

Pengaruh Media *Kotoba Gazou* (Gambar Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik

Cicik Hariati Rusni

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
cikcikharrus11@gmail.com

Mintarsih, S.S., M.Pd.

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal
mienmymyn@yahoo.com

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan salah satu faktor penunjang agar siswa dapat mengkomunikasikan ide atau pikiran dalam bahasa Jepang. Sebenarnya siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata, sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan kosakata. Oleh karena itu, digunakan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana pengaruh media *kotoba gazou* (gambar kosakata) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *true eksperimen design*. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media yang berbeda. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa dan kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 34 siswa. Data dalam penelitian ini adalah nilai *pre test* dan *post test* siswa. Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan media gambar biasa, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media *kotoba gazou* (gambar kosakata).

Berdasarkan hasil perhitungan perbedaan *mean* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus *t-test* diperoleh $3,14 > (0,01,62) = 2,36 > (0,05,62) = 1,67$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci : Media *kotoba gazou* (gambar kosakata), kosakata.

要旨

学習者が日本語でアイデアや考えを伝えることができるように支える要因の一つは日本語の語彙である。実際には生徒たちは日本語の語彙を学ぶ時、まだたくさん問題があると言われている。それで日本語の学習で適当な教具を使用しなければならない。本研究では日本語の語彙能力のために言葉画像の教具を使用した。

研究課題は、SMA NU 1 Gresik の XI MIA 1 のクラスで言葉画像の教具を使用すると、日本語の語彙能力に対して、どんな影響があるかということである。定量的な研究の *true experiment design* 法を使用した。コントロールクラスと実験クラスに別々の教具を使用した。この研究の母集団は SMA NU 1 Gresik の XI 年生であり、標本としてのコントロールクラスは XI MIA 4 の 33 人で、実験クラスとしては XI MIA 1 の 34 人である。この研究のデータは日本語の語彙能力の事前テストと事後テストの結果である。コントロールクラスでは絵カードを使用して、実験クラスでは言葉画像の教具を使用した。

T 検定で分析した 2 つのクラスの平均の結果は $3.14 > t (0.01,62) = 2.36 > t (0.05,62) = 1.67$ で有意差があった。これは、言葉画像の教具を使用することは日本語の語彙能力に対して効果があるということが言える。

キーワード : 言葉画像の教具、語彙

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sekarang semakin berkembang, hal itu ditandai dengan bertambahnya bahasa asing yang dipelajari. Bahasa asing yang dipelajari di sekolah-sekolah, terutama di SMA tidak bahasa Inggris saja tetapi bahasa asing yang lain juga. Proses pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang di SMA masih

mempunyai kendala, salah satunya mengenai penguasaan kosakata. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) yang menyebutkan tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor

penunjangnya adalah penguasaan *goi* (語彙) atau kosakata yang memadai. Kompetensi bahasa Jepang di SMA yang tertulis pada kata pengantar *sakura* 2 yaitu siswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulis menggunakan bahasa dan huruf-huruf Jepang (hiragana, katakana, dan kanji) dengan tepat.

Pada kenyataannya siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata baru yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik yang menyatakan bahwa ada beberapa kendala yang dialami oleh siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Kendalanya adalah banyaknya kosakata baru yang harus dipelajari dalam setiap bab dan perbedaan huruf yang digunakan, serta kurangnya semangat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Guna mengatasi kendala penguasaan kosakata tersebut diperlukan suatu media yang menarik saat melakukan pembelajaran agar siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar bahasa Jepang.

Menurut Sadiman dkk (2010:7) media atau alat bantu visual yang dipakai oleh guru, misalnya gambar, model, objek dan alat lain yang memberikan pengalaman kongkret dapat memberikan motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Media merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Susilana dan Riyana (2007:5) kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba mengatasi kendala penguasaan kosakata dengan menggunakan media gambar yang disertai kata-kata. Gambar dalam bahasa Jepang bisa disebut 絵 (*e*), 絵画 (*kaiga*) atau 画像 (*gazou*) dan kata dalam bahasa Jepang bisa disebut 話 (*hanashi*), 言葉 (*kotoba*), 言う (*iu*) atau 語る (*kataru*). Penerjemahan tersebut dilakukan untuk memberikan nama pada media yang digunakan dalam penelitian. Peneliti memilih kata 画像 (*gazou*) untuk menggantikan kata “gambar” karena kata tersebut memiliki arti (gambar, foto, dan bayangan) yang lebih dekat dengan media yang digunakan dalam penelitian. Pemilihan kata 言葉 (*kotoba*) untuk menggantikan kata “kata” karena kata tersebut lebih umum dan sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selanjutnya media gambar kosakata pada penelitian ini dinamakan media *kotoba gazou*. yang dinamakan media *kotoba gazou*. Media *kotoba gazou* adalah media yang peneliti buat guna mengatasi kendala penguasaan

kosakata baru dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media tersebut merupakan media pembelajaran yang sederhana dan simple baik dalam pembuatan maupun cara penggunaannya karena itu media ini tidak termasuk media pengembangan tetapi tetap divalidasi dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Media *kotoba gazou* (gambar kosakata) termasuk dalam media grafis yaitu media yang menggunakan gambar dalam menyampaikan pesan atau gagasan yang diinginkan oleh guru. Media *kotoba gazou* terbagi menjadi dua bagian yang *pertama* adalah media *gazou* 1 berupa papan gambar tempat untuk melakukan kegiatan sehari-hari dan menghabiskan waktu senggang yaitu rumah, masjid, supermarket, kolam renang, taman dan bioskop. Serta media *gazou* 2 yang terpisah dari media *gazou* 1 yaitu gambar benda, kegiatan sehari-hari, dan nama tempat. *Kedua* berupa kartu *kotoba* 1 yang berisi kalimat percakapan tiap anggota dalam satu kelompok. Serta kartu *kotoba* 2 untuk menuliskan jawaban dari percakapan atau kegiatan apa yang dilakukan tiap anggota dalam satu kelompok. Kalimat dalam kartu *kotoba* 1 tersebut tidak lengkap sehingga siswa diminta untuk mengisi dengan kosakata yang tepat. Hipotesis pembuatan media tersebut adalah pembelajaran dengan menggunakan media gambar berwarna dan kartu *kotoba* dapat melatih siswa berbicara dan menulis bahasa Jepang dalam suasana yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih tertarik dan dapat mengingat dalam jangka waktu yang lebih panjang, jika hanya melakukan proses pembelajaran dengan ceramah akan mudah bosan dan jangka waktu mengingatnya lebih pendek.

Media *kotoba gazou* (gambar kosakata) tersebut dipilih Karena kemampuan otak kanan dan kiri manusia berbeda. Saat siswa belajar tentang kosakata, logika, hitungan yang digunakan adalah otak kiri yang ingatannya bersifat pendek sedangkan otak kanan ingatannya bersifat permanen yang mempelajari tentang music, warna, gambar. Dengan menggunakan media dalam mempelajari kosakata dapat menggabungkan fungsi otak kanan dan kiri sehingga dapat mengingat kosakata yang telah dipelajari dalam jangka waktu yang lama atau permanen. Media tersebut digunakan untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *True Eksperimental Design* yang menggunakan kelompok kelas kontrol sebagai pembanding. Penelitian eksperimen adalah metode yang dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel dan selanjutnya dikontrol untuk mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut Arikunto (2010:125) *True Eksperimental Design* adalah jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Persyaratan yang dimaksud dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak disebut sebagai kelompok eksperimen tetapi ikut mendapatkan pengamatan atau sebagai kelompok pembanding, biasa disebut kelompok kontrol. Kelompok kontrol atau kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media gambar, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media *kotoba gazou*. Berikut contoh media gambar yang digunakan pada kelas kontrol



Media Gambar kelas kontrol



Nama	Waktu kegiatan			
	あさ	ひる	よる	ひまな とき

Media Kartu kelas kontrol

Media gambar tersebut digunakan dengan cara melakukan wawancara satu kelompok menanyakan tentang kegiatan sehari-hari, kemudian menuliskan pada kartu yang telah disediakan. Pada kelas eksperimen menggunakan media *kotoba gazou*.



Media gazou 1



えいがかん スーパー たいいくかん

Media gazou 2

A
1. Bさん、あさなにをしますか。
8. トイレではみがきます。それから、かねをあります。
9. Cさん、ひるなにをしますか。
14. へやでテレビをみます。
15. Dさん、ばんごはんをたべますか。
22. えいがかんでともだちとえいがをみます。
23. Dさん、ひまなときなにをしますか。

B
2. トイレでみずをあびます。それから、ごはんをたべます。
3. Cさん、あさパンをたべますか。
12. へやでてがみをかきます。
13. Aさん、ひるなにをしますか。
17. Dさん、よるなにをしますか。
26. へやでいもうととゲームをします。
27. Cさん、ひまなときなにをしますか。

Media kotoba 1

Nama	Waktu kegiatan			
	あさ	ひる	よる	ひまな とき

Media kotoba 2

Media *kotoba gazou* tersebut digunakan dengan cara melakukan percakapan secara berkelompok dengan melihat kartu *kotoba 1* saat ada kalimat yang kosong siswa diminta melihat media *gazou 2* (gambar yang ada) disesuaikan dengan kalimat yang ada dalam kartu *kotoba 1* kemudian menempelkan gambar pada media *gazou 1* dan mengisi kalimat pada kartu *kotoba 1* yang kosong dengan kosakata yang tepat sesuai gambar yang ditempel. Untuk siswa yang lain diminta menuliskan jawaban/kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang menempel gambar.

Penggunaan media yang berbeda pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan untuk melihat pengaruh kedua perlakuan tersebut terhadap prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh media *kotoba gazou* (gambar kosakata) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena menggunakan data berupa angka dan pengolahan data dilakukan dengan perhitungan statistik.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:203). Penelitian ini menggunakan instrument berupa tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pre test* dan *post test* tentang penguasaan kosakata yaitu menerjemahkan gambar ke dalam huruf kana, melengkapi kalimat rumpang dan mengubah huruf romaji menjadi huruf hiragana. Data berupa hasil tes dari kelas kontrol dan eksperimen

dianalisis menggunakan statistik parametris dengan menggunakan rumus *t-test*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *kotoba gazou* (gambar kosakata) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.

Untuk menjawab rumusan masalah, digunakan analisis data hasil *pre test* dan *post test* dari kelas XI MIA 4 sebagai kelas kontrol dan XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen. Sebelum dianalisis, dilakukan uji normalitas pada nilai *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuan dilakukan uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, data dapat dianalisis menggunakan *t-signifikansi* yang berfungsi untuk mengetahui efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan melihat perbedaan mean *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelas. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung *t-test* dengan membandingkan mean kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dan yang terakhir dilakukan pengujian hipotesis.

1. Menentukan Uji Normalitas

Pada kelas kontrol diperoleh hasil x^2 hitung = $3,41 < x^2$ tabel ($1\%, 6$) = $16,8$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen diperoleh x^2 hitung = $5,86 < x^2$ tabel ($1\%, 5$) = $15,1$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.

2. Menentukan Testing Signifikansi

Pada kelas kontrol diperoleh nilai *t-signifikansi* pada kelas kontrol = $13,46 > t(0,01, db) = 2,46$. Maka H_0 ditolak maka H_1 diterima, sehingga dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara Mpre dan Mpost pada kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai *t-signifikansi* pada kelas eksperimen = $14,55 > t(0,01, db) = 2,46$. Maka H_0 ditolak maka H_1 diterima, sehingga dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara Mpre dan Mpost pada kelas eksperimen.

3. Menghitung *T-Test* Perbedaan Mean Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan kriteria yang ditentukan, diperoleh nilai *t-test* adalah $3,14 > t(0,01, 62) = 2,36 > t(0,05, 62) = 1,67$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *t-test* lebih besar daripada nilai *t* kritik pada taraf signifikansi $0,05 = 1,67$ dan nilai *t* kritik pada taraf

signifikansi $0,01 = 2,39$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu Ada perbedaan kemampuan yang signifikan tentang penguasaan kosakata bahasa Jepang antara siswa kelas XI MIA 1 yang menggunakan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) dengan siswa kelas XI MIA 4 yang menggunakan media gambar di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) mempunyai pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada kelas eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik. Setelah dilakukan penelitian dan pembahasan yang terdapat pada bab empat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang tertera pada bab empat dapat diketahui bahwa ada pengaruh positif penggunaan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) ditunjukkan pada hasil perhitungan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh melalui rumus *t-test* yaitu $3,14 > t(0,01, 62) = 2,36 > t(0,05, 62) = 1,67$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media *kotoba gazou* (gambar kosakata) terdiri dari beberapa tahapan sehingga guru perlu memperhitungkan waktu dengan baik.
2. Sebelum memulai pembelajaran menggunakan media *kotoba gazou* (gambar kosakata), sebaiknya guru menjelaskan aturan penggunaan media tersebut secara jelas dan detail agar siswa tidak kesulitan dan proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kustandi, Cecep dan Sutjipto Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Japan: Kyoto Sangyo University Press.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Putrayasa, Ida Bagus. 2010. *Analisis Kalimat (Fungsi, Kategori, dan Peran)*. Bandung: Refika Aditama.

Sadiman, Arief S. (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sesep dan Handayani Ela. 2012. *Menghafal Itu Gampang*. Jakarta: media kita.

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2009. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

Tarigan, Henry Guntur. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa