Reliabilitas

Uji validitas telah dilakukan, berikutnya menghitung pada uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas ini memakai rumus *cronbach's alpha*. Keputusan pada uji reliabilias ini adalah apabila *cronbach's alpha* > 0,06 maka instrumen dinyatakan reliabel. Uji reliabilitas pada instrumen tes akan disajikan dalam bentuk tabel 6.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,759	6

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
I	20,80	76,844	,621	,699
II	20,00	80,667	,758	,694
III	21,10	88,100	,317	,765
IV	19,00	52,667	,466	,836
V	20,70	78,011	,655	,697
VI	19,90	79,878	,783	,689

Hasil uji reliabilitas instrumen tes dengan jumlah keseluruhan 34 butir soal pada 6 bagian, terdapat nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,06. Maka dari itu, instrumen tes dinyatakan reliabel.

Tabel 7. Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,968	8

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
I	24,40	84,044	,953	,959
II	24,60	84,489	,927	,960
III	25,80	93,067	,767	,969
IV	24,90	85,656	,909	,961
V	24,70	84,233	,874	,963
VI	24,70	86,011	,851	,964
VII	24,60	83,156	,882	,963
VIII	25,10	87,433	,844	,965

Hasil uji reliabilitas instrumen angket dengan jumlah keseluruhan 8 butir soal, terdapat nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,06. Maka dari itu, instrumen angket dinyatakan reliabel .

Setelah uji coba terlaksana, maka dapat ditindak lanjut dengan pengambilan data di sekolah. Kemudian diberi perlakuan berupa pemberian media serta penyebaran tes dan angket. Selanjutnya, menghitung hasil data penelitian untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah media menggunakan media. Agar mendapatkan gambaran yang pasti, hasil data dibagi berdasarkan data *pretest* dan *posttest*.

Analisis Data *Pretest* Siswa

Pembahasan yang disampaikan berupa hasil skor *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil skor *pretest* siswa kelas

XI IPS-1.

Tabel 8. Hasil Skor *Pretest*

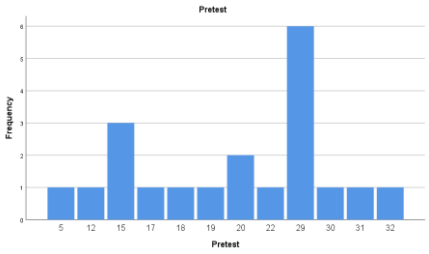
Statistik Deskriptif	*Pretest*
N	20,00
Mean	22,25
Median	21,00
Std. Deviation	7,718
Minimum	5,00
Maximum	32,00

Hasil perhitungan pada *pretest* ini menunjukkan sampel yang valid berjumlah 20 siswa, nilai rata-rata sebesar 22,25, nilai tengah 21,00, simpangan baku 7,718, nilai paling kecil 5,00 serta nilai paling besar 32,00. Skor nilai *pretest* dapat disimak pada tabel beserta diagram berikut.

Tabel 9. Frekuensi Skor *Pretest*

No.	Skor Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	5,00 - 15,00	5	25%
2.	17,00 - 19,00	3	15%
3.	20,00 - 29,00	9	45%
4.	30,00 - 32,00	3	15%

Diagram 3. Frekuensi Hasil Skor *Pretest*



Analisis Data *Posttest* Siswa

Berikut hasil skor *posttest* siswa kelas XI IPS-1.

Tabel 10. Hasil Skor *Posttest*

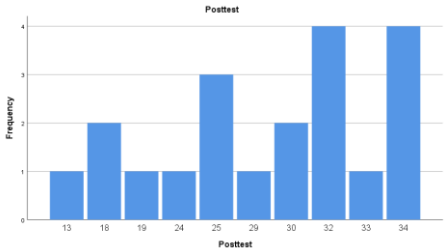
Statistik Deskriptif	*Posttest*
N	20,00
Mean	27,65
Median	30,00
Std. Deviation	6,442
Minimum	13,00
Maximum	34,00

Hasil perhitungan pada *posttest* ini menunjukkan sampel yang valid berjumlah 20 siswa, nilai rata-rata sebesar 27,65, nilai tengah 30,00, simpangan baku 6,442, nilai minimal 13,00 serta nilai maksimal 34,00. Skor nilai *posttest* dapat diamati pada tabel beserta diagram berikut.

