

MEDIA GAMBAR *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

1. Ajwala Sasadhara

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sasa_dharara@yahoo.com

2. Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

Abstrak

Agar dapat menggunakan kosakata secara tepat, maka dibutuhkan cara yang tepat untuk membuat peserta didik tertarik menghafal serta ingin menguasai kosakata baru. Media gambar *picture and picture* adalah salah satu media yang tepat untuk pembelajaran kosakata. Media pembelajaran *tipe picture and picture* adalah pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Teknik ini sering dikenal dengan teknik memasang gambar-gambar dengan urutan yang logis. Dalam penelitian ini media gambar *picture and picture* digunakan untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang. Tujuan jurnal ilmiah untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dengan penerapan media gambar *picture and picture* dalam pelajaran bahasa Jepang siswa kelas VIIB dan VIID SMP Negeri 5 Probolinggo.

Kata-kata kunci : Media gambar *picture and picture*, penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Abstract

In order to use vocabulary appropriately, then it takes the right way to make the students interested and want to memorize new vocabulary. Media image *picture and picture* is one of the medium for learning vocabulary. Media type of *picture and picture* learning is an active learning for learners direct attention to the material being studied. This technique is often referred to as engineering drawings paired with a logical sequence. In this study the *picture and picture* drawing media used for Japanese language. The purpose of scientific journals to describe the study of students with the application of image media *picture and picture* in Japanese language subjects graders VIIB and VIID SMP Negeri 5 Probolinggo.

Key words: Media image *picture and picture*, Japanese vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki peranan yang sangat penting karena bahasa merupakan alat komunikasi lisan maupun tulisan. Komunikasi lisan dan tulisan sangat erat hubungannya dengan bahasa karena sifat penggunaan bahasa yang saling berkaitan. Tarigan (1983:18) secara luas mengemukakan bahwa “komunikasi” adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan yang pasti terjadi sewaktu-waktu bila manusia atau binatang-binatang ingin berkenalan dan berhubungan satu sama lain. Tarigan (1983:1) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa ditujukan untuk mencapai empat komponen keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Empat komponen berbahasa juga berlaku dalam pengajaran bahasa Jepang.

Empat komponen berbahasa tersebut juga berlaku dalam pengajaran bahasa Jepang. Sesuai dengan yang dikemukakan Oogawa

(1982:642-643) にほんごきょういく よんぎのう 日本語教育は、四技能

き はな よ か (聞く、話す、読む、書く) のための

きょうじゅ がくしゅう 教授。学習である。

“Pengajaran bahasa Jepang adalah pengajaran yang meliputi empat komponen mendengar, berbicara, membaca, dan menulis”. Sesuai dengan pernyataan tersebut, jika seorang

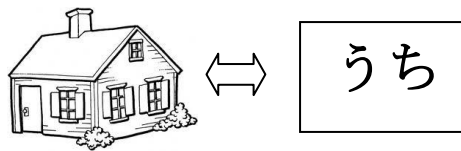
peserta didik dapat menguasai kaidah-kaidah bahasa Jepang dengan baik diharapkan peserta didik dapat menggunakan bahasa Jepang dengan baik pula.

Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar bahasa Jepang dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu penunjang berbahasa dengan baik adalah penguasaan kosakata. Mempelajari kosakata sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa asing, kosakata merupakan salah satu unsur penting dalam interaksi atau komunikasi dengan orang lain. Semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang, maka kemampuan komunikasi yang dimiliki orang tersebut akan semakin baik. Namun pada kenyataannya, proses pengajaran kosakata yang dilakukan oleh guru dalam kelas selama ini lebih mengarah pada penghafalan kosakata. Siswa diberi kosakata oleh pengajar, kemudian siswa menghafalkan kosakata yang diberikan. Hal ini menjadi salah satu penghambat untuk kelancaran proses belajar mengajar.

Dapat menggunakan kosakata secara tepat, dibutuhkan cara yang dapat membuat siswa tertarik untuk menghafal dan ingin mengetahui kosakata-kosakata baru. Apalagi pembelajaran ini diberikan kepada siswa SMP yang sebagian besar siswanya memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi. Dalam model pembelajaran efektif Kurikulum Tingkat

Satuan Pendidikan, terdapat model pembelajaran aktif dengan media *picture and picture* dan harapannya minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang meningkat. Pada siswa SMP, bahasa Jepang bukanlah mata pelajaran utama yang dipelajari, sehingga peserta didik sering tidak memperhatikan pelajaran bahasa Jepang. Media gambar ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang.

Mengingat permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut penulis tertarik untuk mencoba menerapkan teori media gambar *picture and picture* sebagai aplikasi pengajaran di dalam kelas dengan tujuan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Sedangkan subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Probolinggo tahun ajaran 2011/2012. Media gambar *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif. Pada umumnya metode pembelajaran aktif adalah untuk mengarahkan atensi (perhatian) peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Suprijono, 2010:111). Media *Picture and Picture* adalah media yang menggunakan bantuan gambar-gambar yang menarik, kemudian pendidik mengajukan atau memanggil peserta didik secara acak untuk memasang gambar-gambar menjadi pasangan yang logis. Contohnya :



Gambar diatas menunjukkan gambar rumah, selanjutnya peserta didik memasang gambar lainnya yang bertuliskan “うち”. Agar menjadi pasangan yang logis yaitu rumah=うち. Dari hasil tersebut pendidik bisa mengetahui sampai dimana kemampuan peserta didiknya. Dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajarnya, karena dalam suasana permainan, Peserta didik dapat belajar tanpa ada rasa terbebani dan pendidik dapat menyampaikan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.

Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Probolinggo khususnya kelas VII karena memiliki beberapa alasan. Salah satunya yaitu kurangnya minat dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang seperti yang terlihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh peserta didik yang berada dibawah standart yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 untuk nilai bahasa Jepang. Selain itu, pelajaran bahasa Jepang dianggap sangat sulit oleh siswa-siswanya karena mereka belum pernah mendapatkan pelajaran bahasa Jepang sebelumnya. Sehingga minat belajar dari peserta didik sangatlah kurang.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu :

Bagaimanakah pengaruh penggunaan media gambar *picture and picture* terhadap

penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas VII SMPN 5 Probolinggo tahun ajaran 2011/2012 ?

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif” (Munadi, 2008:7).

Berdasarkan definisi tersebut, tampak bahwa studi tentang media dalam konteks pembelajaran ini, bukanlah studi tentang hal-hal yang menyangkut teknis dan mekanis. Karena pembelajaran bagian dari ilmu pendidikan dan ia adalah ilmu pengetahuan sosial, maka dengan sendirinya studi tentang media hanyalah terbatas pada segi social, psikologis, dan pedagogiknya saja, yaitu kaitannya dengan unsur-unsur lainnya dalam keseluruhan unsur pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri (Munadi, 2008:8).

Media pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu model pembelajaran aktif dengan menggunakan bantuan gambar-gambar yang menarik dan selanjutnya peserta didik memasang urutan taksonomi sesuai dengan gambar yang ada, dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat dan aktifitas belajarnya, karena dalam suasana permainan peserta didik dapat belajar tanpa ada rasa

terbebani dan pendidik juga dapat menyampaikan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan model pembelajaran aktif dengan media *picture and picture* diharapkan minat peserta didik terhadap pembelajaran meningkat, maka hasil belajar peserta didik juga meningkat (Suyatno,2009:70).

Dalam pengajaran bahasa bertujuan agar para siswa terampil berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat bergantung kepada kualitas kosakata yang dimiliki.

Sebagai bagian dari komponen bahasa, kosakata terdiri dari kata-kata yang digunakan dalam komunikasi melalui bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam bahasa Jepang istilah kosakata sering disebut dengan *Goi* 『語彙』 yaitu perbendaharaan kata; kosa kata (Matsuura, 2005:222). Lebih lanjut Sudjianto (2004:97) menjelaskan bahwa *Goi* 『語彙』 adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik ragam lisan maupun tulisan.

