

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAZUDO* TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *KAZUDO* TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020

Shanty Setyo Rini

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
shantyrini@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
inapratita@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Kazudo* Terhadap Penguasaan Kata Bantu Bilangan Bahasa Jepang Siswa Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Madiun Tahun Ajaran 2019/2020”.

Berdasarkan hasil analisis angket pra-penelitian penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang, diketahui bahwa sebanyak 48 siswa dengan persentase 70% menyatakan kurang dalam penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang. Sehingga dalam penelitian ini digunakan media *Kazudo* untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang.

Sumber data pada penelitian ini yaitu siswa kelas X MIPA 6 yang berjumlah 27 siswa dan X IPS 1 yang berjumlah 24 siswa. Data penelitian yang digunakan adalah hasil *post-test* siswa kelas X MIPA 6 dan X IPS 1, serta angket respon siswa dan guru.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *True Experiment Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Madiun dengan sampel kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol dan X MIPA 6 sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 95% (0,05), didapatkan hasil nilai probabilitas sebesar 0,048. Maka diperoleh $0,048 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media *Kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Madiun tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil analisis data angket respon siswa dan guru, media *Kazudo* mendapatkan respon positif saat pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media *Kazudo* mempunyai pengaruh positif terhadap kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Madiun tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci : Media *Kazudo*, Kata Bantu Bilangan, Kosakata Bahasa Jepang

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAZUDO TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

ABSTRACT

This research discusses "Effect of Using The Visual Media *Kazudo* in Learning Japanese Counter Suffix of 10th Grade Science 6 Class of Senior High School 1 Madiun Academic Year 2019/2020".

Pre-study data analysis of students Japanese counter suffix proficiency showed that 70% (48 students) were not very familiar with Japanese counter suffix acquisition. In this research, I use *Kazudo* to learn Japanese counter suffix.

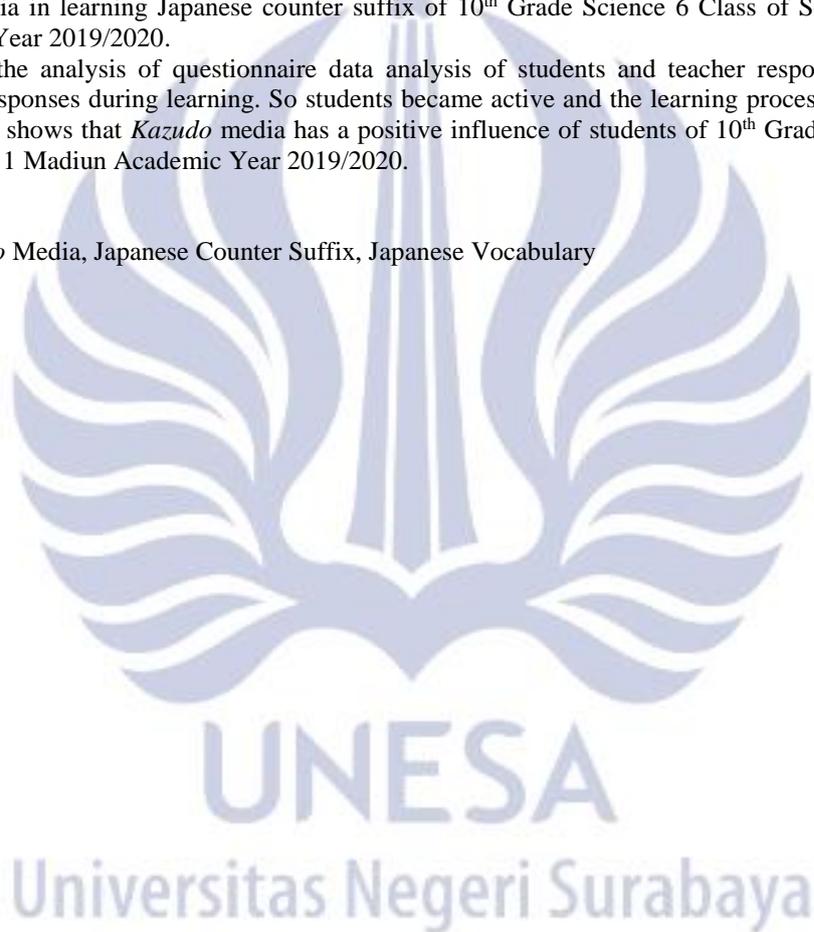
Sources of data in this research are students of 10th Grade Science 6 Class with total of 27 students and students of 10th Grade Social 1 Class with total 24 students. The research data used are the result of post-test of students of 10th Grade Science 6 Class and 10th Grade Social 1 Class, and the questionnaire responses of students and teacher.

This research is a quantitative study using the True Experiment Design approach. The population in this research was students of 10th Grade Class of Senior High School 1 Madiun with sample class 10th Grade Social 1 Class as the control class and 10th Grade Science 6 Class as the experimental class.

Based on the results of the Independent Sample t-test in the control class and the experimental class with a significance level of 95% (0.05), the probability value is 0.048. So it can be concluded that there is an influence of the use of *Kazudo* media in learning Japanese counter suffix of 10th Grade Science 6 Class of Senior High School 1 Madiun Academic Year 2019/2020.

Based on the analysis of questionnaire data analysis of students and teacher responses, *Kazudo* media received positive responses during learning. So students became active and the learning process became interesting and enjoyable. This shows that *Kazudo* media has a positive influence of students of 10th Grade Science 6 Class of Senior High School 1 Madiun Academic Year 2019/2020.

Keywords : *Kazudo* Media, Japanese Counter Suffix, Japanese Vocabulary



PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Guru yang mengajar dan siswa yang belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan oleh pengajar yang ditunjukkan dengan hasil pembelajaran yang memuaskan (Pratita, 2017:30).

Berdasarkan hasil analisis angket pra-penelitian yang diberikan kepada kelas X IPS 1 dan X MIPA 6 sebelum penelitian dilakukan, diketahui sebanyak 48 siswa dengan persentase 70% menyatakan kurang dan 16 siswa dengan persentase 23% menyatakan sangat kurang menguasai kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang. Penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang yang kurang ini disebabkan karena adanya perbedaan kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang yang digunakan pada masing-masing benda dalam pembelajaran bahasa Jepang sehingga siswa sukar sekali menguasai kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang tersebut.

Berdasarkan hasil analisis angket pra-penelitian penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang, diketahui sebanyak 69 siswa dengan persentase 56% menyatakan guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jepang dan 69 siswa dengan persentase 33% menyatakan guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Padahal 69 siswa dengan persentase 100% menyatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang, karena adanya media pembelajaran maka penyampaian materi oleh guru dapat dengan mudah dipahami. Sehingga, kesulitan penguasaan kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang dapat teratasi dengan adanya media pembelajaran yang membangkitkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran bahasa Jepang supaya terpacu untuk aktif di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan media *kazudo* yang diharapkan dapat memudahkan siswa untuk menguasai kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang, khususnya kata bantu bilangan *-nin* (～人), *-dai* (～台), *-tsu* (～つ), *-hiki* (～匹), *-hai* (～杯), dan *-hon* (～本). Media *kazudo* digunakan sebagai media untuk permainan. Permainan dilakukan oleh kelompok kecil (2-4 orang). Guru bertindak sebagai juri, dan siswa sebagai pemain. Guru akan mengawasi jalannya permainan, menjadi juri terhadap benar atau salah setiap kartu yang dikeluarkan dan diucapkan oleh pemain, pemain yang lain dalam satu kelompok yang belum tiba pada giliran mengeluarkan kartu juga dapat menjadi juri terhadap benar atau salah setiap kartu yang dikeluarkan dan diucapkan oleh pemain lain. Dengan demikian siswa menjadi aktif di dalam kelas.

Dilakukannya penelitian ini untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Madiun pada tahun ajaran 2019/2020,

sehingga penelitian ini akan meneliti tentang bagaimanakah pengaruh penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang siswa, serta bagaimanakah respon siswa dan respon guru terhadap penggunaan media *kazudo*.

Manfaat penelitian yang ingin didapat dari penelitian ini yaitu:

- 1) Memberikan informasi tambahan dalam pembelajaran bahasa Jepang mengenai kata bantu bilangan serta memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media *kazudo* ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan lebih aktif dalam menguasai kata bantu bilangan bahasa Jepang.
- 3) Dengan adanya media *kazudo* ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan penggunaan media *kazudo* dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenai kata bantu bilangan bahasa Jepang.
- 4) Sekolah dapat memanfaatkan media *kazudo* demi menunjang proses kegiatan belajar mengajar kata bantu bilangan bahasa Jepang.
- 5) Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kata bantu bilangan bahasa Jepang dengan menggunakan media *kazudo* sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Materi yang terdapat dalam media *kazudo* ini terbatas, yaitu disesuaikan dengan materi kata bantu bilangan bahasa Jepang yang telah diberikan oleh guru pengajar.

Penelitian ini memiliki dua hipotesis yang telah ditentukan, yaitu:

1. Hipotesis nol (H_0) adalah penggunaan media *Kazudo* tidak berpengaruh terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang siswa kelas eksperimen.
2. Hipotesis alternatif (H_a) adalah penggunaan media *Kazudo* berpengaruh terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang siswa kelas eksperimen.

KAJIAN TEORI

1. Penguasaan Kosakata

Nurgiyantoro (2013:338) mengemukakan bahwa, penguasaan kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dikuasai oleh seseorang. Untuk dapat berkomunikasi, siswa memerlukan jumlah penguasaan kosakata yang memadai. (Nurgiyantoro, 2013:282).

Nurgiyantoro (2013:338) juga membedakan penguasaan kosakata yang bersifat reseptif dan produktif, yaitu kemampuan memahami kosakata yang bisa dilihat dalam kegiatan membaca dan menyimak, sedangkan mempergunakan kosakata bisa dilihat dalam kegiatan menulis dan berbicara.

Berdasarkan pengertian penguasaan kosakata yang telah dijelaskan sebelumnya diketahui bahwa

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAZUDO TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

penelitian ini termasuk dalam penguasaan kosakata bersifat produktif, karena penilaian hasil tes berupa jawaban siswa yang ditulis pada lembar soal tes merupakan tolok ukur penguasaan kosakata siswa.

2. Kosakata Bahasa Jepang (語彙 *Goi*)

Kanji 彙 pada kata 語彙 *goi* adalah *atsumaru koto* yang artinya kumpulan atau himpunan. Sehingga *goi* diartikan sebagai *go no atsumari* yaitu kumpulan kata. Kumpulan kata dalam suatu bahasa atau bidang tertentu yang saling berhubungan disebut dengan *goi* (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2012:98).

Matsumura, dkk (1998:492) mendefinisikan *goi* yaitu:

ある言語で用いられる語の全体。また、ある人・領域の用いる語の全体。

Aru gengo de mochiirareru go no zentai. Mata, aru hito, ryouiki no mochiiru go no zentai.

Semua kata yang digunakan dalam bahasa atau semua kata yang diucapkan manusia.

3. Kata Bantu Bilangan (助数詞 *Josuushi*)

Pengertian *josuushi* dalam *Shinpan Nihongo Kyouiku Jiten* (2005:266) yaitu:

助数詞とは、数の概念を表す語について数詞を構成する接尾辞をいう。

Josuushi to wa, suu no gainen o arawasu go ni tsuite suushi wo kouseisuru setsubiji o iu.

Kata bantu bilangan adalah akhiran yang mengkonstruksi kata bilangan yang mencerminkan konsep jumlah.

Kata bantu bilangan digunakan sesuai dengan sifat-sifat, ciri-ciri, atau karakteristik objeknya. Penelitian ini menggunakan 6 macam *josuushi* karena disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan, yaitu ~つ (-*tsu*), ~本 (-*hon*), ~匹 (-*hiki*), ~杯 (-*hai*), ~人 (-*nin*), dan ~台 (-*dai*). Berikut ini penjelasan dari masing-masing *josuushi* yang digunakan dalam penelitian ini.

a. Kata Bantu Bilangan ~つ (-*tsu*)

-*Tsu* merupakan kata bantu bilangan yang digunakan untuk menyatakan satuan benda seperti telur, buah-buahan, bungkus kecil, dan sebagainya, dalam bahasa Indonesia dapat berarti ...buah, ...biji, atau ...butir

b. Kata Bantu Bilangan ~本 (-*hon*)

~本 (ほん/ぼん/ぼん) 長くて細いものを使う (木、立木、柱、ポール、ステッキ、鉛筆、ペン、指、ロープ、野球の打数など)。

~本 (-*hon*) digunakan untuk benda panjang dan tipis seperti pohon, kayu, pilar, tiang, tongkat, pensil, bolpoin, jari, tali, tongkat bisbol, dll.

c. Kata Bantu Bilangan ~匹 (-*hiki*)

~匹 (ひき/びき/びき) 小さいけものや虫類、魚類に使う (たぬき、猫、ちょう、蛾、はえ、蛇、とかげ、みみず、ふな、さば、いわしなど)。時には、鳥類にも使う。(すずめ3匹、つばめ1匹など)。

~匹 digunakan untuk binatang kecil dan serangga, ikan (cerpelai, kucing, kupu-kupu, ngengat, lalat, ular, kadal, cacing, kalui, ikan kembung, ikan sarden, dll.).

d. Kata Bantu Bilangan ~杯 (-*hai*)

~杯 (はい/ばい/ばい) 容器の中身を数えるときに使う (さかずき、茶わん、コップ、わん、バケツなどを用いたときに使う)。また、俗には船を数えるときにも使う。

~杯 digunakan ketika menghitung isi wadah (digunakan ketika menggunakan sakazuki, cawan, cangkir, mangkuk, ember). Dan juga biasa digunakan ketika menghitung kapal.

e. Kata Bantu Bilangan ~人 (-*nin*)

~人 (にん) 人を数えるときに使う。(~名) はややあらたまった感じを伴う。ただし、2名までについては、(~にん) は使わず、(ひとり) (ふたり) という。

~人 digunakan ketika menghitung orang. (~名) disertai dengan kesan sedikit formal. Namun, sampai dua orang, (~にん) tidak digunakan, digunakanひとり (hitori), ふたり (futari).

f. Kata Bantu Bilangan ~台 (-*dai*)

~台 (だい) (比較的大きい) 機械や車に使う (旋盤2台、トラクター20台、自動車1台、ミシン1台など)。

~台 (Relatif besar) digunakan untuk mesin dan mobil (2 mesin bubut, 20 traktor, 1 mobil, 1 mesin jahit, dll.)

4. Media Pembelajaran

Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2013:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAZUDO TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

yang berisi informasi bertujuan instruksional. Sementara itu, menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:4) merupakan alat untuk menyalurkan materi pengajaran yang mendorong siswa untuk belajar disebut dengan media pembelajaran. Selain itu, Munadi (2012:7-8) beranggapan bahwa sesuatu yang berisi materi pelajaran yang disampaikan secara tersusun dan terencana sehingga terciptanya suasana belajar yang efektif dan efisien serta kondusif disebut dengan media pembelajaran.

5. Media Permainan

Suyatno (2009:100) berpendapat bahwa permainan dapat berdampak luar biasa untuk perkembangan kejiwaan, kecerdasan, keterampilan, dan kesantunan anak. Selain itu, Suyatno (2005:14) menambahkan bahwa pembelajaran dapat menjadi menarik dan menyenangkan, bisa menguatkan materi pelajaran, serta dapat menjadi salah satu cara melakukan ujian dengan menggunakan permainan yang tepat.

Dalam pembelajaran terdapat dua jenis permainan yaitu (Suyatno, 2005:13):

1. Permainan untuk pendidikan. Misalnya, untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf digunakan permainan anagram.
2. Permainan untuk menghidupkan suasana. Misalnya, ketika siswa sudah mulai mengantuk atau bosan permainan dilakukan untuk membangkitkan semangat siswa.

Berdasarkan dua jenis permainan yang telah dijelaskan oleh Suyatno di atas, media *kazudo* termasuk dalam jenis permainan untuk pendidikan. Hal ini dikarenakan media *kazudo* mempunyai tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kata bantu bilangan bahasa Jepang, meningkatkan ketelitian siswa, meningkatkan sosialisasi dalam kelompok, serta dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat.

6. Media Kazudo

Media *kazudo* (*kazu no kaado*) merupakan media kartu permainan yang dikembangkan dari permainan kartu *remi* di Indonesia yang cara permainannya hampir sama dengan permainan *cangkulan*.

Permainan *cangkulan* merupakan permainan menggunakan kartu *remi* yang dilakukan oleh 2-4 orang dengan cara salah seorang pemain menurunkan kartu dari kelompok gambar yang sama, permainan dianggap selesai jika salah seorang pemain dapat menghabiskan kartu yang ada di tangannya. Jumlah kartu *kazudo* yang digunakan berjumlah 60 buah kartu terdiri atas:

- a. 10 buah kartu kata bantu bilangan untuk hitungan barang. Diwakili dengan gambar buah apel.
- b. 10 buah kartu kata bantu bilangan untuk menghitung barang yang panjang, seperti pensil, botol. Diwakili dengan gambar pensil.
- c. 10 buah kartu kata bantu bilangan untuk menghitung binatang yang kecil, seperti ikan, serangga. Diwakili dengan gambar anjing.

- d. 10 buah kartu kata bantu bilangan untuk menghitung minuman di dalam gelas. Diwakili dengan gambar jus jeruk.
- e. 10 buah kartu kata bantu bilangan untuk menghitung jumlah orang. Diwakili dengan gambar orang.
- f. 10 buah kartu kata bantu bilangan untuk menghitung barang elektronik atau kendaraan bermesin. Diwakili dengan gambar handphone.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap sesuatu dalam kondisi yang terkendali digunakan metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2011:72).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *true experiment design* yang sudah memenuhi syarat adanya kelompok pembanding yang mendapatkan pengamatan. Menurut Yusuf, hasil perlakuan yang mantap merupakan efek menggunakan rancangan *true experiment design* (2014:187).

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa tes, angket, dan lembar observasi siswa untuk mengumpulkan data.

Tes yang dimaksud yaitu soal *pre-test* dan *post-test* mengenai penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang yang dikerjakan siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Djiwandono, 2008:95).

Angket yang digunakan merupakan angket tertutup yang diberikan kepada siswa dan guru di kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan media *kazudo* pada proses pembelajaran, sehingga akan diketahui bagaimana respon siswa dan guru mengenai penggunaan media *kazudo*.

Lembar observasi yang digunakan berupa observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *kazudo* yang mencakup tiga indikator penelitian, yaitu: *visual activity* (aktivitas siswa dalam upaya memahami materi seperti mencatat hal penting, membaca maupun memahami materi), *oral activity* (aktivitas siswa seperti bertanya kepada guru maupun temannya), dan *listening activity* (aktivitas seperti mendengarkan penjelasan guru, bertanya, berpendapat maupun menjawab pertanyaan dari guru).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Kazudo

Pengembangan media *kazudo* meliputi penentuan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi desain, uji coba media secara terbatas.

Produk yang dihasilkan berupa media kartu permainan yang terdiri dari 60 buah kartu bergamabar yang berbahan dasar kertas *art paper* 150 gram, 1 lembar peraturan permainan berbahan dasar kertas *art paper* 120 gram dan kemasan berbahan dasar kertas *ivory* 310 gram. Kertas dilaminasi *doff* untuk menjaga ketahanan kertas.

2. Hasil Pengembangan Media Kazudo

2.1 Validasi Media Oleh Ahli Materi

Hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,37% dengan kriteria kelayakan sangat kuat. Menurut Riduwan (2009:86) media dapat dikatakan layak jika hasil analisis kelayakan media mendapatkan nilai >61% atau dikategorikan dengan kriteria kuat dan sangat kuat. Sehingga materi pada media *kazudo* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

2.2 Validasi Media Oleh Ahli Media

Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 98,68% dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dengan catatan ada sedikit masalah minor terkait model potongan kemasan yang berdampak pada (sedikit) susah untuk mengambil kartu. Menurut Riduwan (2009:86) media dapat dikatakan layak jika hasil analisis kelayakan media mendapatkan nilai >61% atau dikategorikan dengan kriteria kuat dan sangat kuat. Sehingga media *kazudo* sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

2.3 Uji Coba Pemakaian Media Kazudo Secara Terbatas

Uji coba pemakaian media *kazudo* dilakukan di kelas X APH 1 SMK Negeri 4 Madiun dengan responden sebanyak 29 siswa. Uji coba dilakukan dengan diawali pengenalan dan penjelasan singkat terkait penelitian yang sedang dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai media *kazudo* dan peraturan permainannya. Selanjutnya, peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok dengan masing-masing kelompok berisi 7-8 siswa. Kemudian siswa menggunakan media *kazudo* selama 45 menit. Setelah itu, siswa mengisi lembar angket respon siswa terhadap penggunaan media Kazudo.

2.4 Respon Siswa Kelas Uji Coba Terhadap Penggunaan Media Kazudo

Berdasarkan hasil analisis data lembar angket respon siswa kelas uji coba media *kazudo* secara terbatas diperoleh persentase sebesar 71%. Persentase yang diperoleh memiliki kriteria kuat sehingga penggunaan media Kazudo layak digunakan dalam pembelajaran kata bantu bilangan bahasa Jepang.

Hasil perolehan data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa yang masing-masing kelas diberikan perlakuan berbeda media *power point* pada kelas kontrol dan media *kazudo* pada kelas eksperimen. Hasil perolehan data dianalisis menggunakan *software SPSS 25 for windows*. Hasil analisis yang diperoleh kemudian diuraikan dalam bentuk deskripsi. Berikut ini langkah-langkah analisis data:

1. Menentukan 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. Data berdistribusi normal jika koefisien probabilitas atau *asympt. sig.* >5% (0,05), sedangkan data tidak berdistribusi normal jika koefisien probabilitas atau *asympt. sig.* <5% (0,05).

1.1 Uji Normalitas Kelas Kontrol

**Tabel 4.1
Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol**

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
	Tes	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pre-test</i>	.114	24	.200
	<i>Post-test</i>	.118	24	.200

Berdasarkan tabel di atas, di dapatkan hasil harga koefisien probabilitas atau *asympt. sig.* pada *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,200. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh data berdistribusi normal dengan *asympt. sig.* sebesar 0,200 > 5% (0,05).

1.2 Uji Normalitas Kelas Eksperimen

**Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
	Tes	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pre-test</i>	.125	27	.200
	<i>Post-test</i>	.110	27	.200

Berdasarkan tabel di atas, di dapatkan hasil harga koefisien probabilitas atau *asympt. sig.* pada *pre-test* dan *post-test* sebesar 0,200. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh data berdistribusi normal dengan *asympt. sig.* sebesar 0,200 > 5% (0,05).

2. Menentukan Uji Homogenitas

Untuk mengetahui data penelitian yang diteliti homogen atau tidak dilakukan uji homogenitas.

Tabel 4.3

Test of Homogeneity of Variance

Based on	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Mean	.015	1	49	.902

Berdasarkan tabel di atas, di dapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,902. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh data homogen dengan *sig.* > $\alpha = 0,902 > 0,05$.

3. Uji Hipotesis

3.1 Uji Independent Sample t-test

**Tabel 4.4
Uji Independent Sample t-test**

Data	t	df	Sig.	Kesimpulan
Hasil Belajar Siswa	-2,025	49	0,048	Ho ditolak, Ha diterima

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAZUDO TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,048. Sehingga dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang siswa kelas eksperimen dengan *sig.* sebesar $0,048 < 0,05$.

4. Hasil Lembar Observasi Siswa

Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi siswa diperoleh persentase sebesar 95%. Persentase yang diperoleh memiliki kriteria sangat kuat sehingga dapat disimpulkan bahwa selama proses penelitian siswa memusatkan perhatian saat diberikan penjelasan mengenai media *Kazudo* dan kosakata kata bantu bilangan yang terdapat dalam media *kazudo*, siswa mampu mengingat dan memahami kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang dengan menggunakan media *kazudo* serta siswa aktif dan tetap kondusif selama proses pembelajaran berlangsung.

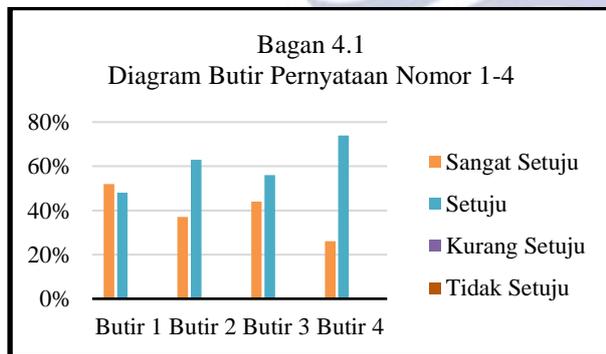
ANGKET RESPON SISWA

Analisis data lembar angket respon siswa menggunakan skala *Likert*. Berikut adalah hasil analisis persentase jawaban angket respon siswa.

Tabel 4.5

Analisis Persentase Jawaban Angket Respon Siswa Pada Butir Pernyataan Nomor 1-4

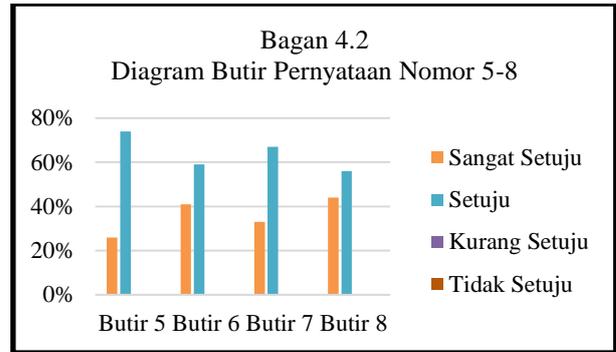
Skala Penilaian	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4
SS	52%	37%	44%	26%
S	48%	63%	56%	74%
KS	0%	0%	0%	0%
TS	0%	0%	0%	0%



Tabel 4.6

Analisis Persentase Jawaban Angket Respon Siswa Pada Butir Pernyataan Nomor 5-8

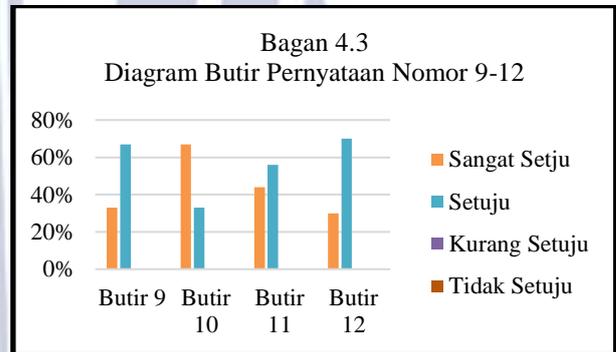
Skala Penilaian	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8
SS	26%	41%	33%	44%
S	74%	59%	67%	56%
KS	0%	0%	0%	0%
TS	0%	0%	0%	0%



Tabel 4.7

Analisis Persentase Jawaban Angket Respon Siswa Pada Butir Pernyataan Nomor 9-12

Skala Penilaian	Butir 9	Butir 10	Butir 11	Butir 12
SS	33%	67%	44%	30%
S	67%	33%	56%	70%
KS	0%	0%	0%	0%
TS	0%	0%	0%	0%



Berdasarkan hasil analisis data lembar angket respon siswa mengenai pengaruh penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang diperoleh persentase sebesar 84,95%. Persentase yang diperoleh memiliki kriteria sangat kuat sehingga penggunaan media *kazudo* sangat berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang.

ANGKET RESPON GURU

Analisis data lembar angket respon siswa menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan hasil analisis data lembar angket respon guru mengenai pengaruh penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang diperoleh persentase sebesar 96%. Persentase yang diperoleh memiliki kriteria sangat kuat sehingga penggunaan media *Kazudo* adalah sebuah media yang sangat berpengaruh untuk membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat tiga tahapan utama, yaitu pra-penelitian, penelitian, dan analisis data. Tahap pra-penelitian meliputi persiapan penyebaran angket analisis masalah pada kelas X IPS 1 dan kelas X MIPA 6 yaitu dua kelas dari populasi kelas X yang menerima

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAZUDO TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Madiun. Berdasarkan hasil angket analisis masalah, media *kazudo* adalah media yang dapat digunakan dalam peningkatan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahap penelitian atau pengambilan data, pada tahap ini sesuai dengan desain penelitiannya, yaitu *true experiment design*. Dengan desain penelitian tersebut, maka ada dua kelompok kelas, yaitu kelas kontrol (X IPS 1) dan kelas eksperimen (X MIPA 6). Kedua kelas tersebut di uji kemampuan awal (*pre-test*) dengan kondisi yang sama, yaitu sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian kedua kelas tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) pada masing-masing kelas. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), selanjutnya di uji pada kemampuan akhir (*post-test*). Penilaian penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang yang digunakan adalah melalui tes yang diujikan kepada siswa, diharapkan siswa dapat memilih jawaban dari setiap soal dengan benar, menuliskan jawaban dengan benar sesuai dengan gambar yang tersedia pada soal tes, dan dapat menjodohkan antara gambar dan kata bantu bilangan dalam bahasa Jepang yang telah tersedia. Soal tes diambil dari materi media *kazudo*.

Pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan media *power point* dalam menyampaikan materi kata bantu bilangan bahasa Jepang. Setelah sesi penjelasan materi, siswa diminta untuk membuat 6 kelompok sesuai dengan jumlah kata bantu bilangan yang telah dipelajari yaitu: 1) kata bantu bilangan untuk menyatakan jumlah orang; 2) kata bantu bilangan untuk menyatakan jumlah kendaraan, mesin, atau barang-barang lain yang bermesin (barang elektronik); 3) kata bantu bilangan untuk menyatakan satuan benda seperti telur, buah-buahan, bungkus kecil, dan sebagainya; 4) kata bantu bilangan untuk menyatakan jumlah anjing, kucing, dan sebagainya; 5) kata bantu bilangan untuk menyatakan satuan benda (air, nasi, dan benda cair yang memakai gelas, cangkir, atau mangkuk); 6) kata bantu bilangan untuk menyatakan jumlah benda seperti pensil, botol, rokok, dan sebagainya. Setelah kelompok terbentuk, kemudian perwakilan kelompok maju memilih kertas petunjuk yang telah disediakan dan menerima tabel kata bantu bilangan. Masing-masing kelompok diminta untuk melengkapi tabel sesuai dengan kertas petunjuk yang telah dipilih. Setelah terisi, secara bergantian maju untuk presentasi hasil kerja kelompok. Saat kelompok lain presentasi, kelompok yang belum presentasi melengkapi tabel kata bantu bilangan yang didapat sesuai dengan presentasi kelompok yang maju.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran menggunakan media *power point* dalam menyampaikan materi kata bantu bilangan bahasa Jepang. Setelah sesi penjelasan, siswa diminta untuk membuat 4 kelompok untuk meningkatkan penguasaan tentang kata bantu bilangan dengan sebuah permainan menggunakan media *kazudo*. Setelah peneliti menjelaskan peraturan permainan, siswa dapat bermain dan belajar menggunakan media *kazudo*.

Tahap terakhir yaitu tahap analisis data. Sebelum data dianalisis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada seluruh data. Setelah seluruh data diketahui berdistribusi normal dan homogen, maka tahap

berikutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil perhitungan uji *independent sample t-test* didapatkan nilai probabilitas sebesar 0,048. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai probabilitas $0,048 < 0,05$. Dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang. Saat penelitian di kelas eksperimen dilakukan, guru pengajar memiliki tugas untuk mengamati aktivitas yang dilakukan siswa selama menggunakan media *kazudo*. Dari analisis lembar observasi siswa, didapatkan hasil perolehan persentase sebesar 95% yang berarti selama proses kegiatan berlangsung siswa memusatkan perhatian saat diberikan penjelasan mengenai media *kazudo* dan kosakata kata bantu bilangan yang terdapat dalam media *kazudo*, siswa mampu mengingat dan memahami kosakata kata bantu bilangan bahasa Jepang dengan menggunakan media *kazudo*, selain itu siswa aktif dan tetap kondusif selama pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, berikut ini simpulan yang didapat:

1. Media *kazudo* berpengaruh baik bagi siswa kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6 dalam membantu siswa menguasai kata bantu bilangan bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan uji *independent sample t-test*. Didapatkan hasil nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) sebesar 0,048. Maka diperoleh perbandingan $0,048 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya pengaruh penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang.
2. Berdasarkan lembar angket respon siswa yang telah disebarkan kepada kelas eksperimen yaitu kelas X MIPA 6, didapatkan hasil bahwa penggunaan media *kazudo* mendapatkan respon positif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan sebanyak 86% siswa menyatakan penggunaan media *kazudo* memudahkan siswa untuk meningkatkan penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang. Selain itu, sebanyak 92% menyatakan bahwa media *kazudo* membuat proses pembelajaran menyenangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *kazudo* mendapatkan respon positif dari siswa kelas eksperimen.
3. Berdasarkan lembar angket respon guru, penggunaan media *kazudo* mendapatkan respon positif sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil respon guru terhadap penggunaan media *kazudo* terhadap penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang adalah sebesar 96%. Persentase yang diperoleh tersebut memiliki kriteria sangat kuat. Sehingga, penggunaan media *kazudo* sangat berpengaruh untuk membantu siswa dalam penguasaan kata bantu bilangan bahasa Jepang.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAZUDO TERHADAP PENGUASAAN KATA BANTU
BILANGAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS X MIPA 6 SMA NEGERI 1 MADIUN TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Saran

Hal-hal yang dapat dipertimbangkan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Penciptaan sebuah nama suatu media yang akan digunakan untuk penelitian diharapkan menggunakan teori-teori yang mendukung. Sehingga tidak hanya sebuah nama yang dihasilkan, tetapi juga memiliki makna.
2. Proses penelitian yang singkat mengakibatkan hasil penelitian yang didapatkan kurang maksimal. Apabila penelitian semacam ini dilakukan, maka diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilaksanakan dalam waktu yang lama. Sehingga perolehan hasil penelitian dapat maksimal.

Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.

- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- . 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Liana, Erin Fatkhilul. 2015. *Analisis Kesalahan Penggunaan Josuushi Mahasiswa Semester III Prodi Pendidikan Bahasa Jepang*. <https://lib.unnes.ac.id/22309/1/23024100111011-s.pdf>. Diakses pada 2 Juli 2019
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Pratita, Ina Ika. 2017. Pengembangan Model *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (*Dokkai*) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal ASA*, (Online), Vol 4, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada 4 November 2019)
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- . 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2012. *Pengantar*