Tabel 11. Frekuensi Skor *Posttest*

No.	Skor Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	13,00 - 19.00	4	20%
2.	24,00 - 30,00	7	35%
3.	32,00 - 34,00	9	45%

Diagram 4. Frekuensi Hasil Skor *Posttest*



Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel terdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas *shapiro-wilk*, dimana adanya batasan penggunaan metode ini untuk sampel kecil. Jika nilai *asymp sig (2-tailed)* >0,05, data variabel dianggap terdistribusi. Hasil akan disampaikan pada tabel 6.

Tabel 12. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	,896	20	,035
Posttest	,830	20	,009

Hasil tabel perhitungan dengan menggunakan *shapiro-wilk*, menunjukkan bahwa nilai *asymp sig (2-tailed)* adalah 0,035 untuk *pretest* dan 0,009 untuk *posttest*. Dengan ini, data tersebut berdistribusi tidak normal. Bagian *pretest* dan *posttest* masing-masing mendapatkan nilai kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dalam menguji hipotesis akan dialihkan dengan pemakaian statistik non parametrik yakni *wilcoxon signed rank test*.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk melihat apakah hipotesis yang digunakan diterima atau ditolak. Istilah untuk hipotesis yang diterima adalah H_a dan untuk hipotesis yang tidak diterima adalah H_o. Analisis statistik non parametrik dalam penelitian ini menggunakan *wilcoxon signed rank test*. Keputusan dalam uji *wilcoxon* ini adalah menerima H_a jika nilai *asymp sig (2-tailed)* < 0,05 dan menerima H_o jika nilai *asymp sig (2-tailed)* > 0,05. Pengujian hipotesis disampaikan dalam tabel 7.

Tabel 13. Pengujian Hipotesis *Wilcoxon Signed Rank Test*

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretest - Posttest	Negative Ranks	4[a]	8,00	32,00
	Positive Ranks	15[b]	10,53	158,00
	Ties	1[c]		
	Total	20		

a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Test Statistics[a]

	Posttest - Pretest
Z	-2,539[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,011

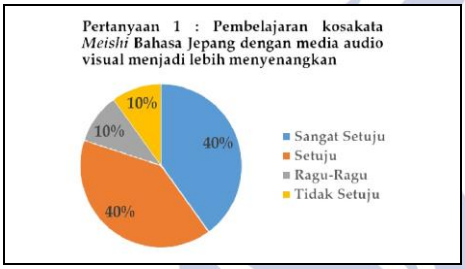
a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil pada tabel di atas diketahui nilai *asymp sig (2-tailed)* mencapai 0,011. Jika nilai ini lebih kecil dari 0,05, dapat menyimpulkan bahwa H_a diterima. Oleh karena itu, jika H_a diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Analisis Angket

Selain hasil tes *pretest* dan *posttest* telah disampaikan, berikut data hasil angket yang dapat dilihat pada diagram ini.

Diagram 5. Respon Angket Pertanyaan 1



Pemakaian media audio visual dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang *Meishi* menjadi lebih menyenangkan. Berhubungan dengan kutipan Bastian dkk. (2018:195), menyatakan dengan pemakaian unsur visualisasi dan unsur audio dalam satu waktu, menjadikan media audio visual terasa sangat menyenangkan.

Diagram 6. Respon Angket Pertanyaan 2

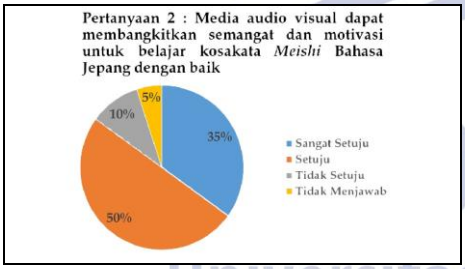
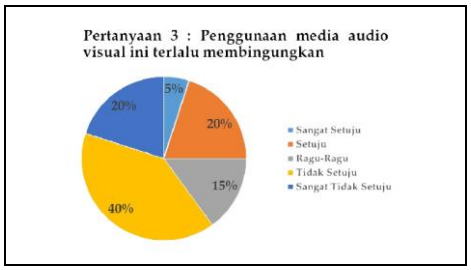


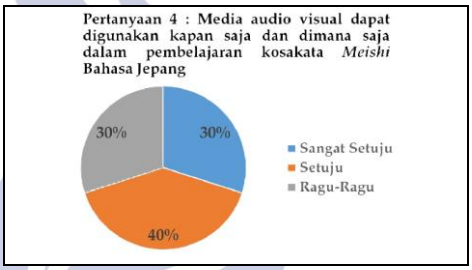
Diagram ini menunjukkan kategori yang paling banyak menjawab adalah kategori sangat setuju dan setuju, yang diartikan sebagai media audio visual dapat membangkitkan semangat dan motivasi untuk belajar kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Berkaitan pula dengan Aeniyah dan Meilana (2021:888), yang memaparkan bahwa adanya penggunaan media audio visual, kegiatan belajar mengajar terasa senang yang menimbulkan besarnya motivasi dan semangat saat menerima pembelajaran.