Asano Yuriko (1991:3) menyebutkan definisi *Goi* 『語彙』 adalah kosakata adalah kumpulan kata/ istilah dengan kata lain merujuk pada keseluruhan bahasa. Sebagai bagian dari komponen bahasa, kosakata terdiri dari kata-kata yang digunakan dalam komunikasi melalui bahasa,

baik penggunaan bahasa secara lisan maupun tertulis. Dalam komunikasi melalui bahasa, Kosakata merupakan unsur yang amat penting. Pemilihan kata yang tepat dalam komunikasi merupakan hal penting untuk mengungkapkan makna yang dikehendaki penutur.

Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah komunikasi.

Untuk memenuhi kemampuan bahasa yang baik hendaknya mempunyai penguasaan kosakata yang baik pula seperti yang diungkapkan Tarigan (1993:2-3) “kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas dan kuantitas yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa. Sehingga bisa dikatakan bahwa kualitas dan kuantitas, tingkatan dan kedalaman kosakata seseorang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan pendekatan studi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Gambar “*Picture and Picture*” terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas VII SMPN 5 Probolinggo. Metode yang digunakan adalah rancangan *True Eksperimental Design*. *True Eksperimental Design* yaitu jenis-jenis yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi

persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak mendapat *treatment* (perlakuan) eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Probolinggo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 5 Probolinggo dan sampel penelitian ini adalah kelas VII B dan VII D.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post test* untuk mengumpulkan data.

1. *Pre test* (tes awal)

Pada umumnya pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan pretest. *Pre test* adalah tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai. *Pre test* memegang peran penting dalam proses pembelajaran. *Pre test* bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan peserta didik terhadap bahan pengajaran (pengetahuan dan keterampilan) yang akan diajarkan (Purwanto, 2006:28).

Dalam hal ini fungsi *pre test* adalah untuk melihat sampai dimana keefektifan pengajaran, setelah hasil *pre test* tersebut nantinya dibandingkan dengan hasil *post test* (Purwanto, 2006:28).

2. *Post Test* (tes akhir)

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran diakhiri dengan *post*

test. *Post test* merupakan test yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran. *Post test* bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah diberi perlakuan (pengetahuan maupun keterampilan) setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test*, dapat diketahui sejauh mana keefektifan pelaksanaan program pengajaran (Purwanto, 2006:28)

Teknik Pengumpulan Data

Tahap Persiapan

- a. Mencari sumber data pustaka yang berupa teori terkait dalam penelitian.
- b. Menyiapkan media *Picture and Picture* yang digunakan dalam penelitian.

Tahap validasi Instrumen

RPP dan criteria penilaian media gambar tipe *picture and picture* kepada dosen bahasa Jepang UNESA. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrument yang digunakan sudah memenuhi syarat.

Tahap Pelaksanaan

1. Pada kelas VII D sebagai kelas kontrol
 - a. Mengadakan *pre test* untuk kelas kontrol.
 - b. Memberikan pengajaran secara konvensional pada kelas kontrol

sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

- c. Mengadakan *post test* untuk kelas kontrol.
2. Pada kelas VII B sebagai kelas eksperimen
 - a. Mengadakan *pre test* untuk kelas eksperimen.
 - b. Memberikan pengajaran pada kelas eksperimen yang sesuai dengan RPP. Dalam pengajaran ini menggunakan media gambar tipe *Picture and Picture*.
 - c. Mengadakan *post test* untuk kelas eksperimen.

Teknik Analisi Data

Untuk menjawab rumusan masalah pengaruh penerapan media gambar *picture and picture* terhadap penguasaan kosakata pada siswa kelas VII SMPN 5 Probolinggo.

Peneliti menganalisis data dengan menggunakan pendekatan statistik inferensial, teknik *t-score* (untuk sampel-sampel yang berkorelasi). Rumus ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan antara dua nilai rata-rata atau dua sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) dengan kemampuan peserta didiknya telah disamakan terlebih dahulu. Penyamaan subjek dimaksudkan agar perbedaan-perbedaan yang terjadi hanya ditimbulkan oleh perbedaan perlakuan yang dieksperimentkan dan bukan diakibatkan oleh perbedaan kemampuan peserta didik.

Peneliti menganalisis data dengan menggunakan pendekatan statistik inferensial, teknik *t-score* (untuk sampel-sampel yang berkorelasi). Rumus ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya perbedaan antara dua nilai rata-rata atau dua sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) dengan kemampuan peserta didiknya telah disamakan terlebih dahulu. Penyamaan subjek dimaksudkan agar perbedaan-perbedaan yang terjadi hanya ditimbulkan oleh perbedaan perlakuan yang dieksperimentkan dan bukan diakibatkan oleh perbedaan kemampuan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai t -signifikan (kelas kontrol) = $5,462 > t_{(0,05,25)} = 2,060$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa : *ada perbedaan yang signifikan antara Mpre dan Mpos pada kelas kontrol.*

ANALISIS KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai t (kelas kontrol) = $5,462 > t_{(0,05,25)} = 2,060$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa : *ada perbedaan yang signifikan antara Mpre dan Mpos pada kelas kontrol.*

ANALISIS DATA KELAS KONTROL DAN KELAS EKSPERIMEN

Analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh perbedaan *penggunaan media gambar Picture and Picture* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang peserta didik yang disebabkan oleh *treatment* (perlakuan). Yang dimaksud *treatment* (perlakuan) dalam penelitian ini adalah pemberian materi kosakata bahasa Jepang dalam bentuk kartu berukuran 10 cm x 7 cm dan kartu yang berisikan gambar-gambar yang berhubungan dengan kosakata tersebut tersebut dalam proses belajar pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol perlakuan yang diberikan adalah tidak adanya *treatment* (perlakuan) dan tidak adanya pemberian materi kosakata dalam bentuk kartu berukuran 10 cm x 7 cm dan kartu yang berisikan gambar-gambar pada proses belajar.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh tersebut adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 , untuk t -Score pada sampel-sampel yang berkorelasi.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Menentukan taraf kepercayaan, ditentukan atau dipilih taraf kepercayaan 95% atau taraf 5% ($\alpha=0,05$), dengan catatan penentuan taraf signifikansi untuk dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis. Ditentukan nilai $t_{(0,05db)} = t_{(0,05,25)} = 2,060$
3. Menentukan kriteria yang diterima atau ditolaknya H_0 . Kriteria tersebut adalah sebagai berikut :
 H_0 diterima jika interval : $-2,060 \leq t(\text{score}) \leq 2,060$
 H_0 ditolak jika memenuhi interval :
 $t(\text{score}) < -2,060$
 $t(\text{score}) > 2,060$
Dengan catatan : Jika H_0 diterima maka H_1 ditolak, dan jika H_0 ditolak maka H_1 diterima.
4. Membuat tabel penolong untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dua mean akibat pengaruh penggunaan media *media gambar* tipe *Picture and Picture*
5. Menguji hipotesis dan penarikan kesimpulan pengaruh penggunaan media gambar *Picture and Picture* terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana pada pelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *t-score*. Setelah mengetahui analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen *t-score* dapat ditentukan, yaitu: -8,613

PEMBAHASAN

Dari hasil di atas, penulis menginterpretasikan data pengaruh penggunaan media gambar tipe *Picture and Picture* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Probolinggo tahun ajaran 2011/2012 sebagai berikut:

