

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KARADA NO KARUTA* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 2 KOTA MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2016/2017

Suntara Dwi Sunarya

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: suntaradwinarya@gmail.com

Abstrak

Tujuan pengajaran bahasa pada prinsipnya adalah agar siswa terampil berbahasa. Agar dapat dikatakan terampil berbahasa, siswa harus memiliki kuantitas dan kualitas kosakata yang baik. Berdasarkan hasil analisis angket pra-penelitian penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto, diketahui bahwa 17 siswa dengan persentase 63% menyatakan kesulitan dalam penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dalam penelitian ini digunakan media *Karada no Karuta* untuk meningkatkan penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang.

Media *Karada no Karuta* merupakan media visual yang menyajikan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto tahun ajaran 2016/2017 serta untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Karada no Karuta*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *true experiment design* karena menggunakan dua subjek penelitian yang dibandingkan yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini, digunakan *simple random sampling* dengan cara undian. Setelah undian dilakukan, didapatkan bahwa sampel pada penelitian ini adalah kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol dan kelas X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol (X IPS 2) proses pembelajaran menggunakan media *power point*, sedangkan pada kelas eksperimen (X MIPA 6) proses pembelajaran menggunakan media *Karada no Karuta*.

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh hasil *t-test* $5,33 > 1,67 > 2,39$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* mempunyai pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. Adanya perbedaan mean kelas kontrol dan kelas eksperimen didukung oleh hasil angket respon siswa. Dari hasil analisis data angket, media *Karada no Karuta* mendapat respon positif saat pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media *Karada no Karuta* mempunyai pengaruh positif terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto.

Kata Kunci: Media *Karada no Karuta*, Kosakata Anggota Tubuh, Kosakata Bahasa Jepang

要旨

言語教育の目的は生徒の言語能力がつくことである。そのために、語彙をよく分かることが必要である。生徒の言語能力における研究前のデータ分析の結果、国立モジョケルト第2高校2016/2017年度10年生6組科学クラスは63%（12人）が体の語彙習得に困難があった。本研究では、体の語彙を習得するために、『からだのカルタ』を利用する。

『からだのカルタ』は視覚メディアで、体の語彙を表すメディアである。本研究の目的は国立モジョケルト第2高校2016/2017年度10年生6組科学クラスにおける日本語の語彙習得に対する視覚メディア『からだのカルタ』の使用効果を記述することと、視覚メディア『からだのカルタ』の使用効果に対する生徒の反応を知ることである。

本研究は定量的で、True Experiment Designを使用する。従って、2つのグループを比べる。本研究の対象は国立モジョケルト第2高校である。本研究の母集団は国立モジョケルト第2高校の10年生クラスである。サンプルはランダムサンプリングによって行った。サンプルはコントロールクラスとして社会科学2組、実験クラスとして科学6組である。コントロールクラスの授業ではパワーポイントのメディアを、実験クラスの授業では視覚メディア『からだのカルタ』を行った。

コントロールクラスと実験クラスのプレテスト、およびポストテストのデータ分析の結果、*t*検定で $5.33 > 1.67 > 2.39$ となり。実験クラスで視覚メディア『からだのカルタ』を使用したことはより効果的という結果を示した。アンケートの結果では、このメディアを行ったとき、生

徒は積極的で、授業が楽しかったと答えた。これは、視覚メディア『からだのカルタ』が国立モジョケルト第2高校6組科学の実験クラスにおいて、プラスの影響を与えていることを示している。従って、視覚メディア『からだのカルタ』は生徒が日本語の語彙を習得するのを助けることができると考えられる。

キーワード: 視覚メディア『からだのカルタ』、体の語彙、日本語の語彙

PENDAHULUAN

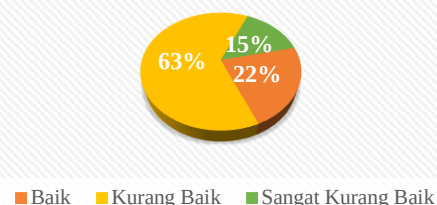
Tujuan pengajaran bahasa pada prinsipnya adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Sehingga siswa harus menguasai keempat keterampilan tersebut agar dapat disebut terampil berbahasa serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Tarigan, 1989:2). Pada pengajaran bahasa asing, khususnya pengajaran bahasa Jepang, siswa juga dituntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut. Akan tetapi, ketika mempelajari bahasa Jepang, siswa mengalami berbagai kesulitan. Kesulitan yang dialami oleh siswa yaitu kesulitan dalam menyusun pola kalimat, kesulitan dalam membaca dan menulis huruf *hiragana* dan huruf *katakana*, kesulitan dalam berbicara dalam bahasa Jepang, serta kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang (Istiqomah, Lispridona, dan Chevy, 2015:3).

