

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN  
MENYIMAK SECARA AKTIF**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN  
MENYIMAK SECARA AKTIF BAB WATASHI NO KAZOKU SISWA KELAS X MIPA 5 SMAN 1  
MOJOKERTO TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Indri Purwandani**

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[indripurwandani@mhs.unesa.ac.id](mailto:indripurwandani@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed**

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[miftachulamri@unesa.ac.id](mailto:miftachulamri@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Dalam penelitian ini membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Tamaire* Terhadap Kemampuan Menyimak Secara Aktif Bab *Watashi no Kazoku* Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019”.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Tamaire* (Permainan melempar bola) dengan tujuannya agar siswa selama proses belajar mengajar tidak merasa jenuh terhadap penyampaian materi yang diberikan. Dengan maksud untuk lebih menekankan keterampilan menyimak secara aktif.

Sumber data adalah buku *Nihongo Sakura* Jilid 1, pada siswa kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto dengan jumlah 28 siswa. Data yang digunakan adalah pengaruh media pembelajaran *Tamaire*, dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon siswa.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan metode *True Experiment Design*. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas X SMAN 1 Mojokerto dengan subjek penelitian kelas X MIPA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas X MIPA 5 sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan uji *Mann Whitney* (Non Parametrik) pada kelas kontrol dan eksperimen menggunakan taraf signifikansi 95% (0,05), mendapat nilai *asympt.sig.* sebesar 0,000. Maka diperoleh  $0,000 < 0,05$  dimana dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada media pembelajaran *Tamaire* terhadap keterampilan menyimak bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto tahun ajaran 2018/2019.

Dari hasil analisis data angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Tamaire* pada keterampilan menyimak Bahasa Jepang dihasilkan persentase total sebanyak 85,07% sehingga tergolong pada kriteria sangat kuat. Sebanyak 89,28% siswa mengatakan bahwa media pembelajaran *Tamaire* dapat menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran menyimak Bahasa Jepang.

Setelah dilakukan penelitian diharapkan guru bisa menggunakan media pembelajaran *Tamaire* untuk dapat diterapkan pada pokok bahasan lain yang bersangkutan dengan keterampilan menyimak

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran *Tamaire*, Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang, Penelitian Kuantitatif, *True Experiment Design*.

UNESA  
Universitas Negeri Surabaya

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA AKTIF

## ABSTRACT

This research discusses "The Effect of the Use Tamaire Learning Media on the Active Listening Ability of the Watashi no Kazoku of X MIPA 5 Students in SMAN 1 Mojokerto School Year 2018/2019".

This research uses the learning media Tamaire (throwing ball game) with the aim that students during the teaching and learning process do not feel bored with the delivery of material given. With a view to emphasizing active listening skills.

The data source is the book Nihongo Sakura Volume 1, X MIPA 5 class students of SMAN 1 Mojokerto with total of 28 students. The data used are the influence of Tamaire learning media, the average results of pre-test and post-test scores, and student response questionnaire.

This research is a quantitative study with an experimental approach using the True Experiment Design method. The sample in this study were students of class X SMAN 1 Mojokerto with research subjects class X MIPA 3 as a control class and class X MIPA 5 as an experimental class.

Based on the results of the Mann Whitney test (Non Parametric) in the control class and the experimental class with a significance level of 95% (0.05), an asymp score. sig. of 0,000. Then obtained  $0,000 < 0.05$  which can be concluded that there is an influence on Tamaire's learning media on Japanese listening skills in class X MIPA 5 of SMAN 1 Mojokerto in the 2018/2019 school year.

Based on the analysis of questionnaire data responses students to the Tamaire learning media on Japanese listening skills resulted in a total percentage of 85.07% making it a very strong criterion. As many as 89.28% of students said that Tamaire learning media can eliminate boredom while learning to listen to Japanese.

After this research is expected teachers can use the Tamaire learning media to be applied to other subjects related to listening skills

**Keywords :** Tamaire Learning Media, Japanese Listening Skills, Quantitative Research, True Experiment Design.



# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *TAMAIRE* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA AKTIF

## PENDAHULUAN

Mempelajari suatu hal baru adalah suatu cara yang ada di diri seseorang yang terjadi sepanjang hidupnya. Pada saat proses belajar terjadi akan ada interaksi antara seseorang dengan lingkungan hidup. Oleh karena itu, belajar bisa terjadi saat kapan saja dan dimana saja. Terdapat beberapa pertanda dimana seseorang telah belajar ialah dengan adanya perubahan pada tngkah lakunya.

Bahasa Jepang sendiri adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia selain bahasa asing lainnya. Bahasa Jepang ialah salah satu bahasa yang dipelajari di tingkat SMA, ada beberapa sekolah SMA di Indonesia yang menjadikan bahasa Jepang menjadi mata pelajaran biasa, namun ada juga sekolah yang menjadikan bahasa asing seperti bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing di sekolahnya.

Dilihat dari hasil wawancara peneliti tanggal 28 April 2019 bersama guru pengampu mata pelajaran bertempat di SMAN 1 Mojokerto, peneliti mendapatkan beberapa keterangan bahwa metode belajar yang digunakan oleh guru bahasa Jepang selalu sama yaitu metode konvensional, seperti pada kegiatan pembelajaran SMAN 1 Mojokerto, guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu guru mendikte siswa mengenai materi yang diberikan. Dengan pemberian materi yang sama, terdapat beberapa siswa yang merasa jenuh dan cukup sulit dalam mengerti maksud dari pelajaran yang disampaikan guru.

Berikut adalah beberapa kendala yang dialami siswa pada keterampilan menyimak setelah dilakukan wawancara kepada guru pengampu antra lain :

1. Dalam satu minggu tidak pernah dilakukannya kegiatan menyimak (listening) di dalam kelas.
2. Jam pelajaran bahasa Jepang yang relatif singkat dimana dalam satu minggu hanya 3 jam pelajaran.
3. Pembelajaran menyimak cukup sulit dilakukan, karena bahasa Jepang sendiri ialah salah satu bahasa asing yang jarang dipakai dalam komunikasi sehari-hari.
4. Tidak adanya metode khusus dalam kegiatan menyimak (listening), karena hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Karena itu peneliti mengadakan penelitian di SMAN 1 Mojokerto bermaksud untuk lebih menekankan keterampilan menyimak secara aktif kepada siswa yang masih kurang dalam hal menyimak karena hal tersebut hampir tidak pernah diberikan pada saat waktu proses belajar mengajar di kelas.

Beberapa pihak mengatakan jika keterampilan menyimak merupakan salah satu yang terpenting diantara semua keterampilan. Melalui aktivitas yang dilakukan ini, siswa akan memahami kosakata dan gramatika yang baru, dilain sisi yaitu penguasaan siswa yang semakin membaik. Untuk

bisa terlibat ke dalam sebuah komunikasi tertentu, seseorang harus dapat mengerti dan mereaksi dengan yang apa baru saja dikatakan. Konsekuensinya, seorang pemelajar bahasa harus melatih keterampilan menyimaknya, dilain sisi dimana akan terlibat dalam aktivitas-aktivitas interaksional.

Pada penelitian kali ini, SMAN 1 Mojokerto dipilih sebagai tempat penelitian karena SMAN 1 Mojokerto ialah salah satu SMA di Mojokerto yang masih menggunakan metode pengajaran secara konvensional dalam sebagian besar mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu dari sekian mata pelajaran yang diajarkan pada siswa yang menggunakan metode konvensional ialah mata pelajaran bahasa Jepang. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk menggunakan media pembelajaran baru seperti *Tamair* sebagai salah satu metode penyampaian materi kepada siswa agar siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas tidak merasa bosan.

Media pembelajaran *Tamair* merupakan media pembelajaran adaptasi dari permainan asal negara Jepang yang dimainkan pada saat festival kota. Nama dari festival tersebut adalah "*Fureai Matsuri*" atau lebih dikenal dengan sebutan "Festival Mengenal Satu sma Lain". Permainan *Tamair* merupakan permainan yang dilakukan d luar ruangan. Akan tetapi peneliti menerapkan permainan *Tamair* di dalam ruangan, agar selama permainan berlangsung siswa lebih kondusif dan tidak mengganggu siswa kelas lain.

Metode permainan merupakan metode yang menggunakan media permainan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dimana berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu yakni meningkatkan kemampuan siswa dalam hal menguasai sebuah materi yang diberikan oleh pengajar. Pemberian metode permainan yang diberikan kepada siswa diharapkan agar dapat membantu siswa selama proses pembelajaran menyimak bahasa Jepang berlangsung. Dengan demikian materi yang diajarkan di kelas entah itu kosakata maupun pola kalimat dalam pelajaran bahasa Jepang lebih mudah dan cepat dipahami oleh siswa.

Kelas yang digunakan untuk menjadi sample penelitian peneliti ialah kelas X MIPA 5 dan kelas X MIPA 3. Pemilihan kedua sample tersebut menggunakan *Simple Random Sampling* yang artinya kelas dipilih secara acak melalui undian. Untuk kelas X MIPA 5 menjadi kelas eksperimen yang menjadi subjek untuk penerapan media pembelajaran *Tamair*, dan untuk kelas X MIPA 3 menjadi kelas kontrol.

Setelah mengetahui kendala permasalahan yang dihadapi oleh siswa yang menjadi subjek penelitian serta berbagai hal yang telah dijabarkan di atas, melatar belakang peneliti untuk menerapkan media pembelajaran *Tamair* sebagai sarana menyimak secara aktif agar dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh dari media *Tamair* tersebut terhadap siswa kelas X MIPA 5.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang**

(Iskandarwassid dan Sunendar, 2008:227) pada bukunya mengatakan bahwa keterampilan menyimak merupakan bentuk keterampilan suatu bahasa yang bersifat reseptif. Saat terjadi proses belajar mengajar, keterampilan menyimak ialah keterampilan yang paling berdominasi diantara semua aktivitas siswa dibandingkan dengan keterampilan yang lainnya.

“Karakter dari semua bahasa yaitu berubah dari waktu ke waktu. Tidak terkecuali bahasa Jepang., berbicara bahasa Jepang hari ini tidak sama seperti berbicara bahasa Jepang di masa lalu, (Tsuji-mura dalam Amri, 2017:2).”

*“Nihongo no choukai nouryoku ni kansuru genri tekina kotogara wa, onsei no ryouiki de katareru koto ga ookatta.”*

“Hal-hal prinsip tentang keterampilan menyimak Bahasa Jepang banyak diucapkan dalam bidang suara (Umemura, 2003 : 117).”

*“Choukai nouryoku to wa, kyougi ni wa, hanasareta kotoba, iikaereba, komaku ni shindou suru onsei-teki shigeki o, aru onso, mata wa onso no tsunagari to shite no yuu ni bun to, shunji ni terashi awaseru nouryoku deari, kougi ni wa, tango ya bun to itta koko no onsei-teki shigeki kara, sono sou wa to shite taii o kumitoru noryoku-tomo ieru.”*

“Yang dimaksud dengan kemampuan mendengar dalam arti sempit adalah kata-kata yang diucapkan, atau dengan kata lain membandingkan rangsangan yang bergetar di gendang telinga, fonem, dan fonem yang memiliki arti yang saling berhubungan. Lalu dalam artian luas yaitu pemahaman arti melalui satu persatu rangsangan suara seperti kosakata dan kalimat (Umemura, 2003 : 117-118).”

### **2. Metode Permainan**

Pada (Sudjana, 2005:138), Metode permainan berguna untuk menyampaikan informasi pada siswa menggunakan simbol ataupun alat. Pada metode permainan yang disampaikan pada siswa diharapkan dapat membantu siswa saat proses pembelajaran dalam hal daya pikir dan daya ingat siswa. Dengan demikian materi yang diajarkan saat di dalam kelas entah kosakata maupun pola kalimat pelajaran bahasa Jepang lebih mudah dan cepat dipahami oleh siswa.

### **3. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan seseorang dimana nantinya akan bisa mendorong terjadinya proses belajar yang menarik.

(Hamalik di dalam Arsyad, 2009:4) melihat bahwa berkomunikasi dapat berjalan dengan baik jika ada suatu alat bantu yang bisa disebut dengan media komunikasi.

### **4. Kriteria Pemilihan Media**

(Usman dan Asnawir, 2002:15-16) pada bukunya mengatakan bahwa ada hal yang perlu diperhatikan pada saat memilih-milih media pembelajaran yang akan digunakan, hal penting yang diperhatikan ialah antara lain : tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai oleh pengajar, ketepatan sebuah media yang digunakan, kondisi daripada siswa, ketersediaan alat seperti perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), mutu teknis yang digunakan maupun biaya yang dikeluarkan. Karenanya, terdapat beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan dan harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan digunakan harusnya selaras lalu dapat menunjang akan tujuan dari pembelajaran siswa yang telah ditetapkan di awal pembelajaran.
2. Aspek materi yang akan disampaikan kepada siswa menjadi suatu pertimbangan, dianggap sangat penting dalam pemilihan media pembelajaran.
3. Kondisi pemelajar yang dilihat dari segi subjek untuk belajar akan menjadi perhatian yang serius oleh guru pada saat memilih media pembelajaran.
4. Ketersediaan bahan atau alat yang digunakan untuk membuat sebuah media tersedia di sekolah atau pengajar dapat mendesain secara personal media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
5. Media yang dipilih harus dapat menjelaskan dan materi yang dibahas akan tersampaikan dengan baik kepada siswa secara tepat.
6. Harga yang dikeluarkan dalam membuat media tersebut mesti seimbang dengan apa yang akan dihasilkan dan didapat lalu pencapaiannya harus sesuai dengan tujuan.

### **5. Permainan Tamaire**

AJTA (*All Japan Tamaire Association*) (<http://tamaire.jp/english/>) mengemukakan bahwa *Tamaire* merupakan game tradisional Jepang yang dimainkan anak-anak sekolah dasar di festival olahraga. Biasanya dibutuhkan 200 bola, 2 keranjang, dan 2 tiang untuk memegang keranjang.

Pemenang ditentukan dengan melihat berapa banyak bola yang bisa dilemparkan ke serup keranjang selama waktu yang telah ditentukan. Secara tradisional ada dua tim, yang satu tim merah dan satunya lagi tim putih. Untuk setiap tim memiliki sekitar 100 bola berwarna merah dan putih. Bola diletakkan di tanah terlebih dahulu lalu anak-anak mengambilnya dan melemparkannya ke dalam keranjang yang berada di tiang sekitar 1,5 meter atau 2 meter.

AJTA (*All Japan Tamaire Association*) (<http://tamaire.jp/english/>), Semua diawali pada bulan Agustus 1990 di sebuah kota bernama Wassamu-cho sebagai olah raga luar ruangan. Pada saat itu adalah untuk pertama kalinya *Tamaire Championship* diadakan sebagai bagian dari festival kota “*Fureai Matsuri*” atau “Festival Mengenal Satu Sama Lain”. Sejak saat itu, peraturan resmi serta standar untuk

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA AKTIF

peralatan di formalkan guna bertujuan untuk di perkenalkan dan di sebar luaskan keseluruh negara Jepang sampai menjadi salah satu dari “Turnamen Kejuaraan Seluruh Jepang”. Saat ini telah ditata ulang dengan baik dan dapat dinikmati bahkan oleh orang dewasa. Permainan yang sangat mudah dimainkan sehingga hampir tidak memperhatikan aturannya.

## METODE

Penelitian ini termasuk pada penelitian kuantitatif deskriptif. (Sugiyono,2015:13), nama lain dari metode kuantitatif ialah metode tradisional, dikarenakan metode kuantitatif merupakan metode yang cukup lama digunakan saat penelitian, sehingga metode tersebut sudah menjadi tradisi yang menjadi sebagai metode penelitian. Metode ini dimaksud juga seperti metode kuantitatif dikarenakan data yang di pergunkan memiliki bentuk sepertiangka dan laisis berupa statistik.

Metode kuantitatif dapat diartikan juga metode penelitian berlandaskan filsafat positivisme,dimana gunanya untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, cara pengambilan sampelnya pun dilakukan acak atau random, lalu untuk pengumpulan data instrumen dan analisis data yang sifatnya statistik memiliki tujuan untuk pengujian hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2015:14).

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan apakah pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran *Tamaire* pada keterampilan menyimak dalam Bahasa Jepang di SMAN 1 Mojokerto.

Untuk penelitian ini, peneliti memilih *True Experimental Design* sebagai landasan desain eksperimen. Pemilihan desain eksperimen karena desain tersebut, peneliti akan mudah saat mengontrol semua variabel luar yang bisa berpengaruh saat berjalannya eksperimen selama penelitian. Dengan itu mutu dari terlaksananya program penelitian akan terjadi suatu peningkatan. (Sugiyono, 2015:112). *Pre-test* dilakukan berguna untuk mengetahui sejauh manakan pemahaman dan kemampuan siswa dalam hal keterampilan menyimak Bahasa Jepang sebelum diberikan media pembelajaran *Tamaire*, dan *post-test* diberikan guna mengetahui kapasitas siswa dalam menyimak Bahasa Jepang setelah mendapatkan perlakuan diberikan media pembelajaran *Tamaire*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan daripada penelitian eksperimen ini adalah mengetahui apakah terdapat pengaruh digunakannya media pembelajaran *Tamaire* pada keterampilan menyimak secara aktif Bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan di kelas X MIPA 3 berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol dengan memberikan media pembelajaran kartu dan kelas X MIPA 5 berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dengan memberikan media *Tamaire*. Jumlah siswa di kelas X MIPA 3 menjadi 25 siswa

dikarenakan 2 siswa tidak dapat mengikuti *pre-test* dan 1 siswa tidak dapat mengikuti *post-test* sehingga dianggap gugur sebagai responden penelitian. Untuk kelas X MIPA 5 menjadi 25 siswa, dikarenakan 3 siswa yang tidak mengikuti *pre-test* sehingga siswa dianggap gugur sebagai responden penelitian.

## 1. Menentukan Uji Wilcoxon

### 1.1 Uji Wilcoxon pada Kelas Kontrol

Uji *Wilcoxon* dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas X MIPA 3 selaku kontrol tujuannya adalah untuk melihat apakah ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata media pembelajaran yang digunakan di kelas terhadap peningkatan nilai. Penelitian telah dinyatakan signifikan apabila *asyimp.sig.*<0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Apabila *asymp. sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Berikut kesimpulan dari  $H_0$  dan  $H_a$ :

$H_0$  : Tidak terdapatnya suatu perbedaan pada nilai *test* antara  $M_{pre}$  dengan  $M_{post}$  pada kelas kontrol

$H_a$  : Terdapatnya perbedaan pada nilai *test* antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas kontrol

Berikut hasil dari uji *Wilcoxon* pada nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut :

**Tabel 4.5 Ringkasan Uji Wilcoxon Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol**

Data	<i>Post-test</i> Kontrol dan <i>Pre-test</i> Kontrol	Kesimpulan
Z	-4,218 <sup>b</sup>	Terdapat perbedaan pada nilai <i>test</i> antara $M_{pre}$ dan $M_{post}$ pada kelas kontrol
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, nilai *asyimp.sig.* adalah 0,000. Hasil dari nilai pada tabel 4.5 diperoleh perbandingan dimana  $0,000 < 0,05$  sehingga disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dimana terdapat perbedaan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  di kelas kontrol yang terdapat pengaruh berupa peningkatan nilai dengan penggunaan media pembelajaran kartu pada kelas kontrol.

### 1.2 Uji Wilcoxon Pada Kelas Eksperimen

Uji *Wilcoxon* dari nilai *pre-test* dan *post-test* kelas X MIPA 5 selaku menjadi kelas eksperimen tujuannya untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata media *Tamaire* yang dipergunakan di kelas pada peningkatan nilai. Penelitian dinyatakan signifikan apabila *asyimp.sig.*<0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Apabila *asymp. sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. . Berikut kesimpulan dari  $H_0$  dan  $H_a$  :

$H_0$  : Tidak terdapatnya suatu perbedaan pada nilai *test* antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen

$H_a$  : Terdapat perbedaan pada nilai *test* antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA AKTIF**

Berikut hasil uji *Wilcoxon* nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut 4.6 :

**Tabel 4.6 Ringkasan Uji *Wilcoxon* Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen**

Data	<i>Post-test</i> Eksperimen dan <i>Pre-test</i> Eksperimen	Kesimpulan
Z	-4,303 <sup>b</sup>	Terdapat perbedaan pada nilai <i>test</i> antara $M_{pre}$ dan $M_{post}$ pada kelas kontrol
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	

Berdasarkan nilai tabel 4.6 diatas, nilai *asymp.sig.* sebesar 0,000. Dari hasil nilai tabel 4.6 diatas didapatkan perbandingan  $0,000 < 0,05$  sehingga disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dimana adanya perbedaan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  di kelas eksperimen dimana terdapat pengaruh berupa peningkatan nilai untuk penggunaan media pembelajaran *Tamaire* pada kelas X MIPA 5 selaku kelas eksperimen.

**2. Uji *Mann Whitney***

**2.1 Uji *Mann Whitney Pre-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Uji *Mann Whitney* terhadap *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen tujuannya ialah melihat ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata penggunaan media *Tamaire* yang dipakai di masing-masing kelas. Dalam uji *Mann Whitney* dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS 25*. Sebelum dilakukann uji *Mann Whitney*, lebih dahulu menjabarkan hipotesis berikut :

$H_0$  : Tidak adanya suatu perbedaan nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen

$H_a$  : Terdapatnya suatu perbedaan dari nilai *pre-test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen

Data dinyatakan signifikansi apabila nilai *asymp.sig.*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jika apabila nilai *asymp.sig.*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima maka dari itu  $H_a$  ditolak. Berikut tabel uji *Mann Whitney* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 4.7 Hasil Uji *Mann Whitney Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Data	Hasil belajar siswa	Kesimpulan
Mann-Whitney U	199,000	Terdapat perbedaan nilai <i>pre-test</i> antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen
Z	-2,258	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,024	

Berdasarkan dari nilai tabel 4.7 diatas, didapat *asymp. sig.* sebesar 0,024. Dari hasil tabel 4.7 diperoleh perbandingan  $0,024 < 0,05$ . Berdasarkan pengambilan keputusan perbandingan antara nilai *asymp.sig.* yang terdapat pada ringkasan uji *Mann Whitney pre-test*

kelas kontrol dan eksperimen ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena adanya perbedaan nilai rata-rata di *pre-test* antara kelas kontrol dan eksperimen. Dimana kelas eksperimen diterapkan media pembelajaran *Tamaire* diasumsikan bahwa akan beda pada nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dikarenakan terdapat penerapan media pembelajaran. Dikarenakan adanya perbedaan nilai pada *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen, sehingga disimpulkan bahwa **adanya pengaruh** diterapkannya media *Tamaire* terhadap kemampuan menyimak secara aktif siswa SMAN 1 Mojokerto.

**2.2 Uji *Mann Whitney Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Uji *Mann Whitney* terhadap *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya beda nilai rata-rata penggunaan media *Tamaire* yang dipergunakan di masing-masing kelas. Uji *Mann Whitney* dihitung dengan bantuan aplikasi *software SPSS 25*. Sebelum dilakukann uji *Mann Whitney*, terlebih dahulu menjabarkan hipotesis berikut:

$H_0$  : Tidak adanya suatu perbedaan nilai *post-test* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen

$H_a$  : Terdapatnya suatu perbedaan nilai *post-test* pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen

Data dinyatakan signifikan apabila nilai *asymp.sig.*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  akan diterima. Jika nilai *asymp. sig.*  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  akan ditolak. Berikut tabel uji *Mann Whitney* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 4.8 Hasil Uji *Mann Whitney Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

	Hasil belajar siswa	Kesimpulan
Mann-Whitney U	138,000	Terdapat perbedaan nilai <i>post-test</i> antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen
Z	-3,498	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	

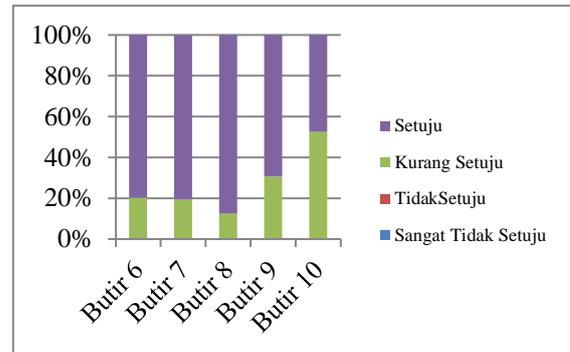
Berdasarkan dari tabel 4.8 diatas, didapat *asymp. sig.* sebesar 0,000. Dari hasil tabel 4.8 diperoleh perbandingan yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan pengambilan keputusan perbandingan antara nilai *asymp.sig.* tersebut yang ada pada ringkasan uji *Mann Whitney* pada *post-test* kelas kontrol dan eksperimen ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dimana tidak terdapat beda dari nilai *post-test* antara kelas kontrol dan eksperimen. Dimana kelas eksperimen diterapkan media *Tamaire* yang diasumsikan bahwa ada beda dari nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen disebabkan oleh adanya penerapan media *Tamaire*. Karena adanya perbedaan nilai *pre-test* antara kelas kontrol dan eksperimen, sehingga disimpulkan bahwa **ada pengaruh** penerapan media pembelajaran *Tamaire* terhadap kemampuan menyimak pada siswa SMAN 1 Mojokerto.

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TAMAIRE TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SECARA AKTIF

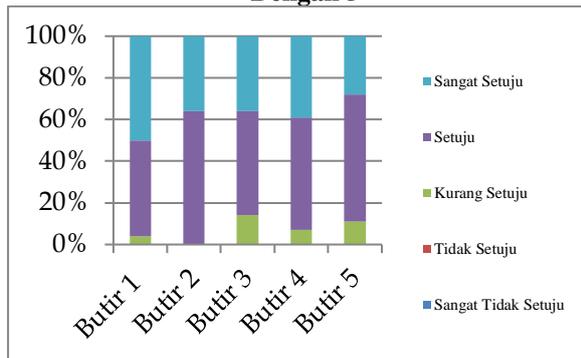
## ANGKET RESPON SISWA

Di akhir penelitian eksperimen telah selesai, dilakukan pembagian lembar angket respon kepada siswa terhadap media pembelajaran *Tamaire* pada keterampilan menyimak bahasa Jepang. Lembar angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala *Likert*.

Berikut hasil persentase dari lembar angket respon yang dibagikan kepada siswa untuk tiap butir pertanyaan, ditunjukkan pada bagan 4.1 dan bagan 4.2 berikut :



**Bagan 4.1 Hasil Ringkasan Persentase Angket Respon Siswa Pada Butir Pertanyaan 1 Sampai Dengan 5**



**Tabel 4.11 Pesentase Butir Soal 1 sampai 5**

Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
50%	35,71	50%	39,28	28,51
46,42	%	46,42	%	%
%	64,28	%	53,57	60,71
3,57	%	14,28	%	%
%	0%	%	7,14	10,71
0%	0%	0%	%	%
0%	0%	0%	0%	0%
0%	0%	0%	0%	0%

**Bagan 4.2 Hasil Ringkasan Persentase Angket Respon Siswa Pada Butir Pertanyaan 6 Sampai Dengan 10**

**Tabel 4.12 Pesentase Butir Soal 6 sampai 10**

Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10
46,42	42,85	10,71	25%	42,85
%	%	%	57,14	%
42,85	46,42	78,57	%	39,28
%	%	%	17,85	%
10,71	10,71	10,71	%	17,85
%	%	%	0%	%
0%	0%	0%	0%	0%
0%	0%	0%	0%	0%

Pada hasil analisis tiap butir soal diatas menunjukkan bahwa persentase respon-respon siswa pada media pembelajaran *Tamaire* keterampilan menyimak secara aktif bahasa Jepang 85,07%. Hasil perhitungan didapatkan dari skor keseluruhan dari siswa untuk setiap indikator kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan 100%. Persentasi yang didapat tergolong pada kriteria yang sangat kuat sehingga disebutkan bahwa media pembelajaran *Tamaire* merupakan media pembelajaran baru yang inovatif dalam pembelajaran menyimak secara aktif bahasa Jepang di kelas.

## PEMBAHASAN

Garis besar pada penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Tamaire* Terhadap Keterampilan Menyimak Secara Aktif Bab *Watashi No Kazoku* Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019” terdapat beberapa tahapan utama, yakni : tahap observasi, penelitian, dan analisis data statistik.

Tahap pertama yaitu tahap observasi, dimana tahap tersebut meliputi wawancara kepada siswa kelas X MIPA 5 selaku kelas eksperimen dan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang. Dari hasil wawancara kepada beberapa siswa dan guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang adalah media pembelajaran *Tamaire* tersebut dapat digunakan dalam kegiatan menyimak secara aktif bahasa Jepang dikarenakan bisa membuat siswa memperhatikan dan menegrti mengenai pelajaran yang disampaikan oleh pemelajar lainnya.

Tahap kedua pada penelitian ini yaitu tahap pengambilan data kepada siswa yang telah dipilih menjadi sampel penelitian. Pada tahap penelitian,

peneliti memakai desain penelitian sesuai dengan desain penelitiannya, yakni *True Experimental Design*.

Dengan penggunaa *True Experimental Design*, maka selama penelitian berlangsung akan ada dua pembagian kelas yang digunakan selama penelitian, yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kelas X MIPA 3 berperan sebagai kelas kontrol yang diberikan media pembelajaran berupa kartu dan kelas X MIPA 5 berperan sebagai kelas eksperimen yang diberikan media pembelajaran *Tamaire*. Untuk kedua sampel akan diberikan soal berupa uji kemampuan siswa tahap awal (*pre-test*) di kondisi kelas yang sama, dimana siswa sebelumnya tidak diberikan pembelajaran, lalu kedua kelas yang menjadi sampel tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda yang mana kelas kontrol diberi media kartu sebagai media pembelajaran dan kelas eksperimen diberi media *Tamaire* sebagai media pembelajarannya. Setelah diberi perlakuan (*treatment*) berbeda di masing-masing kelas, siswa diberikan soal lagi berupa uji kemampuan akhir (*pre-test*). Penilaian kerampilan menyimak secara aktif bahasa Jepang yang digunakan adalah pada tingkat pemahaman siswa yang didapatkan dari nilai uji yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test* yang diujikan pada siswa, dimana siswa akan dapat memahami pernyataan yang didengar melalui audio (*listening*) dan mampu mengerjakan soal isian singkat yang telah disiapkan. Soal yang diujikan diambil dari materi *watashi no kazoku*.

Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* kedua sampel kelas yang dianalisis dengan menggunakan Uji *Mann Whitney* menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS 25*. Sebelum dilakukan Uji *Mann Whitney*, lebih dahulu dilakukan uji normalitas data guna untuk melihat data yang diujikan berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Di uji Normalitas sebuah data uji yang gunakan ialah uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS 25*, dimana data yang diperoleh dari hasil uji tersebut disimpulkan data tidak berdistribusi normal.

Kemudian menghitung uji *Wilcoxon* pada masing-masing kelas yang menjadi sampel penelitian dengan menggunakan data nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk hasil perhitungan kelas kontrol didapatkan nilai *asympt.sig.(2-tailed)* senilai 0,000. Perbandingannya ialah  $0,000 < 0,05$ . Dari ringkasan uji *Wilcoxon* disimpulkan jika  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima memiliki kesimpulan adanya perbedaan yang signifikansi di antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  kelas kontrol yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu.

Untuk hasil uji *Wilcoxon* pada kelas eksperimen diperoleh *asympt.sig.(2-tailed)* senilai 0,000. Perbandingannya ialah  $0,000 < 0,05$ . Dari hasil uji *Wilcoxon* sehingga disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima memiliki kesimpulan terdapat perbedaan signifikansi terhadap  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas kontrol yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Tamaire*.

Langkah setelah mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran dimasing-masing kelas, baik di kelas kontrol atau eksperimen

yaitu menghitung uji *Mann Whitney* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan aplikasi *software SPSS 25*. Perhitungan dari uji *Mann Whitney* nilai *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapat nilai *asympt.sig.(2-tailed)* senilai 0,024. Perbandingannya yaitu  $0,024 < 0,05$ . Pengambilan keputusan yang berasal dari perbandingan pada ringkasan uji *Mann Whitney pre-test* kelas kontrol dan eksperimen dapat disimpulkan jika  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dimana adanya perbedaan dalam nilai rata-rata *pre-test* di kelas kontrol dan eksperimen.

Selanjutnya yaitu menghitung uji *Mann Whitney* pada nilai *post-test* kelas kontrol dan pada kelas eksperimen didapatkan nilai *asympt.sig.(2-tailed)* dengan nilai 0,000. Perbandingannya yaitu  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan pada pengambilan keputusan dari perbandingan yang terdapat pada ringkasan uji *Mann Whitney post-test* kelas kontrol dan eksperimen ditari kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dimana adanya beda pada nilai *pre-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasar pada hasil penelitian dan pembahasan “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Tamaire* Terhadap Keterampilan Menyimak Secara Aktif Bab *Watashi No Kazoku* Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019” pada penjabaran sebelumnya maka ditarik kesimpulan :

1. Media *Tamaire* dapat memberikan pengaruh pada keterampilan menyimak secara aktif bahasa Jepang terhadap siswa kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019. Hal tersebut dibuktikan dari nilai hasil perhitungan uji *Mann Whitney* pada nilai *post-test* siswa di kelas kontrol maupun eksperimen yang dihitung dengan aplikasi *software SPSS 25*. Pada perhitungan telah didapat hasil dari nilai *asympt.sig.* dengan nilai 0,000. Dengan diperolehnya perbandingan senilai  $0,000 < 0,05$ . Maka ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima bahwa pada nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan. Adanya beda nilai antara *post-test* kelas kontrol dan eksperimen yang ditunjukkan pada nilai rata-rata (*mean post-test*) pada kelas kontrol sebesar 77,32 dan rata-rata (*mean post-test*) pada kelas eksperimen sebesar 85,40 selisih nilai dari kedua kelas tersebut sebesar 8,08. Sehingga, disimpulkan bahwa media pembelajaran *Tamaire* memberikan pengaruh pada keterampilan menyimak secara aktif bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk hasil analisis angket respon siswa terhadap media *Tamaire* pada keterampilan menyimak secara aktif bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto

didapatkan hasil total persentase sebanyak 85,07% sehingga tergolong kriteria sangat kuat. Untuk 89,28% siswa mengatakan bahwa media pembelajaran *Tamaire* dapat menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran menyimak secara aktif Bahasa Jepang. Dan untuk 86,42% siswa mengatakan bahwa media pembelajaran *Tamaire* merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang pada pembelajaran menyimak secara aktif bahasa Jepang. Media pembelajaran *Tamaire* sebanyak 85% dapat membuat guru serta siswa lebih interaktif selama pembelajaran menyimak secara aktif Bahasa Jepang sedang berlangsung.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Tamaire* Terhadap Keterampilan Menyimak Secara Aktif Bab *Watashi No Kazoku* Pada Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019”, diberikan saran dari peneliti sebagai berikut :

#### 1. Bagi Guru/Pendidik

1. Setelah dilakukannya penelitian tersebut, diharapkan kepada guru agar dapat mempergunakan media pembelajaran *Tamaire* yang telah diterapkan sebelumnya untuk diterapkan pada pokok pembahasan lainnya, tentunya yang berhubungan dengan pembelajaran menyimak secara aktif, terutama pada pelajaran Bahasa Jepang. Tujuannya ialah agar melatih siswa menjadi mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang dan keaktifan siswa lebih meningkat setelahnya jika dibanding dengan menggunakan metode ceramah seperti biasa
2. Guru diharapkan melakukan tindak lanjut pada pembelajaran menyimak seperti mengadakan kegiatan *listening* (menyimak) lebih sering lagi pada saat mengajar Bahasa Jepang untuk mempertahankan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang sehingga prestasi siswa dapat tercapai dan lebih meningkat lagi.

#### 2. Bagi Peneliti

Hasil daripada penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan bisa melanjutkan penelitian dengan menambahkan lebih banyak kosakata baru dan untuk setiap kelompok bisa mendapat lebih dari satu macam kalimat selama permainan berlangsung sehingga dapat mendukung guru dalam proses pembelajaran menyimak Bahasa Jepang.

### DAFTAR PUSTAKA

- AJTA (*All Japan Tamaire Association*)  
<http://tamaire.jp/english/> (diakses tanggal 12 Januari 2019 pukul 19:37 WIB)
- Amri, Miftachul dan Karina. 2017. *Abreviasi Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia Dalam Asahi Shimbun 「朝日新聞」 Dan Cnn Indonesia – Kajian Kontrastif –* (Online), (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/21402>) diakses pada tanggal 20 Agustus 2019 pukul 17.28 WIB
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung : Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Umemura, Shuu. 2003. *日本語の聴解指導 —聴き取りを容易にする“知識”とは何か—*, *帝京大学文学部紀要教育学* (Online), Vol. 28, (<https://apps.main.teikyo-u.ac.jp/tocho/oumemura28.pdf>) diakses pada tanggal 25 Juni 2019 pukul 20.47 WIB
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat : Delia Citra Utama