- a. Pada kelas kontrol, pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran konvensional seperti menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan *drill*. Pada metode ceramah dan *drill*, peserta didik cenderung merasa jenuh ketika pendidik memberi materi pelajaran secara panjang lebar dan memberi latihan secara berulang-ulang (*drill*), membuat pendidik selalu aktif, sehingga peserta didik menjadi pasif. Pada metode tanya jawab, peserta didik sering lupa dengan materi pelajaran yang sudah diajarkan dikarenakan jeda waktu antara pemberian materi dan tanya jawab yang cukup panjang sekitar satu minggu. Meskipun demikian, berdasarkan hasil analisis efektifitas kelas kontrol, diperoleh nilai t (kelas kontrol) $5,462 > t_{(0,05 db,25)} = 2,060$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa : *adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata penguasaan kosakata pada pelajaran bahasa Jepang peserta didik kelas VIIID saat post test pada kelas kontrol yang melakukan pembelajaran secara konvensional.*

b. Pada kelas eksperimen, pendidik menyajikan materi sebagai pengantar berupa kosakata bahasa Jepang dalam bentuk kartu berukuran 10 cm x 7cm dan pemberian kartu yang berisikan gambar yang berhubungan dengan kartu gambar yang dibawa oleh pendidik. Pendidik mengelompokkan peserta didik secara acak kemudian dalam kelompok tersebut memasang atau memperurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis, pendidik menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut, dari alasan atau urutan gambar tersebut pendidik memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Hal ini sesuai dengan kelebihan pembelajaran menggunakan media gambar tipe *Picture and Picture* sebagai berikut:

1. Pendidik lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.
2. Melatih peserta didik untuk berpikir logis dan sistematis. Hal ini terlihat pada hasil analisis efektifitas dikelas eksperimen, diperoleh nilai t (kelas eksperimen) = $10,896 > t_{(0,05;25)} = 2,060$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa : *adanya perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata pada pelajaran bahasa Jepang peserta didik kelas VIIIB saatpost test pada kelas eksperimen*

yang melakukan penggunaan media gambar tipe Picture and Picture.

Berdasarkan hasil analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata pada pelajaran bahasa Jepang yang disebabkan oleh perlakuan dengan penggunaan media gambar tipe *Picture and Picture* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai t -Score : $-8,613 < t_{(0,05;25)} = -2,060$ peningkatan dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena penggunaan media gambar *Picture and Picture* membuat peserta didik lebih mudah memahami materi karena diajarkan menggunakan media gambar, selain itu peserta didik diharuskan untuk lebih aktif dalam memahami kosakata. Selain itu penggunaan media gambar *Picture and Picture* merupakan pembelajaran baru di SMP Negeri 5 Probolinggo. Penggunaan media gambar *Picture and Picture* sudah sesuai untuk digunakan sebagai sarana meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Jepang peserta didik, karena *cooperative learning* ini membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar dan pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “terdapat pengaruh positif pada penggunaan media gambar tipe *Picture and picture* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas VII SMPN Negeri 5 Probolinggo Tahun ajaran 2011/2012”. Maka penggunaan media gambar tipe *Picture and picture* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas VII SMP Negeri 5 Probolinggo.

Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata pada pelajaran bahasa Jepang yang disebabkan oleh perlakuan dengan penggunaan media gambar tipe *Picture and Picture* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai

t-Score : $-8,613 < t_{(0,05;25)} = -2,060$
peningkatan dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi (M_e) = $89,38 > t_{(0,05;25)} = 2,060$ dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol (M_k) = $68,54 > t_{(0,05 \text{ db}, 25)} = 2,060$.

SARAN

Saran untuk penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan untuk dapat menggunakan media gambar tipe *Picture and picture* sebagai salah satu upaya

yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan ada penelitian baru mengenai penerapan dan pengembangan *cooperative learning* terutama untuk tipe *picture and picture*.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Matsuura, Kenji. 2005. *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung persada (GP) Press
- Oogawa. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishukan Pub.com
- Ookii, Hayashi. 1990. ^{にほんごきょういく} 日本語教育ハンドブック. Tokyo: Daishukan.
- Purwanto, Ngilim. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Sudjianto, Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah pembelajaran inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Media Gambar *Picture and Picture* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang

- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sutedi, Dedi. 2004. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Tarigan, Djago. 1991. *Materi pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yuriko, Asano. 1991. 「^{きょうしやうにほんごきやういく}教師用日本語教育ハンドブック」. Urawa: The Japan Fondation Japanes Language Institute.