Diagram 7. Respon Angket Pertanyaan 3



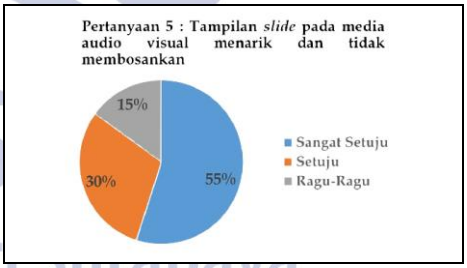
Pertanyaan 3 ini menyatakan bahwa penggunaan media audio visual ini tidak membingungkan para siswa. Dengan ini, dapat dihubungkan dengan kutipan dari Iqbal (2013:5) memaparkan penyebab media audio visual yang membingungkan, adalah dikarenakan konsep yang diajarkan terlalu banyak maupun berlebihan. Media audio visual harus disesuaikan dengan pedoman kurikulum.

Diagram 8. Respon Angket Pertanyaan 4



Media audio visual dapat digunakan kapan saja, dimana saja, terutama saat mempelajari kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Sejalan dengan Setiyono (2008:10), merupakan salah satu manfaat yang paling menonjol. Sehingga dalam belajar mandiri, siswa lebih fokus serta mendapatkan kualitas belajar yang meningkat, dengan jangka waktu yang panjang.

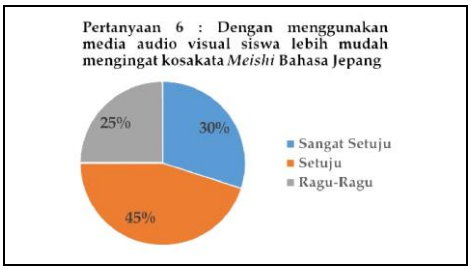
Diagram 9. Respon Angket Pertanyaan 5



Pertanyaan 5 telah membuktikan bahwa tampilan *slide power point* media audio visual untuk siswa ini menarik dan tidak membosankan. Berhubungan dengan Prayitno (2015:19) mengatakan *slide* pada media audio visual harus dibuat menarik, jelas, serta efektif dengan menggunakan kombinasi antar suara dan gambar yang memungkinkan siswa dapat menerima pelajaran dengan baik.

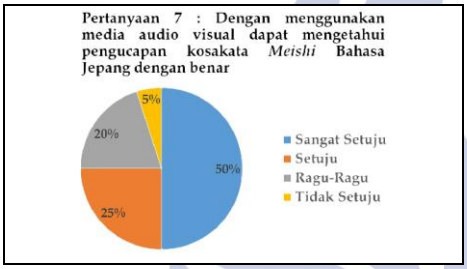
Universitas Negeri Surabaya

Diagram 10. Respon Angket Pertanyaan 6



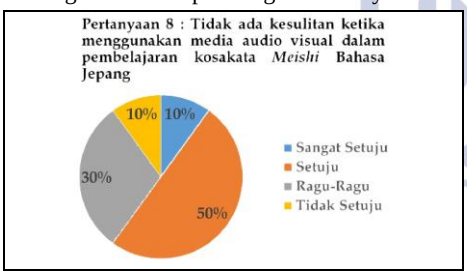
Dengan ini, media audio visual memudahkan siswa untuk mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Sebagaimana dengan Rindawati dkk. (2022:1-2) mempelajari tentang cara membuat kosakata lebih mudah diingat, dengan menyediakan alat bantu belajar khususnya media audio visual, untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sehingga media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Diagram 11. Respon Angket Pertanyaan 7



Penggunaan media audio visual selain dapat mengingat kosakata juga mengetahui secara langsung pada pengucapan kosakata *Meishi* bahasa Jepang dengan benar dan tepat. Hal ini sejalan pada kutipan Siboro (2021:4) yang mengatakan bahwa mengetahui pengucapan kosakata ini termasuk dalam bagian mendengar, dengan begitu materi yang telah tersampaikan melalui media audio visual dapat tersimpan pada memori jangka panjang bagi siswa.

Diagram 12. Respon Angket Pertanyaan 8



Siswa tidak ada kesulitan untuk mempelajari kosakata *Meishi* bahasa Jepang dengan menggunakan media audio visual. Hal ini diperjelas dalam kutipan Riskawati (2020:15) menerangkan tentang penyebab kesulitan pada penggunaan media audio visual, yakni kurangnya kompeten guru dalam pengoperasian teknologi yang semakin canggih.

Setelah mengetahui hasil angket dari setiap pertanyaan, berikut rekapitulasi dari 8 pertanyaan dalam bentuk tabel beserta menghitung hasil jawaban yang akan dibandingkan pada tabel 2.2 mengenai tasfiran respon siswa. Berdasarkan total keseluruhan dari 20 siswa yang telah mengisi angket.

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Angket

No	Jawaban								Total
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
1.	5	0	1	5	5	5	5	4	30
2.	5	5	2	4	5	5	5	4	35
3.	3	4	4	3	4	3	3	4	28
4.	4	4	3	4	4	4	5	4	32
5.	2	2	5	4	5	4	5	2	29
6.	5	4	4	3	5	5	5	5	36
7.	5	5	1	5	5	3	3	4	31
8.	5	4	4	4	3	5	4	3	32
9.	2	2	4	3	3	4	4	2	24
10.	5	5	1	5	5	3	3	4	31
11.	4	4	2	4	4	4	4	3	29
12.	4	5	1	4	5	4	5	4	32
13.	4	4	2	3	4	3	3	3	26
14.	4	5	2	5	4	4	5	4	33
15.	5	5	2	5	5	5	5	5	37
16.	3	4	2	4	4	4	4	4	29
17.	4	4	3	5	5	4	5	3	33
18.	4	4	2	4	5	4	5	4	32
19.	4	4	3	3	3	5	2	3	27
20.	5	5	2	3	5	3	4	3	30
Total	82	79	50	80	88	81	84	72	**616**

$$P = \frac{Skor\ Total}{Skor\ Kriteria}\ x\ 100\%$$

P = Presentase
Skor Total = Keseluruhan Nilai
Skor Kriteria = Nilai tertinggi × jumlah pertanyaan × jumlah responden

$$P = \frac{616}{5\ x\ 8\ x\ 20}\ x\ 100\%$$

$$P = \frac{616}{800}\ x\ 100\%$$

$$P = 77\%$$

Dari jumlah tersebut diketahui nilai presentase pada rekapitulasi hasil angket ini adalah 77%. Dilansir dari Riduwan (2011:15), nilai kerentanan berkisar 61% - 80% yang berarti mempunyai kriteria kuat. Dengan ini, media audio visual mempunyai respon siswa yang kuat terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan belajar kosakata bahasa Jepang ini mempunyai alokasi waktu selama 50 menit per pertemuan, yang terbagi dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama telah terlaksana pada hari Kamis, 28 Juli 2022 dengan dimulai pembelajaran di jam 07.35

WIB. Adapun materi yang dipelajari yakni terkait kosakata *Meishi* makanan dan ajakan makanan berbahasa Jepang. Sebelum materi dimulai, guru menerangkan sedikit topik mengenai makanan serta memberikan pilihan kepada siswa untuk menuliskan huruf *Hiragana*, *Romaji* atau keduanya. Kosakata *Meishi* yang akan disampaikan berjumlah 30 kosakata dengan pembagian 10 kosakata makanan, 10 kosakata tempat, dan 10 kosakata jumlah orang. Saat menerangkan cara baca dan arti kosakata *Meishi*, banyak siswa mengetahui beberapa kosakata yang tertulis di papan tulis. Materi kosakata *Meishi* telah berakhir, guru memberikan *review* kosakata dengan jumlah 5 kosakata bahasa Indonesia-Jepang serta 5 kosakata Jepang-Indonesia. Pembelajaran selesai, guru mengizinkan siswa untuk bertanya serta pemberitahuan pada pertemuan berikut diadakan *pretest*.