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Kuantitas yang dimaksud yaitu jumlah kosakata yang dikuasai dan kualitas kosakata yaitu penerapan kosakata dalam suatu konteks. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula kemungkinan terampil dalam berbahasa (Tarigan, 1989:2). Sehingga siswa harus memiliki kuantitas dan kualitas kosakata yang baik agar dapat dikatakan terampil berbahasa. Berdasarkan hasil observasi pada saat Program Pengelolaan Pembelajaran yang dilakukan pada 18 Juli sampai 9 September 2016, siswa SMA Negeri 2 Kota Mojokerto masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Setelah dilakukan observasi, pada tanggal 3 Januari 2017 dilakukan pra-penelitian dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto untuk mengetahui penguasaan kosakata dan penggunaan media pada pelajaran bahasa Jepang.

Hasil analisis angket pra-penelitian penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto (diagram 2), yaitu 17 siswa dengan persentase 63% menyatakan kurang baik dan bahkan 4 siswa dengan persentase 15% menyatakan sangat kurang baik dalam penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Penguasaan kosakata yang kurang baik ini disebabkan karena kosakata

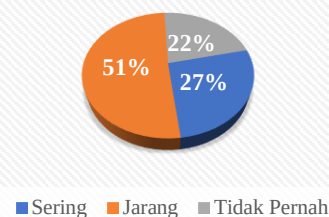
anggota tubuh sulit untuk diingat dan jarang diajarkan oleh guru, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata tersebut.

Diagram 1
Hasil Angket Pra-Penelitian Penguasaan Kosakata Anggota Tubuh dalam Bahasa Jepang



Hasil angket pra-penelitian penggunaan media pada pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto (diagram 2), yaitu 14 siswa dengan persentase 51% menyatakan bahwa media jarang digunakan pada saat proses pembelajaran bahasa Jepang. Padahal 27 siswa dengan persentase 100% menyatakan bahwa media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, karena dengan adanya media maka dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang diperlukan adanya media yang dapat menarik minat dan perhatian agar siswa dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Diagram 2
Hasil Angket Pra-Penelitian Penggunaan Media pada Pelajaran Bahasa Jepang



Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi

menarik (Sadiman, 2009:7). Untuk itu pada penelitian ini digunakan media *Karada no Karuta* yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi tertarik untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Media *Karada no Karuta* menekankan pada penguasaan kosakata bahasa Jepang, khususnya mengenai kosakata anggota tubuh.

Media *Karada no Karuta* dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi mengenai anggota tubuh dalam bahasa Jepang dan juga sebagai media untuk permainan. Permainan dapat dilakukan oleh kelompok kecil (2-10 orang) maupun kelompok besar (>10 orang). Guru dapat bertindak sebagai juri, sedangkan siswa menjadi pemain. Juri akan membacakan kartu deskripsi mengenai salah satu anggota tubuh, lalu pemain mencari kartu nama anggota tubuh (*karuta*) yang sesuai dengan deskripsi yang dibacakan oleh juri. Kemudian pemain menempelkan *karuta* pada tempat yang tersedia sesuai dengan letak anggota tubuh tersebut. Dengan demikian siswa menjadi lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

SMA Negeri 2 Kota Mojokerto dipilih sebagai populasi pada penelitian ini karena merupakan sekolah unggulan yang ada di kota Mojokerto. Dikatakan unggulan karena berbagai prestasi telah diraih, salah satunya adalah menjadi Juara 3 pada Lomba Perpustakaan Sekolah Tingkat Nasional se-Indonesia pada tahun 2016. Selain itu, di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto terdapat pelajaran bahasa Jepang yang diajarkan pada kelas bahasa dan dijadikan sebagai mata pelajaran peminatan pada kelas X MIPA maupun X IPS.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam kelas yang dijadikan tempat penelitian. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto Tahun Ajaran 2016/2017.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto Tahun Ajaran 2016/2017 dan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Karada no Karuta*.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto Tahun Ajaran 2016/2017 dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Karada no Karuta*.

METODE

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *Karada no Karuta* merupakan media yang dikembangkan

oleh peneliti, sehingga sebelum melakukan penelitian, diperlukan validasi media serta uji coba media untuk memastikan bahwa media efektif dan layak untuk digunakan. Validasi media dibagi menjadi dua tahap yaitu validasi materi dan validasi media. Berdasarkan hasil validasi media (materi dan media) serta hasil uji coba media, dapat disimpulkan bahwa media *Karada no Karuta* efektif dan layak digunakan pada penelitian ini.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *true experiment design* atau rancangan eksperimen sungguhan. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media *power point*, sedangkan pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan media *Karada no Karuta*. Menurut Arikunto (2013:125), rancangan *true experiment design* adalah sebagai berikut:

E	O_1	X_1	O_2
K	O_3	X_2	O_4

Keterangan:

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

X_1 : Perlakuan pada kelas eksperimen

X_2 : Perlakuan pada kelas kontrol

O_1 : *Pre-test* pada kelas eksperimen

O_2 : *Post-test* pada kelas eksperimen

O_3 : *Pre-test* pada kelas kontrol

O_4 : *Post-test* pada kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto, sehingga populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 2 Kota Mojokerto yang berjumlah 10 kelas. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol dan kelas X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan angket. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* penguasaan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang yang akan diberikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket campuran, yaitu angket yang terdiri dari angket terbuka dan tertutup. Angket hanya akan diberikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Karada no Karuta* pada proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik statistik parametrik dengan menggunakan *t-test*. Parametrik merupakan data yang dikumpulkan dengan instrumen yang menghasilkan data interval dan rasio, dan memenuhi beberapa kriteria, yaitu data yang diolah harus berdistribusi normal, homogen, dan linear (Yusuf, 2014:251). Oleh karena itu, uji normalitas perlu dilakukan untuk menguji apakah data pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal

atau tidak. Pada penelitian ini digunakan rumus Chi-kuadrat untuk uji normalitas data. Setelah data diketahui berdistribusi normal, maka analisis data dapat dilakukan. Untuk mengetahui efektivitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dilakukan uji perbedaan dua mean pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan *t-signifikansi*. Serta untuk membandingkan kedua mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan *t-test*.

Sedangkan untuk menganalisis data angket digunakan skala Likert yaitu skala yang merupakan suatu *series* butir soal, sehingga responden hanya memberikan persetujuan atau ketidaksetujuannya terhadap butir soal tersebut (Yusuf, 2014:222). Alternatif jawaban yang digunakan adalah Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, serta Sangat Tidak Setuju. Menurut Riduwan (2008:89), untuk menentukan persentase perolehan nilai tiap butir soal adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f : frekuensi siswa yang memberikan jawaban yang sama pada butir soal tertentu

N : jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan respon penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto tahun ajaran 2016/2017. Pada penelitian ini terdapat dua rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Karada no Karuta*.

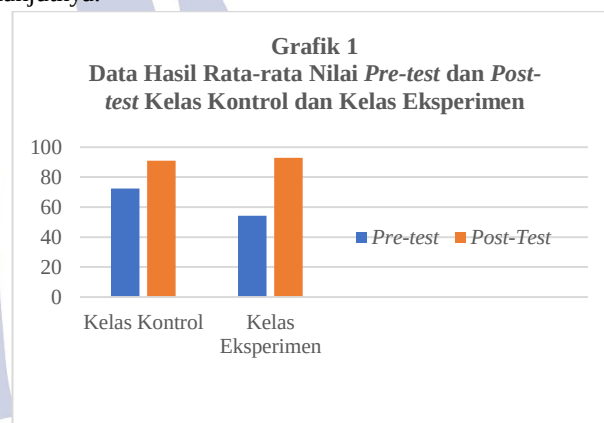
Rumusan masalah yang pertama yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dijawab dengan cara menggunakan analisis hasil *pre-test* dan *post-test* kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol dan X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen. Sebelum menganalisis, dilakukan uji normalitas pada data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui distribusi frekuensi kedua data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka selanjutnya data dapat dianalisis menggunakan *t-signifikansi* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan cara melihat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas. Setelah itu dilakukan analisis menggunakan *t-test* dengan membandingkan mean antara kelas kontrol dan kelas

eksperimen. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Rumusan masalah yang kedua yaitu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *Karada no Karuta* dijawab dengan menggunakan hasil angket respon siswa yang dibagikan pada kelas eksperimen. Hasil angket tersebut dianalisis untuk mengetahui respon siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto terhadap penggunaan media *Karada no Karuta*.

Data Pre-test dan Post-test

Terdapat dua sumber data pada penelitian ini, yaitu data dari kelas kontrol dan data dari kelas eksperimen (Grafik 1). Pada masing-masing kelas diberikan *pre-test* dan *post-test* yang hasilnya dijadikan data untuk dianalisis pada penelitian ini. Penyajian data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk mempermudah proses analisis selanjutnya.



Menghitung Uji Normalitas

Sebelum mengolah data dengan teknik analisis statistik parametrik, perlu dilakukan uji normalitas data karena teknik ini menuntut persyaratan bahwa data harus berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi normal, maka tidak bisa menggunakan teknik analisis statistik parametrik dan harus menggunakan teknik analisis statistik non-parametrik (Yusuf, 2014:286). Pada penelitian ini untuk uji normalitas data digunakan rumus *Chi-kuadrat*. Pada perhitungan uji normalitas kelas kontrol, dikarenakan hasil X^2 hitung = 11,98 < X^2 tabel = 15,1, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal. Dengan demikian data telah memenuhi syarat dalam penelitian statistik parametrik dan data dapat digunakan pada analisis selanjutnya.

Pada perhitungan uji normalitas kelas eksperimen, dikarenakan hasil X^2 hitung = 11,32 < X^2 tabel = 13,3, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal. Dengan

demikian data telah memenuhi syarat dalam penelitian statistik parametrik dan data dapat digunakan pada analisis selanjutnya.

Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil dari penelitian ini. Setelah dilakukan uji normalitas, diketahui bahwa semua data berdistribusi normal, sehingga analisis data dapat dilakukan. Analisis data pada penelitian ini yaitu dengan cara menghitung *t-signifikansi* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta menghitung *t-test* dengan membandingkan mean kelas kontrol dan eksperimen.

Berdasarkan analisis data kelas kontrol dengan menggunakan *t-signifikansi*, diperoleh $t(\text{kelas kontrol}) = 8,18 > t(\text{tabel}) = 2,48$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas kontrol. Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas kontrol efektif.

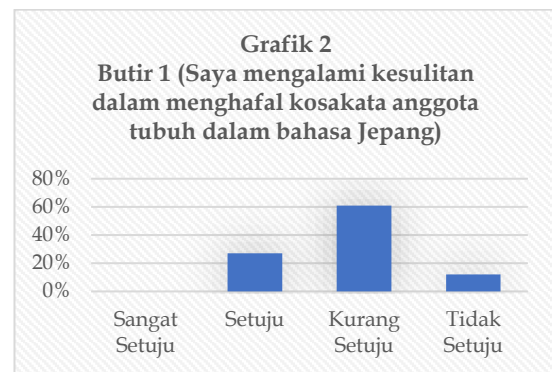
Berdasarkan analisis data kelas eksperimen dengan menggunakan *t-signifikansi*, diperoleh $t(\text{kelas eksperimen}) = 13,44 > t(\text{tabel}) = 2,46$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen. Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen efektif.

Berdasarkan analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan *t-test*, diperoleh $t\text{-test} = 5,33 > t(0,05, 58) = 1,67 > t(0,01, 58) = 2,39$. H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Karada no Karuta* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto.

Analisis Data Angket

Data angket merupakan data yang berisi respon siswa kelas X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen terhadap penggunaan media *Karada no Karuta* melalui angket respon siswa yang telah diberikan. Hasil data angket digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua pada penelitian ini. Analisis data angket merupakan analisis untuk mendapatkan hasil berupa suatu penjelasan atau pengambilan kesimpulan dari angket respon siswa.

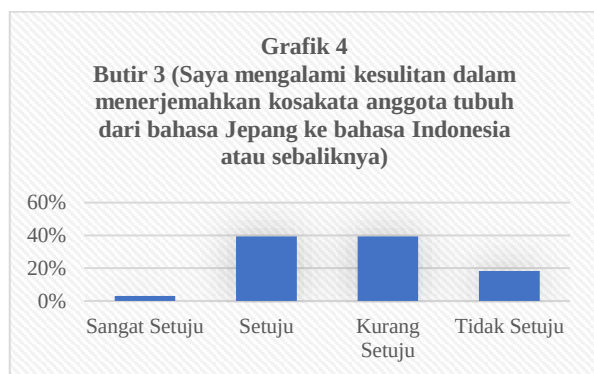
Dari hasil analisis persentase jawaban angket respon siswa yang disajikan pada tabel di atas, maka dapat digambarkan grafik setiap butir pernyataan angket sebagai berikut:



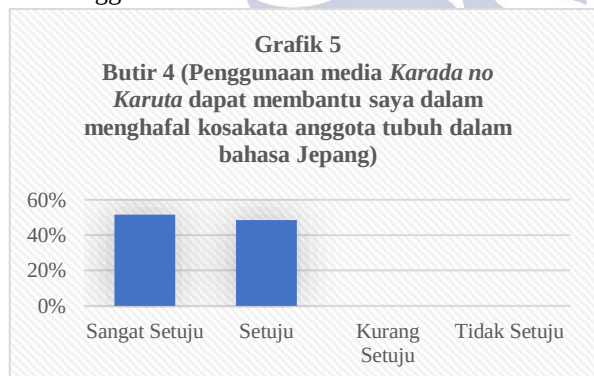
Hasil angket respon siswa butir 1 yang disajikan pada grafik 2 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 9 siswa dengan persentase 27% menyatakan setuju, 20 siswa dengan persentase 61% menyatakan kurang setuju, serta 4 siswa dengan persentase 12% menyatakan tidak setuju bahwa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 1 ini adalah karena kosakata anggota tubuh singkat dan mudah untuk dilafalkan, sehingga mudah untuk diingat.



Hasil angket respon siswa butir 2 yang disajikan pada grafik 3 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 8 siswa dengan persentase 24% menyatakan setuju, 18 siswa dengan persentase 55% menyatakan kurang setuju, serta 4 siswa dengan persentase 21% menyatakan tidak setuju bahwa mengalami kesulitan dalam memahami arti kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami arti kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 2 ini adalah karena kosakata anggota tubuh mudah untuk dipahami.

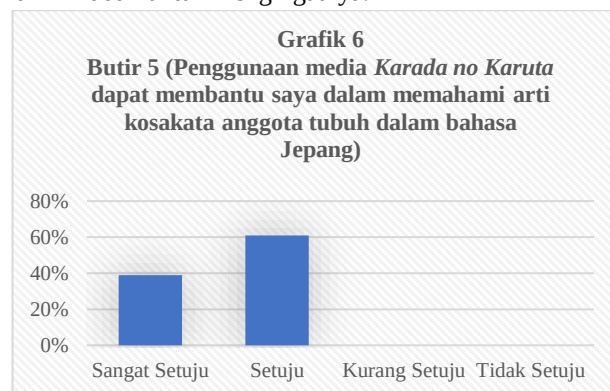


Hasil angket respon siswa butir 3 yang disajikan pada grafik 4 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 1 siswa dengan persentase 3% menyatakan sangat setuju, 13 siswa dengan persentase 39,4% menyatakan setuju, 13 siswa dengan persentase 39,4% menyatakan kurang setuju, serta 6 siswa dengan persentase 18,2% menyatakan tidak setuju bahwa mengalami kesulitan dalam menerjemahkan kosakata anggota tubuh dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia atau sebaliknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dan sebagian siswa tidak mengalami kesulitan dalam menerjemahkan kosakata anggota tubuh dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia atau sebaliknya. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 3 ini adalah siswa yang mengalami kesulitan menyatakan bahwa ada beberapa kosakata yang mirip sehingga terkadang salah menerjemahkan, sedangkan siswa yang tidak mengalami kesulitan menyatakan bahwa mudah untuk menerjemahkan kosakata anggota tubuh.

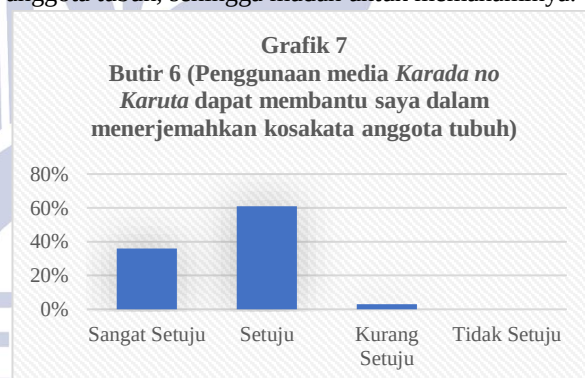


Hasil angket respon siswa butir 4 yang disajikan pada grafik 5 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 17 siswa dengan persentase 51,5% menyatakan sangat setuju dan 16 siswa dengan persentase 48,5% menyatakan setuju bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* dapat membantu dalam menghafal kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa terbantu dengan penggunaan media *Karada no Karuta* sehingga dapat menghafal kosakata anggota tubuh dengan baik. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 4 ini adalah karena pada media

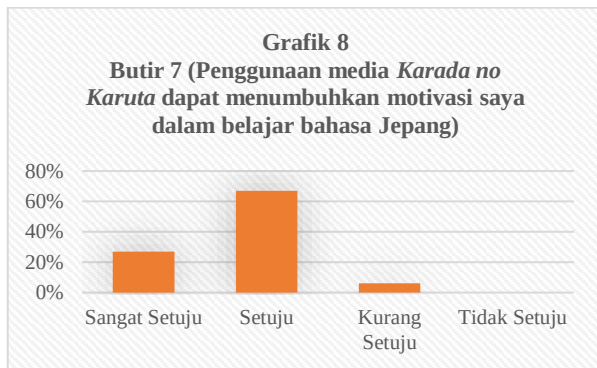
terdapat gambar dan kosakata anggota tubuh, sehingga semakin mudah untuk mengingatnya.



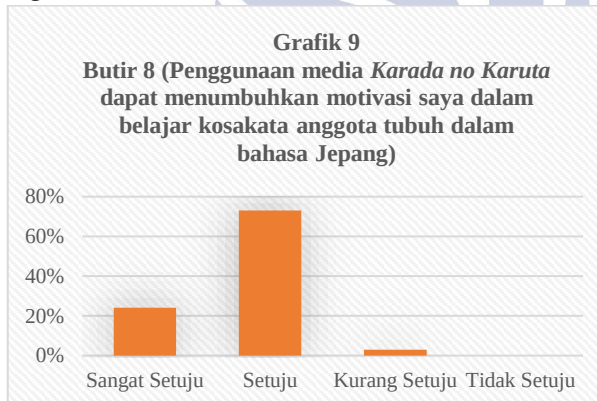
Hasil angket respon siswa butir 5 yang disajikan pada grafik 6 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 13 siswa dengan persentase 39% menyatakan sangat setuju dan 20 siswa dengan persentase 61% menyatakan setuju bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* dapat membantu dalam memahami arti kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa terbantu dengan penggunaan media *Karada no Karuta* sehingga dapat memahami kosakata anggota tubuh dengan baik. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 5 ini adalah karena pada media terdapat gambar yang disertai anak panah dan kosakata anggota tubuh, sehingga mudah untuk memahaminya.



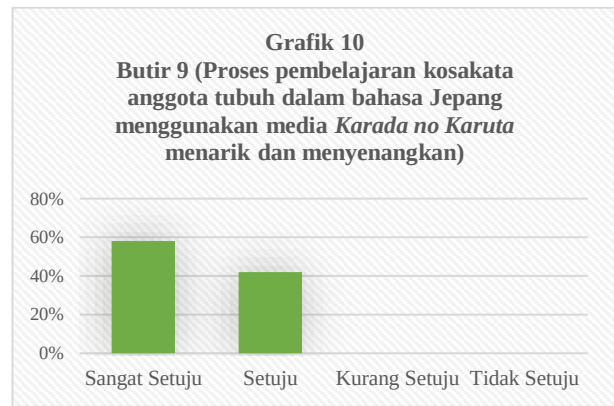
Hasil angket respon siswa butir 6 yang disajikan pada grafik 7 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 12 siswa dengan persentase 36% menyatakan sangat setuju, 20 siswa dengan persentase 61% menyatakan setuju, serta 1 siswa dengan persentase 3% menyatakan kurang setuju bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* dapat membantu dalam menerjemahkan kosakata anggota tubuh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa terbantu dengan penggunaan media *Karada no Karuta* sehingga dapat menerjemahkan kosakata anggota tubuh dengan baik. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 6 ini adalah karena pada media terdapat kosakata anggota tubuh yang ditulis dalam huruf *hiragana* dan *romaji*, maka menjadi mudah untuk menerjemahkannya.



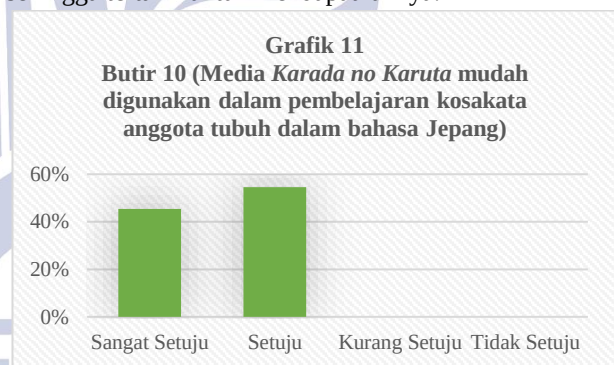
Hasil angket respon siswa butir 7 yang disajikan pada grafik 8 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 9 siswa dengan persentase 27% menyatakan sangat setuju, 22 siswa dengan persentase 67% menyatakan setuju, serta 2 siswa dengan persentase 6% menyatakan kurang setuju bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa termotivasi untuk belajar bahasa Jepang dengan digunakannya media *Karada no Karuta*. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 7 ini adalah karena media digunakan dengan permainan (*game*), sehingga siswa semakin semangat dalam belajar bahasa Jepang.



Hasil angket respon siswa butir 8 yang disajikan pada grafik 9 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 8 siswa dengan persentase 24% menyatakan sangat setuju, 24 siswa dengan persentase 73% menyatakan setuju, serta 1 siswa dengan persentase 3% menyatakan kurang setuju bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa termotivasi untuk belajar kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang dengan digunakannya media *Karada no Karuta*. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 8 ini adalah karena media digunakan dengan permainan (*game*), sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang.



Hasil angket respon siswa butir 9 yang disajikan pada grafik 10 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 19 siswa dengan persentase 58% menyatakan sangat setuju dan 14 siswa dengan persentase 42% menyatakan setuju bahwa proses pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang menggunakan media *Karada no Karuta* menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa tertarik dan senang dengan proses pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang menggunakan media *Karada no Karuta*. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 9 ini adalah karena apabila menjawab dengan benar pada *game*, maka akan mendapatkan hadiah stiker, sehingga tertarik untuk mendapatkannya.



Hasil angket respon siswa butir 10 yang disajikan pada grafik 11 di atas adalah dari 33 siswa pada kelas eksperimen, 15 siswa dengan persentase 45,45% menyatakan sangat setuju dan 18 siswa dengan persentase 54,55% menyatakan setuju bahwa media *Karada no Karuta* mudah digunakan dalam pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media *Karada no Karuta* pada proses pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Alasan yang dituliskan oleh siswa pada angket terbuka pada butir 10 ini adalah karena bentuk media praktis sehingga mudah digunakan.

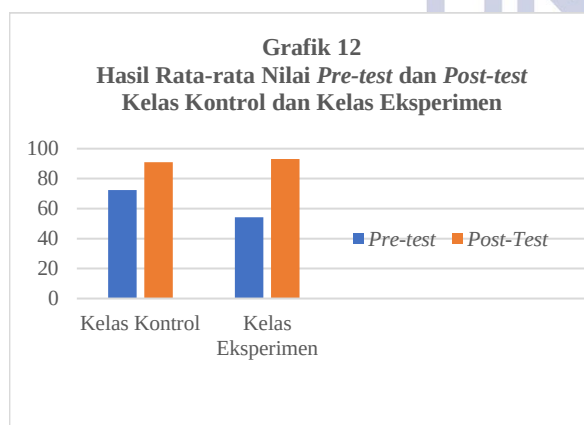
Berdasarkan hasil analisis tiap butir pernyataan angket dari butir 1 sampai 10, dapat ditarik kesimpulan yaitu (1) siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang, serta penggunaan

media *Karada no Karuta* dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal, memahami, dan menerjemahkan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang, (2) media *Karada no Karuta* merupakan media yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang, serta (3) proses pembelajaran dengan menggunakan media *Karada no Karuta* sangat menarik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran menjadi efektif.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada hasil nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata yaitu 72,37 dan 54,3. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen. Pada jawaban siswa di soal *pre-test* baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, terdapat beberapa kesalahan menjawab. Pada soal pilihan ganda, kosakata dagu yang dalam bahasa Jepang adalah “ago”, namun banyak siswa yang menjawab “hitai” yang artinya dahi, serta kosakata yang mirip seperti “matsuge” (bulu mata) dan “mabuta” (kelopak mata) juga membuat beberapa siswa salah dalam menjawabnya. Pada soal isian dan menjodohkan, banyak siswa yang salah menjawab karena kosakata yang dimaksud tertukar dengan kosakata jawaban soal lain.

Untuk mengatasi kesalahan-kesalahan pada saat *pre-test*, pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan materi anggota tubuh dalam bahasa Jepang menggunakan media *power point*, sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dengan materi anggota tubuh dalam bahasa Jepang menggunakan media *Karada no Karuta*. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen terjadi peningkatan pada nilai rata-rata *post-test*. Hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam grafik 12 berikut.



Pada grafik 11, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 72,37 dan 54,3. Selisih dari hasil rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 18,07. Sehingga

dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen. Sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 90,93 dan 93. Selisihnya adalah 2,07 yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen telah berhasil karena kemampuan siswa menjadi meningkat setelah diberikan perlakuan.

Pada kelas kontrol, perbedaan mean nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 8,18. Jumlah tersebut lebih besar dari jumlah ketetapan pencapaian efektivitas pembelajaran kelas kontrol yaitu 2,48. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *power point* yang digunakan pada proses pembelajaran kelas kontrol berhasil dan memengaruhi kemampuan siswa. Sedangkan pada kelas eksperimen, perbedaan mean nilai *pre-test* dan *post-test* adalah 13,44. Jumlah tersebut lebih besar dari jumlah ketetapan pencapaian efektivitas pembelajaran kelas eksperimen yaitu 2,46. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Karada no Karuta* yang digunakan pada proses pembelajaran kelas eksperimen berhasil dan memengaruhi kemampuan siswa. Dan untuk perbedaan hasil proses belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda adalah 5,33. Jumlah tersebut lebih besar dari ketetapan pencapaian terbawah 1,67 dan ketetapan pencapaian teratas 2,39. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Karada no Karuta* sangat sangat memengaruhi proses belajar siswa kelas eksperimen.

Data angket respon siswa yang telah disebar pada 33 siswa dan telah dianalisis, diperoleh hasil sebesar 66,67% siswa yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Kesulitan tersebut dikarenakan siswa kesulitan dalam menghafal, memahami, serta menerjemahkan kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan kosakata anggota tubuh jumlahnya cukup banyak dan ada kosakata yang mirip. Selain itu diperoleh hasil sebesar 87,88% siswa yang menyatakan terbantu dengan penggunaan media *Karada no Karuta* sehingga dapat menghafal dan memahami kosakata anggota tubuh dengan baik. Hal ini dikarenakan pada media terdapat gambar dan kosakata anggota tubuh, sehingga semakin mudah untuk menghafal dan memahaminya. Dan sebanyak 89,39% siswa menyatakan bahwa tertarik dan senang dengan proses pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang menggunakan media *Karada no Karuta*. Alasannya adalah karena apabila menjawab dengan benar pada *game*, maka akan mendapatkan hadiah stiker, sehingga siswa tertarik untuk mendapatkannya.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan kosakata

bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto tahun ajaran 2016/2017 serta media *Karada no Karuta* mendapatkan respon positif dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa termotivasi untuk semangat dalam belajar bahasa Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada bab IV, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Simpulan pertama yaitu penggunaan media *Karada no Karuta* berpengaruh positif terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh dengan menggunakan rumus *t-test* dengan hasil $t\text{-test} = 5,33 > t(\text{tabel } 0,05) = 1,67 > t(\text{tabel } 0,01) = 2,39$. Sehingga diperoleh $5,33 > 2,39 > 1,67$ atau $1,67 < 2,39 < 5,33$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari nilai *t* tabel, yang berarti terdapat pengaruh pada kelas eksperimen. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto tahun ajaran 2016/2017.

Serta simpulan kedua yaitu berdasarkan angket respon siswa yang telah disebarkan kepada kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6, didapatkan hasil bahwa penggunaan media *Karada no Karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang mendapatkan respon positif siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data angket yaitu sebanyak 87,88% siswa menyatakan terbantu dengan penggunaan media *Karada no Karuta* dalam menghafal dan memahami kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang. Selain itu, sebanyak 89,39% siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran kosakata anggota tubuh dalam bahasa Jepang menggunakan media *Karada no Karuta* sangat menarik dan menyenangkan, karena media *Karada no Karuta* digunakan dengan permainan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar bahasa Jepang. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 2 Kota Mojokerto tahun ajaran 2016/2017 memberikan respon positif terhadap media *Karada no Karuta* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi semua pihak khususnya pengajar bahasa Jepang pada materi pembelajaran mengenai anggota tubuh. Oleh karena itu, dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut, yaitu penulisan kosakata anggota tubuh pada media *Karada no Karuta* dapat dikembangkan dengan menggunakan huruf *kanji*, media *Karada no Karuta* dapat dikembangkan bentuk serta isinya pada materi bahasa Jepang yang lainnya ataupun materi pelajaran lainnya, serta penelitian yang mengkaji hubungan antara metode berbasis permainan dengan sikap siswa perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan diantara kedua hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ariesti, Mikke Setya. 2014. "Pengembangan Media Animasi *Karada no Bubun* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Huruf Kanji pada Siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro Tahun Ajaran 2013/2014". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, Saifuddin. 2005. Signifikan atau Sangat Signifikan?. *Buletin Psikologi*, (Online), Vol 13, Nomor 1, (<http://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/13410>, diakses 10 Juni 2017).
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa : Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Haruhiko, Kindaiti, Hayasi Oki, dan Sibata Takesi. 1988. *An Encyclopedia of the Japanese Language*. Tokyo: Taishukan Publishing Company.
- Istiqomah, Diyah, Lispridona Diner, dan Chevy Kusumah Wardhana. 2015. Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, (Online), Vol 4, Nomor 1, (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie/article/view/8422>, diakses 4 Januari 2017).
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang "Sakura" Jilid 1*. Jakarta: The Japan Foundation.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni Unesa.
- Ula, Fahimatul. 2013. "Pengaruh Media Permainan *Puzzle* terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-6 SMA Negeri Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa.
- Yoshiyuki, Morita. 1991. 語彙とその意味. Tokyo: 株式会社アルク.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