Berikutnya pada pertemuan kedua yang diadakan pada hari Kamis, 4 Agustus 2022 sekitar jam 07.30 WIB. Alokasi waktu dalam pertemuan kedua ini lebih cepat 5 menit dibandingkan pertemuan pertama. Diawali dengan *pretest*, diberi waktu pengerjaan selama 20 menit dalam 34 soal. Saat *pretest* dimulai, guru mengarahkan siswa untuk mendengarkan audio sebanyak 3 kali pemutaran. Terdapat kesalahan teknis pada sesi pemutaran audio, sehingga terjadi penundaan yang membutuhkan waktu kurang lebih 10 menit. Sesi mendengarkan telah usai, siswa dipersilahkan untuk mengisi bagian soal berikutnya. Waktu menunjukkan pukul 08.00 WIB, pembelajaran berikut berupa *power point* SiPi (*Spin* & *Picture*). Sebelumnya guru akan menjelaskan secara singkat kepada siswa mengenai media *power point* SiPi. Selama 20 menit, siswa sangat antusias dengan *power point* SiPi ini. Terlihat ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk memilih nomor *Spin* dan 9 warna *Picture*, siswa dengan tanggap menebak kosakata *Meishi* dengan benar. Terdapat batasan waktu yang diberi, *power point* SiPi hanya menampilkan 21 dari 30 kosakata.

Hari Kamis, 11 Agustus 2022 menjadikan pertemuan ketiga sebagai pertemuan terakhir. Memulai pembelajaran yang sama dengan pertemuan kedua, pada pukul 07.30 WIB. Pertemuan ini berisikan *posttest* serta pemberian angket kepada siswa. Guru memberikan waktu selama 25 menit dengan 6 bagian yang sama seperti *pretest*. Waktu pengerjaan *pretest* berakhir, guru membagikan angket secara langsung. Terdapat 8 butir pertanyaan pertanyaan berupa jawaban centang. Angket ini menjelaskan tentang pemahaman pada penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Waktu menunjukkan pukul 08.00 WIB, kegiatan pembelajaran pun telah usai. Tersisa nya waktu 20 menit, dipergunakan untuk pembagian hadiah dan menonton video *youtube* mengenai masakan Jepang.

Pada analisis data *pretest* dan *posttest*, didapatkan nilai rata-rata *pretest* adalah 22,25 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 27,65. Kedua tes ini mengalami peningkatan sebesar 5,40. Langkah selanjutnya adalah terlebih dahulu menghitung uji normalitas. S*hapiro-wilk* digunakan untuk uji normalitas karena sampelnya memiliki kurang dari 30 responden. Hasil menunjukkan pada *pretest* sebesar 0,035 serta *posttest* 0,009. Apabila data hasil akhir tidak normal, maka dianggap sebagai data terdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan statistik non parametrik dengan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* adalah H_a diterima karena memiliki nilai *asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,011 dengan nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Jika H_a diterima, hal ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Kesimpulan secara keseluruhan adalah bahwa media audio visual *power point* SiPi berpengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang.

Dari hasil angket, diketahui terdapat 8 butir pertanyaan terkait media audio visual yang telah dijawab oleh 20 siswa. Pada pertanyaan satu, ada 18 siswa menyetujui bahwa siswa senang menggunakan media audio visual saat pembelajaran koskata bahasa Jepang *Meishi*. Sebanyak 17 siswa menjawab pertanyaan dua ini dengan kategori setuju, sehingga media audio visual dapat membangkitkan semangat dan motivasi untuk belajar kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Pertanyaan tiga ini adanya 12 siswa memilih kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju, dengan ini media audio visual ini tidak membingungkan para siswa. Berikutnya pertanyaan empat ini terdapat 14 siswa memilih kategori sangat setuju dan setuju yang diartikan sebagai media audio visual dapat digunakan kapan saja, dimana saja, terutama saat mempelajari kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Pertanyaan lima menunjukkan ada 17 siswa memberikan jawaban pada kategori sangat setuju dan setuju, dengan ini tampilan *slide power point* media audio visual untuk siswa ini menarik dan tidak membosankan. Pertanyaan enam memiliki kategori setuju dan setuju dengan total sebanyak 15 siswa yang dapat diartikan media audio visual memudahkan siswa untuk mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Pertanyaan tujuh sejumlah 15 siswa menjawab dalam kategori sangat setuju dan setuju yang menunjukkan penggunaan media audio visual dapat mengetahui secara langsung pada pengucapan kosakata *Meishi* bahasa Jepang dengan benar dan tepat. Terakhir pada pertanyaan delapan, kategori sangat setuju dan setuju dengan total 12 siswa yang menunjukkan bahwa siswa tidak ada kesulitan untuk mempelajari kosakata *Meishi* bahasa Jepang dengan menggunakan media audio visual. Dengan demikian, kesimpulan dari angket nomor 1 sampai 8 adalah siswa merespon dengan baik media

audio visual pada kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang. Hal ini tercermin dari hasil data angket yang memiliki presentase sebesar 77%, yang dapat diartikan sebagai respon dalam kriteria kuat.

PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan kegiatan belajar kosakata bahasa Jepang terlaksana selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama mengenai materi kosakata dengan media papan tulis, pertemuan kedua *pretest* dengan diikuti media *power point* SiPi, dan pertemuan terakhir ditutup dengan *posttest* dan angket. Terdapat instrumen berupa tes dan angket, untuk mengetahui pengaruh serta respon siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam *power point* SiPi.

Berdasarkan hasil analisis tes, menunjukkan bahwa media audio visual *power point* SiPi berpengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang, hal ini menunjukkan terdapat nya perbedaan yang signifikan antara nilai akhir *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan data hasil angket, penggunaan media audio visual memiliki kriteria kuat pada kemampuan mengingat kosakata *Meishi* bahasa Jepang.

Saran

Adapun saran untuk meningkatkan kualitas penelitian ini. Kepada peneliti selanjutnya, pada penentuan sampel hendaknya lebih terencana dengan pemakaian rumus yang telah ditentukan. Media audio visual pada *power point* SiPi ini sebaiknya dapat digunakan dalam jangka waktu panjang, sehingga mendapatkan skor nilai yang maksimal. Dapat pula dikembangkan dengan melihat kemampuan menulis maupun membaca kosakata *Meishi* bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.

Aeniyah, W., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Education*, *7*(3), 888–894. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1287

Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Bastian, N. R., Andayani, & Suyitno. (2018). Media Audio Visual Sebagai Alat Memperlancar Kemampuan Menyimak Peserta Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*, *2*(Bipa 7), 1–8.

Carqua, B., & Berutu, S. S. (2015). *Program Bantu Belajar Bahasa Jepang Standar Japanese Language Proficiency Test Level 5*. *07*(02), 56–64.

Choo, Y. B., Onn, I. K. T. H., & binti Wahab, H. (2016). An action research of using vocabulary wheel to improve year 2 pupils' vocabulary in the Malaysian classroom. *English Education*, *1*(2), 77-83.

Danasasmita, W. (2009). Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia Sebuah Refleksi. *Repositori UPI*, 1–13.

Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetiyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.

Edi, F. R. S. (2016). teori wawancara Psikodignostik. Penerbit LeutikaPrio.

Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Unpam Press.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Iqbal, M. (2013). *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA An-Najah Rumpin-Bogor*. *1*, 81–109.

Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Anak Hebat Indonesia.

Jennah, R. (2009). Media Pembelajaran.

Maretaningtias, A. D. (2011). *PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL (SLIDE SHOW ANIMATION) DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN DI SDN 03 JATEN*.

Misbah, D., & Surya, M. (2017). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yang berbasis Power Point model Pop Up untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata mata pelajaran bahasa Arab. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(2), 404–417.

Noviana, F. (2017). Sastra dan Pembelajaran Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, *2*(2), 87. https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i2.8709

Prayitno, J. H. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powerpoint Dengan Kerangka Kerja Saintifik Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sekolah Dasar*. 18–27.

Putri, D. I. M. W., Sadyana, I. W., & Adnyani, K. E. K. (2018). *Variasi Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang Di Sma Negeri Bali Mandara*. *3*(3), 454–464.

Putri, R. A. (2022). *PENGGUNAAN HURUF JEPANG UNTUK PENULISAN MEREK PADA KEMASAN*

MAKANAN RINGAN PRODUK "MORINAGA" DAN "KOIKEYA" (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).

Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran.

Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Sd Lkia. *Jurnal Tunas Bangsa*, *9*(1), 1–10.

Riskawati. (2020). *Problematika Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Seni Budaya di Kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar*.

Setiyono, B. D. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. *April*.

Siboro, E. V. (2021). *Penggunaan Media Audio, Visual, dan Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing di Wisma Bahasa Yogyakarta*. *3*(March), 395.

Sudjianto, A. D., & Dahidi, A. (2004). Pengantar lingustik bahasa jepang. *Jakarta*: *Kesaint Blanc*, 250.

Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Suyanto, B., & Sutinah. (2007). *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. PT Adhitya Andrebina Agung.

Tarigan, H. G. (2011). *Pengajaran Kosakata (Edisi Revisi)* (Cet. 1. ed). CV. Angkasa.

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Scorpindo Media Pustaka.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya