

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN (KARTU *KANJI* & *FLASH CARD*)
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA *KANJI***

**(Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester I Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Jakarta)**



MUHAMAD FAKIH

2915130725

**Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi
salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2018

ABSTRAK

Muhamad Fakhri. 2018. Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu *Kanji & Flash Card*) Terhadap Kemampuan Membaca *Kanji* pada Mahasiswa Tahun Ajaran 2017/2018 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dalam komunikasi tulis yang digunakan pada bahasa Jepang selain terdapat *katakana* dan *hiragana* juga terdapat *kanji*. Namun *kanji* merupakan salah satu aspek yang cukup rumit untuk dipelajari bagi para pembelajar bahasa Jepang. Dikarena akan jumlah *kanji* yang terbilang banyak serta jumlah huruf yang tidak sedikit. Kemudian dalam *kanji* pula terdapat cara baca yang lebih dari satu yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi*, menyebabkan *kanji* bukan hal yang mudah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan pembelajar dalam memahami agar *kanji*.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah kartu *kanji & flash card*. Karena dua media pembelajaran yang tergolong kartu ini memiliki keuntungan dalam penggunaannya yaitu seperti mudah digunakan, dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, menghemat waktu dan biaya serta menarik perhatian pembelajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* dan *flash card* dalam pembelajaran membaca *kanji* pada mahasiswa tahun ajaran 2017/2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Metode penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 62 orang dengan perincian 32 orang pada kelas A sebagai kelas kontrol (menggunakan *flash card*) dan 30 orang pada kelas B sebagai kelas eksperimen (menggunakan kartu *kanji*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berupa soal pilihan ganda dan angket. Setelah dilakukan analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($0,426 < 2,000$) dengan taraf signifikan 5%, maka H_0 diterima dan H_k ditolak. Maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* tidak efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu *Kanji, Flash Card*, Kemampuan Membaca *Kanji*.

ABSTRACT

Muhamad Fakhri. 2018. Effectiveness of Learning Media (Kanji Card & Flash Card) on Kanji Reading Ability to Students of Academic Year 2017/2018 Japanese Language Education Program Faculty of Languages and Arts State University of Jakarta. Thesis, Study Program of Japanese Language Education, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta.

In written communication used in Japanese besides there are katakana and hiragana there are also kanji. But kanji is one of the most complicated aspects to learn for Japanese learners. Due to the number of kanji that counted a lot and the number of letters. In the kanji there is also more than one reading that is kun-yomi and on-yomi, causing kanji is not easy to learn. Therefore, learning media is needed to facilitate the learners in understanding the kanji.

One of the media that can be used in learning is the card kanji & flash card. Because the two learning media have advantages that is as easy to use, can be used at all levels of education, save time and cost and attract the attention of learners.

This research aims to determine the effectiveness of learning media (kanji card and flash card) in read kanji on the students of the academic year 2017/2018 Japanese Language Education Program Faculty of Languages and Arts State University of Jakarta.

The research method used is true experimental design with pretest-posttest control group design design. The sample was 62 students with the details of 32 students in class A as control class (using flash card) and 30 students in class B as experiment class (using kanji card). The research instrument used is the test of multiple choice questions and questionnaires. After analyzing the data, the result of hypothesis test that t-count is smaller than t-table ($0,426 < 2,000$) with 5% significant level, hence H_0 accepted and H_k rejected. So it can be concluded the use of learning media kanji card is not effective compared with flash card to the ability of read kanji.

Keywords: Learning Media, Kanji Card, Flash Card, Kanji Reading Ability.

漢字を読む能力に対する（漢字カードとフラッシュカード）という学習メ
ディアの使用効果.

ジャカルタ国立大学

日本語学科

ムハマド ファキー

概要

A. 背景

今の近代化の時代には外国語が出来ることは大事になることがある。このような外国語の一つは日本語である。日本語では平仮名とカタカナだけではなく、漢字というものもある。高橋（2010：65）によると、日本語で漢字、カタカナ、平仮名がある。イングルストとアレン（2009：73）によると、漢字を読むことには訓読みと音読みがある。そのため漢字は平仮名とカタカナより読むことは複雑である。ファディラとラスディナ（2011：7）の言ったことと同じで、漢字が沢山あり、学習者にとって難しいことだと言われている。

学習者が漢字を簡単に覚えるためには学習メディアが解決方法として必要があるのだろうか。ハマリク（アルシャド、2007：15）によれば、授業で学習メディアを使用すれば、学習者が興味とやるき
が上がり、そして、学習活動の刺激と学習者への心理的な影響も与え

ると言われている。学習メディアには様々であり、カードは一つである。ハマリク (1994 : 18 - 19) はカードのタイプの学習メディアに関してはいくつかの目的がある。

- 1 . 学習者のやる気と興味を出す。
- 2 . 学習活動でモチベーションをあげる。
- 3 . 学習者には理解と結論になれる実際の経験をあげる

と述べている。

そのため筆者は漢字を読む能力に対する (漢字カードとフラッシュカード) という学習メディアの使用効果に関して、研究したい。

本研究ではジャカルタ国立大学の日本語学科の一年生 (学年 2017 / 2018) の授業を受けている A クラスと B クラスであるでフラッシュカードを使用と比べ、学習者が漢字を読む能力に対する漢字カードの使用効果を研究した。

B. 問題提供

本研究の問題提供は以下のとおりである :

- 1 . フラッシュカードを使用と比べ、学習者が漢字を読む能力に対する漢字カードの使用効果はどうであるか

2. 一学期の漢字一の授業における（漢字カードとフラッシュカード）
という学習メディアの使用に対して、学習者の反応はどうか

C. 解説

本研究の方法は実験法である。実験は *True-Experimental design* で行い、研究デザインは *Pretest-Posttest Control Group Design* のモデルである。本研究の対象はジャカルタ国立大学の日本語学科の一年生（学年2017 / 2018）の授業を受けている A クラスと B クラスである。Random sampling という方法で研究サンプルを選び、二つのクラスと62人の学習者にした。A クラスは統制のクラスとして、フラッシュカードを用い、32人がいる。B クラスは実験のクラスとして漢字カードを用い、30人がいる。

研究器具はテスト（事前テストと事後テスト）とアンケートである。テストとアンケートは両方のクラスに与えた。研究データを処理してから、以下の結果が出来た。

1. テスト

テストの処理結果は次のとおりである。

- 統制クラスと実験クラスの前テストの計算の結果

62人の学習者の内、実験クラス（30人）に平均点は54.023点、標準偏差は14.171点である。統

制クラス(32人)には平均点は48,922点、標準偏差は16,902点である。二つのクラスの標準エラーは4,0175点であり、 $t_{\text{数}}$ は1,269点である。

db60における $t_{\text{表}}$ は2,000点であれば、 $t_{\text{数}}$ は1,269点は $t_{\text{表}}$ より低い。その結果、 H_k は受けられなかったが H_0 受けられることになった。つまり、学習メディアの使用する前に統制クラスも実験クラスも漢字の読む能力の違いはあまりないということである。

- 統制クラスと実験クラスの事後テストの計算の結果

62人の学習者の内、実験クラス(30人)に平均点は84,248点、標準偏差は13,553点である。統制クラス(32人)には平均点は82,862点、標準偏差は11,484点である。二つのクラスの標準エラーは3,254点であり、 $t_{\text{数}}$ は0,426点である。

db60における $t_{\text{表}}$ は2,000点であれば、 $t_{\text{数}}$ は0,426点は $t_{\text{表}}$ より低い。その結果、 H_k は受けられなかったが H_0 受けられることになった。つまり、フラッシュカードを使用と比べ、学習者が漢字を読む能力に対する漢字カードの使用効果はないという意味である。

2 . アンケート

統制クラスと実験クラスの調査結果を見れば、次のことが分かった。

- 学習者にとって、漢字カードもフラッシュカードも授業時間外も使うことが出来る。
- 学習者にとって、漢字カードとフラッシュカードは授業に使用したら、授業が楽しくなると感じている。しかし漢字カードの使用効果がない原因としては実験クラスで3 , 3 3 %の楽しくない反応がある。
- 学習者にとって、漢字カードとフラッシュカードは漢字の授業向けのメディアとして合うと感じている。
- 学習者にとって、漢字カードはフラッシュカードより訓読みと音読みの読む能力が上達出来ると感じている。
- 学習者にとって、フラッシュカードは漢字カードより漢字の意味と漢字の例を覚える能力が上達出来ると感じている。
- フラッシュカードを使用統制クラスはグループの人数に対して、集中能力に影響を与えると感じている。しかし漢字カードを使用実験クラスはそうとは感じない。
- 時間的に統制のクラスと実験のクラスの反応は同じではない。統制のクラスにはフラッシュカードを使用時間が十分

足ったという反応があるが実験のクラスには漢字カードを使用時間が足りないという反応がある。

D. 結論

本研究の結論は次のとおりである。

- テストの計算によると、フラッシュカードを使用と比べ、学習者が漢字を読む能力に対する漢字カードの使用は $t_{数}$ は $t_{表}$ より低いので ($0,426 < 2,000$), H_k は受けられなかったが H_0 受けられることになった。つまり、フラッシュカードを使用と比べ、学習者が漢字を読む能力に対する漢字カードの使用効果はないという意味である。
- 授業における (漢字カードとフラッシュカード) の使用に対して、学習者は良い / ポジティブ反応が出るのが分かった。漢字カードとフラッシュカードは授業時間外も使用出来ると感じ、漢字カードは訓読みと音読みの読む能力が上達出来、フラッシュカードは漢字の意味と漢字の例を覚える能力が上達出来ると感じている。また、時間的に統制のクラスと実験のクラスの反応は同じではない。統制のクラスにはフラッシュカードを使用時間が十分足ったという反応があるが実験のクラスには漢字カードを使用時間が足りないという反応がある。

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhamad Fakih
No. Reg. : 2915130725
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektifitas Media Pembelajaran (Kartu *Kanji* & *Flash Card*) Terhadap Kemampuan Membaca *Kanji*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Dr. Nia Setiawati, M.Pd
NIP. 19761025 200812 2 002

Pembimbing II

Eky Kusuma Hapsari, M.Hum
NIP. 19820507 200501 2 002

Penguji I

Dra. Yuniarsih, M.Hum, M.Ed
NIP. 19660604 200604 2 001

Penguji II

Poppy Rahayu, M.Pd
NIP. 19710305 200501 2 001

Ketua Penguji

Dra. Yuniarsih, M.Hum, M.Ed
NIP. 19660604 200604 2 001

Jakarta, 22 Januari 2018

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Lilliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 19680529 199203 2 001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Fakhri

No. Reg : 2915130725

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang

Judul Skripsi : Efektifitas Media Pembelajaran (*Kartu Kanji & Flash Card*)

Terhadap Kemampuan Membaca *Kanji*.

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 22 Januari 2018



Muhamad Fakhri

NIM. 2915130725

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“夢が叶うまで絶対に諦めない“

[Yume ga kanau made zettaini akiramenai]

Aku tidak akan pernah menyerah sampai mimpiku jadi kenyataan.

(Muhamad Fakih).

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Karena itu apabila kamu sudah selesai (mengerjakan suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S. Al Insyirah 6-8).

Kegagalan terjadi bisa kita menyerah (Lessing).

Persembahan

- Sebagai bagian dari ibadah kepada ALLAH SWT. Karena hanya kepadaNya lah kami menyembah dan hanya kepadaNya lah kami mohon pertolongan.
- Untuk ayah (Drs, Saipudin), mama (Heldariani), dan adik (Ahmad Syarif) yang selalu memberi doa dan dukungan yang tak pernah putus.
- Untuk seluruh keluarga tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga seluruh pengikutnya hingga akhir zaman, Amin.

Penyusunan skripsi yang berjudul “Efektifitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & Flash Card) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji,” penelitian eksperimen terhadap mahasiswa tahun ajaran 2017/2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Intan Ahmad, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Yuniarsih, M.Hum., M.Ed selaku Kordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta dan Pembimbing Akademik mahasiswa Prodi Bahasa Jepang angkatan 2013.
4. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan sabar, tulus, dan Ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk

memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan saran yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini.

5. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar, tulus, dan Ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan saran yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini.
6. Ibu Viana Meilani Prasetio, M.Pd yang telah mengizinkan dan membantu penulis melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan penulisan.
7. Seluruh dosen dan staff Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan banyak sekali ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat sebagai bekal untuk penulis.
8. Ibu Heldariani dan Ayah Drs. Saipudin yang merupakan orang tua terhebat atas jasa-jasanya, kesabaran, do'a, dan tidak pernah lelah dalam mendidikan dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis sejak kecil.
9. Adik dan keluarga yang selalu menghibur dan mendukung penulis.
10. Teman-teman seangkatan yang selalu ada untuk membantu penulis.
11. Kouhaitachi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, khususnya angkatan 2017 yang bersedia membantu kelancaran penelitian yang merupakan bagian dari penyelesaian skripsi ini.

12. Senpaitachi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang sudah memberikan dukungan dan saran kepada penulis.

13. Seluruh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

14. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya, mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bermanfaat bagi banyak pihak di kemudian hari.

Jakarta, Januari 2018

MF

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS..... | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI | iii |
| ABSTRAK | iv |
| RESUME BAHASA JEPANG | v |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR TABEL/GAMBAR | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 7 |
| D. Perumusan Masalah | 7 |
| E. Kegunaan Penelitian | 8 |
| BAB II KERANGKA TEORI | |
| A. Deskripsi Teori | |
| 1. Kemampuan Membaca | |
| 1.1 Pengertian Kemampuan Membaca | 9 |
| 1.2 Manfaat Membaca | 11 |
| 1.3 Tujuan Membaca | 12 |
| 1.4 Tingkatan Membaca | 14 |

| | |
|---|----|
| 2. Kanji | |
| 2.1 Pengertian Kanji..... | 16 |
| 2.2 Karakteristik Kanji | 17 |
| 2.3 Membaca Kanji | 17 |
| 3. Media Pembelajaran | |
| 3.1 Pengertian Media Pembelajaran | 20 |
| 3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 21 |
| 3.3 Manfaat Media Pembelajaran | 23 |
| 3.4 Pemilihan Media Pembelajaran | 24 |
| 3.5 Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran | 25 |
| 3.6 Perilaku Belajar | 28 |
| 4. Media Pembelajaran Kartu | |
| 4.1 Kartu | 30 |
| 4.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Kartu | 30 |
| 4.2 <i>Kanji Card/ Kartu Kanji</i> | 33 |
| 4.3 Flash Card | 34 |
| 4.3.1 Manfaat Flash Card | 35 |
| 4.3.2 Tujuan Menggunakan Flash card | 36 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 36 |
| C. Kerangka Berfikir..... | 39 |
| D. Hipotesis Penelitian..... | 40 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|---------------------------|----|
| A. Tujuan Penelitian..... | 41 |
|---------------------------|----|

| | |
|---|----|
| B. Lingkup Penelitian..... | 41 |
| C. Waktu dan Tempat..... | 42 |
| D. Metode dan Desain..... | 42 |
| E. Populasi dan Sampel | |
| 1. Populasi Penelitian..... | 44 |
| 2. Sampel Penelitian..... | 44 |
| F. Variabel-variabel..... | 45 |
| G. Definisi Konseptual..... | 45 |
| H. Definisi Operasional | 47 |
| I. Sintaks Pembelajaran Kanji (Kanji card & Flash card) | 48 |
| J. Instrumen Penelitian..... | 49 |
| K. Kisi-kisi Instrumen | 50 |
| L. Validitas dan Reliabilitas | 51 |
| 1. Tingkat Kesukaran | 51 |
| 2. Daya Pembeda | 52 |
| 3. Validitas..... | 53 |
| 4. Reliabilitas..... | 54 |
| M. Teknik Analisis Data..... | 55 |
| 1. Tes..... | 55 |
| 2. Angket..... | 58 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 59 |
| B. Pengolahan Data | |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1. Pengolahan Data Pre Test..... | 63 |
| 2. Pengolahan Data Post Test..... | 67 |
| 3. Pengolahan Data Angket..... | 72 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 91 |
| B. Implikasi | 94 |
| C. Saran | 95 |
| Daftar Pustaka..... | 96 |

Daftar Tabel

| | |
|---|-------|
| Tabel Angket Kesulitan Kanji yang Dirasakan Mahasiswa | 4 |
| Tabel Sintaks Pembelajaran <i>Kanji</i> (Kartu Kanji / <i>Kanji card/Flash Card</i>) | 48 |
| Tabel Kisi-kisi Instrumen Tes | 50 |
| Tebel 3.1 Klasifikasi Indeks Kesukaran | 52 |
| Tabel 3.2 Klasifikasi Daya Pembeda | 53 |
| Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Relasi | 54 |
| Tabel Hasil Nilai Pretest & Posttest Kelas A | 61 |
| Tabel Hasil Nilai Pretest & Posttest Kelas B | 62 |
| Tabel Perhitungan Data <i>Pretest</i> variabel X dan Y | 63 |
| Tabel Perhitungan Data <i>Posttest</i> variabel X dan Y | 67 |
| Tabel Pengolahan Angket Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen | 73-88 |
| Daftar Gambar | |
| Gambar contoh <i>Kanji</i> (Buku <i>basic kanji book vol 1</i>) | 4 |
| Gambar Kartu <i>Kanji/ Kanji Card</i> | 34 |
| Gambar <i>Flash Card</i> | 35 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket

Lampiran 2 Soal Pretest & Posttest

Lampiran 3 Cara Menggunakan Kartu Kanji/Kanji card

Lampiran 4 Cara Menggunakan Flash Card

Lampiran 5 Rencana Program Kegiatan Pembelajaran & Soal latihan

Lampiran 6 Soal Latihan

Lampiran 7 Foto Kegiatan Dikelas

Lampiran 8 Foto Flash Card

Lampiran 9 Foto Kartu Kanji/Kanji card

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di era globalisasi seperti sekarang ini, penguasaan bahasa asing merupakan sebuah tuntutan yang sangat diperlukan agar dapat berkomunikasi dengan negara-negara luar terutama negara maju. Salah satu negara maju tersebut adalah Jepang.

Ketika berkomunikasi dengan orang Jepang tentulah diperlukan bahasa Jepang. Dalam komunikasi tulis yang digunakan di Jepang, terdapat tiga aksara, yaitu *Katakana*, *Hiragana* dan *Kanji* (Takahashi, 2010:65). Sudjianto (2009:71) menyatakan bahwa *kana* merupakan huruf Jepang yang terdiri dari *hiragana* dan *katakana*. *Hiragana* dan *katakana* menyatakan sebuah silabel yang mewakili bunyi tertentu dan tidak memiliki arti.

Selain dua jenis huruf tersebut, terdapat pula *kanji*. Keunikan di dalam *kanji* menurut Takebe (1980:20) adalah setiap *kanji* terdiri dari perpaduan 3 unsur yaitu: *on* 音 (bunyi), *kei* 形 (bentuk) dan *gi* 儀 (arti) hal ini tidak dimiliki oleh huruf-huruf lain seperti huruf latin. Huruf *kanji* memiliki 2 macam cara baca. Cara baca *kanji* yang pertama disebut *on-yomi* yaitu pembacaan *kanji* dengan cara meniru pengucapannya dalam bahasa Cina zaman dulu. Cara baca yang kedua disebut *kun-yomi* yaitu pembacaan *kanji* dengan cara menetapkan bahasa Jepang sebagai cara membaca *kanji* berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

Menguasai huruf *kanji* lebih rumit dibanding menguasai huruf *kana*. Hal ini disebabkan karena tiap-tiap kata diwakili oleh bentuk karakter *kanji* yang berbeda.

Dapat diasumsikan bahwa ada berapa banyak kata asli Jepang yang digunakan saat ini, maka sebanyak itu pulalah bentuk *kanji* yang ada. Menurut Ishida dalam Sudjianto (2009: 57), jumlah huruf *kanji* yang terdapat dalam kamus *kanji* terbesar yang disusun di Jepang, terdapat sebanyak 50.000 *kanji*. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menguasai *kanji*, bukanlah hal yang mudah. Melihat angka yang besar tersebut, departemen pendidikan Jepang telah menetapkan jumlah huruf *kanji* yang harus dipelajari di sekolah dasar di Jepang, yakni sebanyak 1.200 *kanji*. Dari angka 50.000 *kanji* yang terdapat di Jepang, hingga angka 1.200 *kanji* yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar di Jepang, namun tetap saja angka 1.200 tersebut bukanlah angka yang sedikit bagi pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, bagi pembelajar asing, dituntut kemampuan menghafal atau kemampuan mengingat para pembelajar agar dapat menguasai *kanji* Jepang dengan baik.

Kesulitan dalam mempelajari tiap-tiap *kanji* tak jarang dirasakan oleh mahasiswa/pelajar yang belajar bahasa Jepang. Fadhila dan Rasdiana (2011:7) mengungkapkan bahwa, banyaknya jumlah huruf serta varian yang dimiliki oleh sebuah huruf *kanji* menimbulkan kesulitan sendiri bagi pelajar. Kemudian, Shimizu (2010:13) menyatakan bahwa salah satu kesulitan dalam mempelajari *kanji* yaitu dikenal dengan dua cara baca terdiri dari, cara baca *kun-yomi* adalah pengucapan *kanji* dari bahasa Jepang asli dan *on-yomi* yang merupakan pengucapan untuk kata serapan, serta jumlah coretan. Jumlah coretan *kanji* sangat beragam dari mulai satu coretan sampai puluhan coretan terdapat dalam *kanji*, serta penulisan coretan tersebut pun memiliki cara tersendiri.

| 漢字 | いみ | くんよみ | オンヨミ | (かくすう) |
|--|-----------------|---------------|------|--------|
| 46 明 | bright light | あか-るい あ-ける | メイ | (8) |
| 丨 | 丨 | 丨 | 丨 | 丨 |
| 丨 | 丨 | 丨 | 丨 | 丨 |
| 明(あか)るい bright, cheerful 明(あ)ける (dawn) to break | | | | |
| 47 休 | rest | やす-む | キュウ | (6) |
| ノ | 丨 | 丨 | 丨 | 丨 |
| 丨 | 丨 | 丨 | 丨 | 丨 |
| 休(やす)む to rest, to be absent 休日(きゅう・じつ) a holiday | | | | |

(sumber: Kano 1989: 41)

Dalam buku *Minna no Nihongo* Bab 47 halaman 135 terdapat beberapa kalimat yang menggunakan *kanji*. Sebagai berikut :

1. 天気予報によると、明日は寒くなるそうです。

(*Tenkiyohō ni yoru to, ashita wa samuku naru sōdesu*)

2. 人が大勢集まっていますね。

(*Hito ga oozai atsumatte imasu ne*)

3. 変な音がしますね

(*Hen'naoto ga shimasu ne*)

Berdasarkan angket yang disebar pada tanggal 10 September 2015 dan 17 Mei 2017 kepada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas negeri Jakarta angkatan 2013, 2014, 2015, dan 2016 dimana masing-masing sebanyak 18 orang, 20 orang, 22 orang, dan 29 orang mahasiswa mengenai kesulitan yang dirasakan mahasiswa dalam mempelajari *kanji* sebagai berikut :

| Angkatan | Responden | <i>On-yomi</i> | <i>Kun-yomi</i> | <i>Kakusu</i> |
|----------|-----------|----------------|-----------------|---------------|
| 2013 | 18 orang | 66,67% | 61,11% | 66,67% |
| 2014 | 20 orang | 75% | 65% | 50% |
| 2015 | 22 orang | 90,9% | 50% | 63,63% |
| 2016 | 29 orang | 72,41% | 68,96% | 37,93% |

Dari tabel di atas diketahui. Pada angkatan 2013, dari 18 responden terdapat 66,67% mahasiswa yang merasa mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, sementara 61,11% mengalami kesulitan dalam *kun-yomi* dan 66,67% mengalami kesulitan dalam mengingat jumlah coretan.

Sementara pada angkatan 2014, dari 20 responden, 75% mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, 65% kesulitan dalam membaca *kun-yomi* dan 50% mengalami kesulitan dalam mengingat jumlah coretan *kanji*.

Kemudian pada angkatan 2015 dengan jumlah responden 22 orang. Jumlah mahasiswa yang merasa kesulitan dalam membaca *on-yomi* mencapai 90,9% sedangkan yang 50% mengalami kesulitan pada membaca *kun-yomi* dan 63,63% pada mengingat jumlah coretan. Sedangkan pada angkatan 2016, dari 29 responden, 72,42% responden yang mengalami kesulitan dalam *on-yomi*, 68,96% mengalami kesulitan dalam *kun-yomi* dan 37,95% dalam mengingat jumlah coretan.

Pembelajaran *Kanji* bukanlah suatu pembelajaran yang mudah karena ada banyaknya jumlah coretan dan urutan coretan yang harus diingat, serta cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*. Dalam merancang strategi pembelajaran, diperlukan metode, media serta teknik pembelajaran yang baik sebagai kerangka dasar atas pembelajaran yang nanti akan diberikan di kelas. Hamalik dalam Arshad (2015:19)

Mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman. Sejalan dengan uraian di atas, Ibrahim dalam Arshad (2015:20) mengungkapkan bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu menetapkan pengetahuan dalam benak siswa serta menghidupkan pelajaran.

Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan khususnya dalam pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan pembelajaran bahasa akan menjadi lebih mudah. Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan penelitian terhadap membaca *kanji* menggunakan media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*).

Tujuan dari penggunaan media kartu dalam pembelajaran menurut Hamalik (1994:18-19), antara lain:

1. Membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Melalui alat atau media, siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya lebih tepat, sehingga akan menimbulkan keinginan dan minat belajar yang baru.
2. Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh psikologi terhadap siswa.

3. Memberikan pengalaman yang menyeluruh, pengalaman yang konkrit berintegrasi menjadi pengertian atau kesimpulan yang abstrak.

Selain dari beberapa tujuan di atas, Latuheru (1988: 41) menyatakan, keuntungan yang diperoleh dari media kartu adalah sebagai berikut:

1. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
2. Dapat dengan mudah ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah & surat kabar di perpustakaan.
3. Mudah digunakan.
4. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
5. Menghemat waktu dan tenaga guru.
6. Biaya untuk latihan dapat dikurangi.
7. Menarik perhatian siswa.

Selanjutnya media pembelajaran kartu *kanji & flash card* yang tergolong kartu ini dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan, dapat meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta, merangsang kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. (Khairunisak, 2015 dalam Jurnal Pencerahan, Vol.9, 66 – 82).

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan masalah di atas diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam menguasai bahasa Jepang berkomunikasi (secara tulisan) diperlukan kemampuan dalam *kanji*.

2. Kanji memiliki banyak jenis dan bentuk serta dalam masing-masing *kanji* memiliki cara membaca lebih dari satu yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi* yang membuat *kanji* tak mudah tuk diingat.
3. Jumlah huruf *kanji* yang tidak sedikit membuat pembelajar kesulitan dalam mengingat *kanji*.
4. Pembelajara Bahasa Jepang masih merasakan kesulitan dalam mempelajari *kanji*.
5. Dalam pembelajaran *kanji* jarang digunakan media pembelajaran kartu.

C. PEMBATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah terhadap beberapa hal berikut:

1. Materi yang akan diberikan terdapat pada buku *Basic Kanji Book I* dari bab 18 sampai 22.
2. Penelitian ini memfokuskan pada efektivitas media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dalam perkuliahan *Kanji 1* semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah di atas , maka perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagimanakah efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dibandingkan dengan media *flash card* dalam

perkuliahan *Kanji* 1 semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta ?

2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) dalam perkuliahan *Kanji* 1 semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

E. Kegunaan penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis

Dapat memperkaya Khazanah perkembangan ilmu pengetahuan pendidikan bahasa Jepang khususnya yang terkait dengan pembelajaran *kanji*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Pengajar

Kartu *kanji* & *flash card* dapat digunakan pengajar pada pembelajaran *kanji*.

- b. Bagi Pembelajar

Kartu *kanji* dan *flash card* dapat digunakan pembelajaran bahasa Jepang yang belajar mata pelajaran/mata perkuliahan *kanji* tingkat dasar dan menengah. Pada jenjang SMA apabila materi *kanji* yang digunakan disesuaikan dengan buku Sakura, dan Marugoto serta dapat digunakan pada jenjang kuliah apabila disesuaikan dengan buku *basic kanji book vol 1*.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Membaca

1.1 Pengertian Kemampuan Membaca

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (kbbi.kemdikbud.go.id) kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Sementara kemampuan/*ability* dalam (www.urbandictionary.com) mendefinisikan kemampuan adalah kualitas untuk bisa melakukan sesuatu. Kemudian Vebrianto dalam Syafruddin (2012:72) mendefinisikan kemampuan adalah keterampilan yang dimiliki seseorang sebagai hasil pengalaman, pendidikan dan pelatihan.

Membaca berasal dari kata 'baca' yang didefinisikan sebagai melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati) (KBBI, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, 2017, 20:27). Senada dengan pengertian di atas Olivia (2008: 3) Mendefinisikan membaca berasal dari kata baca, yang artinya memahami isi tulisan. Membaca adalah salah satu proses yang sangat penting untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Selanjutnya dalam *Gakken kokugodaijiten* (1980:2037) mendefinisikan bahwa membaca adalah melihat huruf/kata kemudian mengeluarkan suara. Suara yang dibunyikan sesuai dengan kata tersebut. Kemudian Thordike dalam Ahuja (2007:13) mendefinisikan membaca adalah proses mendapat makna dari simbol kata.

Sementara kemampuan membaca menurut Ratih (2008, *Wacana: Jurnal Ilmu pengetahuan budaya*, Vol.10, 73) Kemampuan membaca adalah kemampuan memahami teks melalui proses interaktif antara aspek linguistik dan psikologis. Kemampuan membaca juga berkaitan dengan keterampilan menarik kesimpulan dan menangkap esensi dari teks. Kemudian Grabe dan Stoller dalam Ratih (2008:73) menjelaskan bahwa kemampuan membaca terkait dengan karakter linguistik teks yang terlebih dahulu harus dikuasai, seperti pengenalan kata, pemenggalan kalimat atau pembentukan proposisi sematik. Selanjutnya Tarigan dalam Kusmayadi (2008:24) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca yang baik akan menunjang keberhasilan hal-hal lainnya. Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Kemampuan ‘Membaca’ adalah kemampuan memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati), dimana kemampuan membaca berkaitan dengan karakter linguistik yang terlebih dahulu harus dikuasai, seperti pengenalan akan kata dan pemenggalan kalimat.

Dalam ‘membaca’, Schmitt dalam Djiwandono (2002:76) membagi kegiatan membaca menjadi tiga yaitu, sebelum membaca, selama membaca, dan setelah membaca. Kemudian Abe (2006:28) juga membagi tiga dalam kegiatan membaca, sebagai berikut:

1. Persiapan sebelum membaca

Dalam persiapan sebelum membaca, terdapat:

- a. Memunculkan perasaan (ingin membaca).
- b. Mengaktifasikan skema.

- c. Memastikan pengetahuan dan kata yang diperlukan agar dapat memahami bacaan.
2. Saat membaca

Dalam 'saat membaca' terdapat:

 - a. Membaca dengan memiliki tujuan.
 - b. Membaca dengan berbagai macam strategi agar dapat memahami bacaan.
 3. Kegiatan setelah membaca.

Dalam 'kegiatan setelah membaca' terdapat:

 - a. Membicarakan atau menulis kesan dan pendapat.
 - b. Melakukan kegiatan/ berprilaku berdasar informasi yang sudah dibaca.
 - c. Belajar dan menggunakan susunan kalimat yang terdapat dalam sebuah kalimat, seperti kata atau ekspresi.

1.2 Manfaat Membaca

Meliawati (2016:11) mengatakan bahwa manfaat membaca, akan meningkatkan kemampuan memahami kata, meningkatkan kemampuan berfikir, meningkatkan kreatifitas dan juga berkenaan dengan gagasan-gagasan baru. Kemudian Kusmayadi (2008:24) merincikan manfaat membaca sebagai berikut:

1. Membaca menambah kosakata dan pengetahuan akan tata bahasa dan tata kalimat.
2. Banyak buku dan artikel mengajak kita untuk introspeksi diri.
3. Membaca memicu imajinasi.

4. Membaca bermanfaat pula untuk berlatih menulis.

Sedangkan menurut Rachmawati dalam Meliawati (2016:11) menjabarkan manfaat membaca, sebagai berikut:

1. Meningkatkan kadar intelektual.
2. Memperoleh berbagai pengetahuan.
3. Memperoleh cara pandang dan pola pikir luas.
4. Memperkaya perbendaharaan kata.
5. Mengetahui peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia.
6. Meningkatkan keimanan.
7. Mendapatkan hiburan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berfikir, kreatifitas, intelektual, keimanan, menambah informasi serta mendapatkan hiburan dari apa yang dibaca.

Kaitannya dengan membaca *kanji* yang akan diteliti penulis adalah bahwa dengan membaca *kanji*, akan meningkatkan kadar intelektual dalam hubungannya dengan memperoleh berbagai pengetahuan dari bacaan, cara pandang, perbendaharaan kata baru, serta dari informasi yang dibaca dapat memperoleh informasi mengenai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia.

1.3 Tujuan Membaca

Hatway dalam Ahuja (2010:15-16) mengidentifikasi tujuan membaca kedalam sembilan kategori besar, yaitu:

1. Untuk memperoleh makna.

2. Untuk memperoleh informasi.
3. Untuk memandu dan membimbing aktivitas.
4. Untuk motif-motif social (mempengaruhi, atau menghibur orang).
5. Untuk menemukan nilai-nilai.
6. Untuk mengorganisasi.
7. Untuk memecahkan masalah.
8. Untuk mengingat.
9. Untuk menikmati.

Kemudian, Ahuja dan Ahuja (2010:15) mengemukakan alasan dalam tujuan membaca yaitu, sebagai berikut:

1. Untuk tertawa.
2. Untuk menghidupkan kembali pengalaman-pengalaman umum sehari-hari.
3. Untuk melarikan diri dari kehidupan nyata (*idealisme, romantic*).
4. Untuk menikmati kehidupan emosional dengan orang lain (*cinta romantic*).
5. Untuk memuaskan kepenasaran, khususnya kenapa orang berbuat sesuatu dengan cara mereka.
6. Untuk menikmati situasi dramatik seolah-olah mengalami sendiri.
7. Untuk memperoleh informasi tentang dunia yang kita tempati.
8. Untuk merasakan kehadiran orang dan menikmati tempat-tempat yang belum pernah kita lihat.
9. Untuk mengetahui seberapa cerdas kita menebak, memecahkan sebuah teka-teki dari pengarang.

Selanjutnya, tujuan dalam membaca yang lebih umum dijabarkan secara singkat oleh Martaulina (2015:3), sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan keterampilan memahami.
2. Untuk belajar.
3. Untuk hiburan atau mengisi waktu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca ada bermacam-macam, seperti untuk memperoleh makna, informasi, nilai-nilai, memecahkan masalah, untuk mengingat, sebagai hiburan, dan sebagai ranah belajar.

Kaitannya dengan membaca kanji pada penelitian ini, tujuan dari membaca teks/kalimat *kanji* tidak hanya untuk belajar dan mengisi waktu luang namun juga untuk memperoleh makna agar kata pada teks dapat dipahami, serta informasi dapat didapatkan. Informasi tersebut pun bisa dalam bentuk banyak hal seperti arti dari kata, kosakata baru, dan bentuk dari *kanji* tersebut.

1.4. Tingkatan Membaca

Trianto (2007:8) menyebutkan bahwa tingkatan membaca dibedakan atas:

1. Membaca Literal, bertujuan hanya mengenal arti yang tertera secara tersurat dalam teks bacaan.
2. Membaca Kritis, membaca untuk memahami isi bacaan secara rasional, kritis, mendalam dan disertai keterlibatan pikiran untuk menganalisis bacaan.

3. Membaca Kreatif, pada kegiatan membaca ini menjadi proses untuk mendapatkan nilai tambah dan pengetahuan baru yang terdapat dalam bacaan.

Kemudian Smith dalam Ahuja (2010:55-56) menuliskan pemahaman yang berhubungan dengan bacaan dibedakan dalam tiga kategori, yaitu:

1. Memahami bacaan secara harfiah (literal)

Pemahaman dengan mendapatkan makna pokok, langsung, harfiah dari suatu kata, gagasan atau kalimat dan konteksnya.

2. Memahami bacaan secara penafsiran (interpretasi)

Pemahaman membaca dengan usaha memasok makna implisit (tak langsung) sebuah teks.

3. Mahami bacaan secara kritis.

Adalah keterampilan tertinggi dalam keterampilan membaca, tidak hanya melibatkan pemahaman harfiah dan interpretasi, tetapi juga evaluasi, penilaian dan timbangan pribadi atas kualitas, nilai, ketepatan dan kebenaran dari yang dibaca.

Berdasarkan beberapa teori dan pendapat ahli di atas dapat dikemukakan bahwa kemampuan membaca adalah kesanggupan/kecakapan memahami isi serta mendapatkan makna yang tertulis (baik mengucapkan dengan bersuara atau tidak bersuara) dengan berbagai tujuan seperti meningkatkan keterampilan, untuk belajar/ untuk memahami atau untuk hiburan.

Pada penelitian ini tingkatan membaca yang digunakan lebih berfokus kepada tingkat membaca literal karena peneliti hanya memfokuskan pada memahami arti

dan makna pokok yang langsung dalam kata/kalimat yang dalam hal ini adalah *kanji*.

2. *Kanji*

2.1. Pengertian *Kanji*

Asal usul sistem tulisan Jepang dapat ditelusuri kembali ke Cina kuno abad delapan belas sebelum era Kristen tulis Heisig (2007: 2), juga dikatakan bahwa Jepang menyesuaikan sistem tulisan Cina dengan bahasa mereka sendiri. Selanjutnya *Gakken kokugodajiten* (1980:405) mendefinisikan *kanji* adalah Sebuah ideogram satu suku kata yang telah dibuat dan digunakan di Cina kemudian sampai ke Jepang. Senada dengan hal tersebut Sato (2008: 4) mendefinisikan *kanji* berarti aksara dari dinasti Han Cina kuno dimana bentuk awal *kanji* berasal dari wilayah sungai Kuning Cina antara 2000-1500SM. Sudjianto dkk (2014:7) huruf *kanji* merupakan *hyoo'i* moji (huruf yang melambangkan bunyi pengucapan sekaligus melambangkan artinya).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *kanji* adalah sistem tulisan Jepang yang disesuaikan dari tulisan kuno Cina yang awalnya berasal dari dinasti Han dan *kanji* merupakan huruf yang bukan hanya melambangkan bunyi pengucapan tetapi juga melambangkan arti.

Huruf *kanji* merupakan aspek kebahasaan yang tidak dapat diabaikan dalam program pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran *kanji* mutlak dipelukan terutama bagi pembelajar bahasa Jepang yang ingin menguasai ragam tulis, Sudjianto dkk (2014:7). Vee David (2006:3) mengungkapkan mempelajari *kanji*

itu kompleks, banyak karakter kanji yang terlihat mirip dan banyak pengucapan yang sama.

2.2 Karakteristik *Kanji*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 56-70) huruf *kanji* memiliki karakteristik:

1. Memiliki *Bushu*, yaitu bagian-bagian radikal pada huruf *kanji* yang dapat dijadikan dasar untuk pengklasifikasian huruf *kanji*. Terdapat tujuh macam *bushu* yaitu *hen*, *tsukuri*, *kanmuri*, *ashi*, *tare*, *nyoo*, dan *kamae*.
2. Memiliki *kakusuu*, yaitu jumlah garis atau coretan yang membentuk sebuah *kanji*. *Kanji* yang sederhana memiliki sedikit *kakusuu*, namun *kanji* yang rumit memiliki banyak *kakusuu*.
3. Memiliki *hitsujun* atau urutan penulisan yang harus ditulis dengan benar.
4. Memiliki *yomikata* atau cara baca. Terdapat dua cara baca yaitu *on-yomi* dan *kun-yomi*. *On-yomi* merupakan cara baca *kanji* yang mengikuti pelafalan orang Cina, namun tidak sama persis bunyi aslinya karena disesuaikan dengan pelafalan orang Jepang. Sedangkan untuk makna yang sama dan orang Jepang sudah mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang, dibaca dengan cara baca Jepang asli (*kunyomi*).

2.3 Membaca *Kanji*

Paradis dan Hagiwara (1985:5) menyatakan bahwa secara tradisional, sistem tulisan Jepang telah diberlakukan selayaknya sistem membaca *kanjinya* yang

terdiri dari *kun-yomi* dan *on-yomi*. Dari hal tersebut bisa dikatakan *kun-yomi* merupakan morfem dari penyebutan bahasa Jepang sendiri, sedangkan *on-yomi* merupakan morfem dari penyebutan bahasa Cina yang dimodifikasi sesuai bahasa Jepang.

Senada dengan hal itu Ingulsrud & Allen (2009:73) menyebutkan bahwa pengenalan *kanji* di Jepang mempengaruhi cara membacanya, yang dalam hal ini adalah membaca *kanji*. Membaca *kanji* dapat dilakukan dengan memperhatikan *kun-yomi* dan *on-yomi*. Dimana cara membaca *on-yomi* adalah cara baca yang lebih dekat ke Cina sedangkan *kun-yomi* adalah cara membaca yang menyesuaikan dengan bahasa Jepang sendiri. Kemudian Sudjianto (2014:12) menyatakan bahwa *on-yomi* adalah pembacaan *kanji* dengan meniru pengucapan dalam bahasa Mandarin zaman dulu sementara *kun-yomi* adalah pembacaan *kanji* dengan menetapkan cara baca Jepang yang berkenaan dengan arti *kanji* tersebut. Sebagian besar *kanji* memiliki cara baca *on-yomi* dan *kun-yomi* sekaligus namun ada beberapa *kanji* yang hanya memiliki cara baca *on-yomi* atau *kun-yomi* saja.

Berbeda dengan Sato (2008:5) menyatakan, dalam membaca huruf *kanji* terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan, seperti adanya dua cara baca yaitu *on-yomi* dan *kun-yomi* serta *okurigana* dan *furigana*.

a. *On-yomi*

Cara baca Cina disebut *on-yomi*. Cara baca *on-yomi* merupakan cara baca yang meniru penyebutannya dalam bahasa Cina yang sedikit diberi modifikasi. Biasanya cara baca *on-yomi* ini digunakan ketika ada 2 *kanji* bertemu, baik dua buah *kanji* atau lebih. Seperti, 母国 dibaca 'Bokoku'.

b. *Kun-yomi*

Cara baca Jepang disebut *kun-yomi*. Banyak karakter *kanji* diberi pengucapan kata-kata asli Jepang, yang maknanya paling dekat dengan karakter *kanji* tersebut. Seperti 母 dibaca 'haha'.

c. *Okurigana*

Agar bisa membaca *kanji*, beberapa karakter *kanji* perlu ditemani oleh 'kana'. 'Kana' seperti itulah yang disebut *okurigana*. *Okurigana* sangat penting digunakan untuk kata kerja dan kata sifat. Seperti 高い, dibaca Takai, い (i) pada 高い (takai) inilah disebut *okurigana*.

d. *Furigana*

Karakter *kanji* yang dilengkapi dengan *kana* sebagai penunjuk bagaimana mereka dimaksudkan untuk dibaca dalam konteks yang diberikan disebut *Furigana*. *Furigana* biasanya juga digunakan dalam surat kabar dan beberapa bacaan. *Furigana* sangat membantu dalam membaca *kanji*, terutama bagi anak-anak dan pemula. Contoh *Furigana*:

^{たか}
高い dibaca *Takai*.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca *kanji* erat kedekatannya dengan dua cara baca yaitu *on-yomi* yang merupakan cara baca meniru penyebutannya dalam bahasa Cina dan *kun-yomi* merupakan pembacaan *kanji* dengan menetapkan cara baca Jepang yang berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

3. Media Pembelajaran

3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich dalam Rudi dan Cepi (2009: xii) Kata “media” berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Kemudian menurut Bovee (1997) dalam Roymond (2008:65) Media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan sedangkan media pembelajaran adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran.

Senada dengan hal itu Arief S. Sadiman (2006:7) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sementara menurut Sudarwan Danim (1995:7) media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah kartu *kanji & flash card*.

3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (1991:3-4) Jenis-jenis media pembelajaran:

1. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dll.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dll.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Sedangkan Kustiawan (2016:23-70) menuliskan jenis-jenis media pembelajaran meliputi media 2 dimensi dan 3 dimensi.

a. Media 2 dimensi

Media 2 dimensi meliputi:

1. Media Grafis (sketsa, gambar, kartu, poster, karikatur, bagan, grafik,)
2. Media Papan (papan tulis, papan flannel, papan bulletin, papan magnet,)
3. Media Cetak (buku, surat kabar, ensiklopedia, buku suplemen)

b. Media 3 dimensi

1. Media benda sebenarnya
2. Media benda tiruan

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow sebagaimana yang telah di kemukakan oleh

Azhar Arsyad (2015:35) di bagi kedalam 2 kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Pilihan Media Tradisional:

- 1) Visual diam yang di proyeksikan, meliputi: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrip
- 2) Visual yang tak di proyeksikan, meliputi: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- 3) Audio, meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia, meliputi: slide plus suara (*tape*) dan multi *image*.
- 5) Visual dinamis yang di proyeksikan, meliputi: film, televisi, dan video.
- 6) Cetak, meliputi: buku teks, modul, teks terprogram, *jobsheet*, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan, meliputi: teka teki, simulasi, dan permainan papan
- 8) Realia, meliputi: model, spacimen (contoh), dan *manipulative* (peta, boneka).

Pilihan Media Teknologi Mutakhir:

- 1) Media berbasis telekomunikasi, meliputi : telekonferen, kuliah jarak jauh
- 2) Media berbasis *mikroprosesor*, meliputi: *computerassisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor inteligen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disk*.

Dari beberapa teori di atas, media pembelajaran kartu *kanji* dan *flash card* bisa digolongkan jenisnya sebagai media dua dimensi yang dikategorikan sebagai media grafis.

3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2015:25) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.

Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan sikap siswa terhadap apa yang dipelajari. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. *Encyclopedia of Educational Research* dalam Oemar Hamalik (1994: 15), merinci manfaat media pengajaran sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.

5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima.

Kaitannya dengan penelitian ini, bahwa kartu *kanji & flash card* bermanfaat agar pembelajaran lebih menarik dan memperbesar perhatian siswa. Disisi lain pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajar bisa mendapat pengalaman nyata dan kualitas belajar dapat ditingkatkan.

3.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1994:7), beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media antara lain:

1. Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan kita.
2. Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.

3. Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada.
4. Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya.
5. Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh siswa.

Dalam pemilihan media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan.

Dari penjelasan mengenai media di atas, penulis dengan alasan rasional, praktis, dan fungsional memilih menggunakan media Kartu *Kanji* dan *Flash card* yang berjenis media grafis dua dimensi dan penulis berharap penggunaan media pembelajaran media Kartu *Kanji* dan *Flash card* ini dapat berfungsi agar penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, menarik, interaktif serta kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.

3.5 Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Menurut Purwanto (2006:102) faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Faktor internal

Faktor yang ada pada organisme itu sendiri disebut faktor individual antara lain kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan pribadi.

- b. Faktor eksternal

Faktor yang berada diluar individu antara lain: keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.

Selanjutnya Slameto (2010:54) menjabarkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua:

1. Faktor dalam diri individu yang sedang belajar (internal).

Faktor internal terbagi menjadi:

- a. Jasmaniah, seperti, faktor kesehatan, cacat tubuh.
- b. Psikologi, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.

2. Faktor yang ada di luar individu (ekstern).

Faktor ekstern terbagi menjadi:

- a. Keluarga, seperti, cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah.
- b. Sekolah, seperti, metode mengajar, disiplin sekolah, kurikulum.
- c. Masyarakat, seperti, bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul.

Tidak jauh berbeda dari hal diatas, Hakim (2005:11-20) menjabarkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu:

1. Faktor Internal

Merupakan Faktor yang berasal dari dalam diri individu, antara lain:

- a. Faktor Biologis

Merupakan segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Ini berhubungan dengan kondisi tubuh normal dan kondisi kesehatan fisik.

b. Faktor Psikologis

Berhubungan dengan kondisi mental dari individu. dalam faktor psikologis erat kaitannya dengan keadaan mental, intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan konsentrasi.

2. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang bersumber dari luar individu, antara lain:

a. Faktor lingkungan keluarga

Kondisi lingkungan keluarga sebagai lingkungan utama dan pertama dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, diantaranya adanya hubungan harmonis antara sesama anggota keluarga, tersedia tempat belajar yang memadai, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana atau lingkungan rumah yang tenang, dan adanya kepedulian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya.

b. Faktor lingkungan sekolah.

Tata tertib, disiplin, kurikulum, guru, pegawai dan kondisi sekolah dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

c. Faktor lingkungan masyarakat.

Lingkungan Masyarakat dapat berpengaruh terhadap proses belajar. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus, tempat

les, organisasi keagamaan dsb. Sementara lingkungan yang dapat menghambat proses belajar diantaranya apabila terdapat, tempat hurahura, diskotik, bioskop, tempat berjudi dsb.

d. Faktor waktu.

Faktor waktu berhubungan erat dengan bagaimana waktu digunakan sebaik-baiknya, bagaimana waktu yang digunakan dalam belajar, dan bagaimana mengenai keseimbangan antara waktu untuk belajar dan untuk hiburan.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran membaca *kanji* menggunakan media kartu *kanji* dan *flash card*, yaitu faktor internal seperti biologis dan psikologis dan faktor eksternal seperti keluarga, lingkungan, dan waktu.

3.6 Perilaku Belajar

Perilaku belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Yudhawati dan Haryanto, 2012: 22). Kemudian perilaku belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar karena belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi di dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang bisa mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (Sobur, 2003:220). Selanjutnya Syah (2013: 114) menjabarkan ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar, sebagai berikut :

- Perubahan intensional

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.

- Perubahan positif dan aktif

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat, serta sesuai harapan. Hal ini juga bermakna bahwa perubahan tersebut senantiasa merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru yang lebih baik daripada apa yang telah ada sebelumnya.

- Perubahan efektif dan fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar bersifat efektif. Yakni, perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, manfaat tertentu bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku belajar adalah perubahan perilaku belajar pada pembelajar disebabkan oleh pengalaman yang diperoleh. Dalam penelitian ini pembelajaran membaca *kanji* menggunakan media kartu *kanji* dan *flash card*, diharapkan dapat memberi perilaku belajar mahasiswa ke arah yang lebih positif.

4. Media Pembelajaran Kartu

4.1 Kartu/Card

Oxford dictionary (<https://id.oxforddictionaries.com>, 1-10-2017, 21:59) mengartikan *Card* sebagai Kartu. Kemudian, KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>, 1-10-2017, 21:59) mendefinisikan kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang. Selanjutnya *Goo Kokugojiten* (<https://dictionary.goo.ne.jp>, 16-10-2017, 16:00) mendefinisikan kartu sebagai kertas kecil persegi empat dan digunakan dalam kebutuhan tertentu. Tidak jauh berbeda dari hal tersebut Kustiawan (2016:30) mengatakan bahwa kartu adalah potongan kertas tebal yang berisi tulisan, gambar, angka dan simbol visual lain dalam ukuran yang tidak terlalu besar.

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kartu/card adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang berisi dengan tulisan, gambar, angka atau simbol visual lainnya, dibuat dalam ukuran yang tidak terlalu besar dan digunakan untuk kebutuhan tertentu dengan cara-cara yang bermacam-macam sesuai kebutuhan.

4.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Kartu

Khairunisak (2015, *Jurnal Pencerahan*, Vol.9, 66 – 82) mengatakan, sebagaimana media pembelajaran lainnya, media kartu juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Jika dilihat dari sisi fisik, media kartu memiliki beberapa kelebihan, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa (praktis);

- b. Mudah dalam penyajian;
- c. Mudah dibuat;
- d. Mudah disimpan, karena ukurannya yang tidak memerlukan tempat yang besar;
- e. Cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil; dan
- f. Dapat melibatkan semua siswa dalam penyajiannya.

Selain kelebihan-kelebihan dari segi fisik di atas, media kartu juga mempunyai kelebihan yaitu:

- a. Dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan;
- b. Meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa;
- c. Merangsang kemampuan berpikir siswa; dan
- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di samping sejumlah kelebihan seperti yang dijelaskan di atas, media kartu juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a. Mudah rusak;
- b. Bentuknya relatif tidak menarik;
- c. Hanya berbentuk visual saja, tidak ada audionya; dan
- d. Cepat membosankan jika metode pengajaran kurang menarik.

Kemudian Damayanti (2012, Jurnal Untan:5) menyebutkan bahwa media kartu memiliki kelemahan atau kekurangan yaitu :

- (1) Perlu persiapan dan membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembuatan kartu.

- (2) Bentuk/potongan kartu tidak sempurna
- (3) Anak menjadi bosan bila penggunaan teknik dan media pembelajaran tidak bervariasi.
- (4) Membutuhkan waktu yang agak lama dalam praktek penggunaan kartu.

Selain memiliki kekurangan, media kartu juga memiliki kelebihan, yaitu:

- (1) Menjadikan pembelajaran lebih aktif dan kreatif.
- (2) Anak terlibat langsung dalam penggunaan kartu.
- (3) Menjadikan guru kreatif dalam menentukan teknik pembelajaran dan membuat media belajar.
- (4) Anak menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan lain dari media kartu juga diungkapkan oleh D.Latuheru (1988: 41) mengatakan, bahwa keuntungan yang diperoleh dari media kartu adalah:

1. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
2. Dapat dengan mudah ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah & surat kabar di perpustakaan.
3. Mudah digunakan.
4. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan
5. Menghemat waktu dan tenaga guru.
6. Biaya untuk latihan dapat dikurangi
7. Menarik perhatian siswa.

4.2 *Kanji Card* / Kartu Kanji

Hatasa (2003:232) Mendefinisikan *kanji card* (kartu *kanji*) adalah kartu yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji*. Sedangkan Naganuma (2007:99) menuliskan bahwa *kartu kanji* dibuat agar siswa lebih nyaman dalam belajar. Lalu, Peter (2012:326) buku teks, *mini disc*, dan kartu *kanji* dapat digunakan sambil bersantai belajar bahasa Jepang. Selanjutnya Edizal (2012:1) menegaskan bahwa kehadiran kartu bahasa Jepang ini dimaksudkan untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang dalam prosesnya menguasai *kanji* yang mencakup cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa kartu *kanji* adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji* yang dibuat dengan tujuan lebih mudah digunakan saat belajar *kanji*, sehingga diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih cepat mempelajari *kanji* secara menyenangkan dan diharapkan dengan menyenangkan itu, siswa dapat mendapat hasil belajar yang memuaskan pula.

Kartu *kanji* dalam penelitian ini telah diberikan sedikit modifikasi dengan menambahkan unsur *Janken* {(RPS *Player Guidelines* dalam Walker (2004:18), RPS (*Rock Paper Scissor*) sebagai sebuah cara pengambilan keputusan yang menggunakan unsur batu, gunting dan kertas} pada keterangan yang terdapat dalam kartu *kanji* yang berisi *kun-yomi*, *on-yomi* dan *kakusuu*.

Contoh desain kartu *kanji* yang akan digunakan pada penelitian ini :



(panjang : 10,01cm , lebar : 6,55cm)

4.3 Flash Card

Arshad (2015:115) mendefinisikan *Flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kemudian Nomoto (2005:900) mendefinisikan *Flash card* adalah kartu yang didalamnya tertulis hal-hal mengenai pelajaran (*learning items*) seperti karakter huruf, angka, kata, frasa, ekspresi dll. Sementara menurut Indriana (2011:68) mengungkapkan bahwa *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.

Penggunaan *Flash card* di dalam kelas seperti yang diungkapkan Nomoto (2005:900) *Flash Card* dengan ukuran yang tepat dapat digunakan dengan cepat oleh guru di dalam kelas. Setelah membiarkan siswa memahami isi dari pelajaran, guru dapat menggunakan kartu dengan diperlihatkan secara cepat untuk

merancang stimulus visual pada siswa. Kemudian penggunaan *flash card* dalam (<http://www.kartubacaflashcard.com>), bahwa *flash card* digunakan dengan diperlihatkan kepada siswa atau dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu.

Contoh desain *flash card* yang digunakan pada penelitian ini:



(*Flash card basic kanji book vol 1* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNJ)

4.3.1 Manfaat Flash Card

Flash card memiliki beberapa manfaat. Menurut Heisig dalam Prasetiani (ejournalundip.ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6899,5)

menjelaskan *Flash card* memiliki manfaat membantu pembelajar dalam hal:

1. Mereviu semua informasi yang telah dipelajari
2. Mereviu dengan interval yang lebih panjang untuk menstimulasi memori jangka panjang.
3. Mempermudah dalam mengulang kata-kata yang belum hapal
4. Mempermudah pembelajar untuk berlatih mengulang-ulang kanji sesering mungkin sehingga benar-benar menempel pada memori jangka panjangnya.

4.3.2 Tujuan Menggunakan *Flash Card*

Nomoto (2005:901) menjabarkan tujuan dalam menggunakan *Flash card* sebagai berikut:

1. Menarik minat dan perhatian pembelajaran diawal pelajaran.
2. Sebagai pengulangan pelajaran sebelumnya.
3. Untuk memberikan pengenalan terhadap materi baru dan perbaikan.
4. Untuk memberikan pemicu latihan percakapan.
5. Untuk memberikan bahan ketika percakapan dan jawaban pertanyaan.
6. Untuk memberikan bahan tulisan dan bahan tuk karangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol, karakter huruf, angka, kata, frasa, ekspresi dll dibuat dengan ukuran sesuai kebutuhan, *flash card* digunakan dengan diperlihatkan kepada siswa atau dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu dengan tujuan menarik perhatian siswa, memberikan banyak ide dalam pelajaran dan *flash card* berfungsi salah satunya untuk meriviu pelajaran dan mempermudah dalam latihan.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan, yang sudah pernah diteliti sebelumnya:

1. Judul penelitian : Efektivitas Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar *Hyoudo* IV Pada Mahasiswa Tahun Ajaran 2013/2014
Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni UNJ.

Peneliti : Farida 2915083148 Universitas Negeri Jakarta.

Hasil penelitian :

Pada penelitian ini penelitian yang berfokus pada Efektivitas Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar *Hyouki* IV. Dimana pengujian dari hasil *posttest* dapat dibagi menjadi membaca, menulis, dan mengartikan *kanji* serta nilai *posttest* keseluruhan.

Kesimpulan dari penelitian diatas, berdasarkan hasil nilai *posttest* secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} sebesar 0,97 dan t_{tabel} sebesar 2,04 (pada taraf signifikan 5%). Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($0,97 < 2,04$) maka hipotesis kerja (H_k) ditolak, sedangkan Hipotesis nol (H_0) diterima. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat efektivitas dalam penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap hasil belajar *Hyouki* IV.

2. Judul penelitian : Efektivitas Media Permainan Kartu Huruf *Nani* Dalam Meningkatkan Penguasaan Membaca Huruf *Katakana* (Studi Eksperimen pada siswa kelas X SMAN 1 Dramaga Bogor Tahun Ajaran 2011/2012).

Peneliti : Nanda Mirah Rizki 2915066655 Universitas Negeri Jakarta.

Hasil penelitian:

Pada penelitian ini penelitian yang berfokus efektivitas media permainan kartu huruf *nani* dalam meningkatkan penguasaan membaca huruf *katakana*. Dimana penelitian dilakukan di SMAN1 Dramaga Bogor tahun ajaran 2011/2012 pada

siswa kelas X, yaitu kelas X.4 sebanyak 25 siswa sebagai kelas experiment dan kelas X.6 sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol.

Kesimpulan dari penelitian di atas, pembelajaran huruf *katakana* dengan menggunakan media permainan kartu huruf *nani* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media permainan kartu huruf *nani*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *normalized gain* untuk media permainan kartu huruf *nani* sebesar 0,75 yang termasuk ke dalam kriteria efektif. Sedangkan nilai rata-rata *normalized gain* untuk pembelajaran tanpa menggunakan media permainan kartu huruf *nani* sebesar 0,57.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa. Terdapat media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pembelajar dan ada juga media yang tidak efektif. Namun keduanya dapat digunakan sebagai media permainan yang menyenangkan pada selingan di luar jam pelajaran.

Perbedaan dua penelitian terdahulu terhadap penelitian yang dilakukan penulis adalah terdapat perbedaan pada jenis kartu yang digunakan, apabila penelitian sebelumnya menggunakan ‘kartu kuartet’ dan ‘kartu huruf *nani*’ maka pada penelitian ini, jenis kartu yang digunakan berbeda yaitu akan menggunakan media ‘Kartu *kanji/kanji card*’ dan ‘*Flash Card*’. Kartu *kanji/kanji card* yang dimaksud disini merupakan kartu *kanji* yang didalamnya dimodifikasi dengan unsur *Janken* (Gunting, Batu, Kertas) dan kartu *kanji/kanji card* yang digunakan untuk mempermudah dalam mempelajari bahasa jepang. Sementara *Flash Card* yang digunakan adalah *flash card* secara umum, seperti biasa ditampilkan kepada mahasiswa saat pembelajaran.

Perbedaan lain dari dua penelitian sebelumnya adalah penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar *Hyouki* keseluruhan dan membaca katakana, sedangkan penulis kali ini akan lebih berfokus pada membaca *kanji*.

C. Kerangka Berfikir

Untuk dapat membuat kegiatan belajar mengajar yang menarik, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan penyajian yang tidak umum digunakan. Dalam hal ini, diperlukan keinginan guru/dosen untuk mau belajar mengkombinasikan variasi baru yang lebih menarik. Dalam mempelajari bahasa Jepang, penguasaan huruf *kanji* sangatlah penting. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain metode dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat. Materipun harus disesuaikan dengan kemampuan dan pengalaman mahasiswa, mata kuliah pun harus disajikan secara menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis meneliti mengenai efektivitas media pembelajaran kartu *kanji & flash card* dimana kartu *kanji/kanji card* disini adalah permainan kartu *kanji/kanji card* yang didalamnya dimodifikasi dengan unsur *Janken* (Gunting, Batu, Kertas) dan kartu *kanji* yang digunakan untuk mempermudah dalam mempelajari bahasa jepang. Sementara *Flash Card* yang digunakan adalah *flash card* secara umum, seperti biasa ditampilkan secara cepat kepada mahasiswa saat pembelajaran. Kartu *kanji/kanji card* dan *Flash Card* diharapkan dapat memiliki nilai praktis dalam pembelajaran, karena selain media ini memiliki unsur baru dalam teknik permainan kartu, media ini juga tidak terlalu sulit dimainkan baik sendiri ataupun ramai, sehingga diharapkan mahasiswa dapat

menjadi lebih cepat mempelajari *kanji* secara menyenangkan dan diharapkan dengan menyenangkan itu, siswa dapat mendapat hasil belajar yang memuaskan pula.

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Kerja (H_k) :

Media pembelajaran kartu *kanji* lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

2. Hipotesis Nol (H₀) :

Media pembelajaran kartu *kanji* tidak lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbandingan dari efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* dan media *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dalam perkuliahan *Kanji 1* semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta terhadap penggunaan media media pembelajaran kartu *kanji* dan *flashcard*.

B. Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi lingkupnya pada mahasiswa semester I Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah *Kanji I*. Selain itu penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu media pembelajaran kartu *kanji* & *flash card* sebagai variabel bebas dan kemampuan membaca *kanji* sebagai variabel terikat. Peneliti memfokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu *kanji* & *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa semester I Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

C. Waktu dan Tempat

Untuk mencapai tujuan penelitian, dilakukan pengambilan data pada mahasiswa semester I Tahun ajaran 2017/2018 Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta pada membaca *kanji*. Pengambilan data dilakukan pada kelas A berjumlah 32 orang dan kelas B 30 orang. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017 dan tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

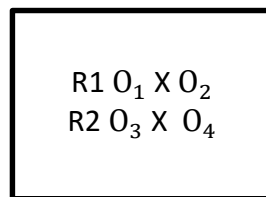
D. Metode dan Desain

Sukmadinata (2005:52) mendefinisikan metode penelitian sebagai rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Dalam pengertian yang lain Sugiyono (2009:6) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditentukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu *kanji & flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* pada mahasiswa semester

I program studi bahasa jepang Universitas Negeri Jakarta. Adapun model penelitian yang digunakan adalah *True-Experimental*, dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random yang kemudian akan diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal kedua kelompok tersebut. Kemudian kelompok pertama akan diberikan perlakuan khusus/tertentu berupa kartu *kanji* sedangkan kelompok yang lain akan diberikan perlakuan khusus yaitu *flash card*. Pengaruh adanya perlakuan adalah $(O_2 - O_1) (O_4 - O_3)$.



Keterangan:

O_1 : hasil *pretest* kelompok yang diberi perlakuan Kartu *Kanji*

O_2 : hasil *posttest* kelompok yang diberi perlakuan Kartu *Kanji*

O_3 : hasil *pretest* kelompok yang diberi perlakuan *Flash card*

O_4 : hasil *posttest* kelompok yang diberi perlakuan *Flash card*

X : perlakuan

R : Kelompok yang masing-masing dipilih secara *random*

Di dalam penelitian ini yang dimaksud perlakuan yang disimbolkan dengan X adalah metode kartu *kanji* dan *flash card* yang akan digunakan peneliti terhadap kemampuan membaca *kanji*.

Pada eksperimen ini, peneliti dibantu tiga orang partner mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta angkatan 2013 yang bertugas sebagai pengambil gambar dan memperhatikan kondisi kelas dan keberlangsungan materi pelajaran.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:115) populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Peneliti memilih mahasiswa semester I program studi bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah *kanji* I sebagai populasi pada semester I, mereka baru memulai untuk belajar mengenai *kanji*, dimana jika di awal diberikan metode yang tepat, maka selanjutnya diharapkan dapat lebih baik pada tingkat selanjutnya dan selanjutnya.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel (Serarmarjati, 2011: 69). Peneliti memilih dua kelas, yaitu kelas A berjumlah 32 orang dan kelas B 30 orang mahasiswa semester I prodi bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah *Kanji* I.

F. Variabel-variabel

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Dinamakan variabel bebas karena bebas dalam mempengaruhi variabel lain. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Disebut variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun variabel tersebut yaitu:

- 1) Media pembelajaran kartu *kanji & flash card* sebagai variabel bebas dan
- 2) Membaca *kanji* sebagai variabel terikat.

G. Definisi Konseptual

Chourmain (2008:36) Menuliskan bahwa definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi tersebut adalah:

1. Kemampuan membaca

Kemampuan 'Membaca' adalah kemampuan memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati), dimana kemampuan membaca berkaitan dengan karakter lingustik yang terlebih dahulu harus dikuasai, seperti pengenalan akan kata dan pemenggalan kalimat

Pada penelitian ini tingkatan membaca yang digunakan lebih berfokus kepada tingkat membaca literal karena peneliti hanya memfokuskan pada

memahami arti dan makna pokok yang langsung dalam kata/kalimat yang dalam hal ini adalah *kanji*.

2. *Kanji*

Kanji adalah sistem tulisan Jepang yang disesuaikan dari tulisan kuno Cina yang awalnya berasal dari dinasti Han dan *kanji* merupakan huruf yang bukan hanya melambangkan bunyi pengucapan tetapi juga melambangkan arti.

Membaca *kanji* erat kedekatannya dengan dua cara baca yaitu *on-yomi* yang merupakan cara baca meniru penyebutannya dalam bahasa Cina dan *kun-yomi* merupakan pembacaan *kanji* dengan menetapkan cara baca Jepang yang berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

3. Media pembelajaran kartu *kanji/ kanji card*

Kartu *kanji* adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji* yang dibuat dengan tujuan lebih mudah digunakan saat belajar *kanji*, sehingga diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih cepat mempelajari *kanji* secara menyenangkan dan diharapkan dengan menyenangkan itu, siswa dapat mendapat hasil belajar yang memuaskan pula.

Kartu *kanji* dalam penelitian ini telah diberikan sedikit modifikasi dengan menambahkan unsur Janken {(RPS Player Guidelines dalam Walker (2004:18), RPS (*Rock Paper Scissor*) sebagai sebuah cara pengambilan keputusan yang menggunakan unsur batu,gunting dan kertas }

pada keterangan yang terdapat dalam kartu *kanji* yang berisi *kun-yomi*, *on-yomi* dan *kakusuu*.

4. Media pembelajaran *flash card*

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol, karakter huruf, angka, kata, frasa, ekspresi dll dibuat dengan ukuran sesuai kebutuhan. *Flash card* digunakan dengan cara diperlihatkan kepada siswa atau dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu dengan tujuan menarik perhatian siswa, memberikan banyak ide dalam pelajaran dan *flash card* berfungsi salah satunya untuk meriviu pelajaran dan mempermudah dalam latihan.

H. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijabarkan di atas, definisi operasional dari judul efektifitas media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) terhadap kemampuan membaca *kanji* adalah pembelajaran membaca *kanji* menggunakan media *kanji card* dan *flash card*. Dimana komponen/unsur yang terdapat dalam membaca *kanji* adalah *on-yomi* dan *kun-yomi*.

1. *On-yomi*

On-yomi adalah cara baca Cina. Cara baca *on-yomi* merupakan cara baca yang meniru penyebutannya dalam bahasa Cina yang sedikit diberi modifikasi. Biasanya cara baca *on-yomi* ini digunakan ketika ada 2 *kanji* bertemu, baik dua buah *kanji* atau lebih. Seperti, 母国 (*bokoku*).

2. *Kun-yomi*

Kun-yomi adalah cara baca Jepang. Banyak karakter *kanji* diberi pengucapan kata-kata asli Jepang, yang maknanya paling dekat dengan karakter *kanji* tersebut. Seperti ㍻ dibaca 'haha'.

I. Sintaks Pembelajaran *Kanji* Menggunakan Media *Kanji Card* & *Flash card*

Sintaks pembelajaran *kanji* menggunakan media *kanji card*/kartu *kanji* dan *flash card* adalah sebagai berikut :

| Kelas A (kelas kontrol) <i>Flash card</i> | Kelas B (kelas eksperimen) <i>Kanji card</i> /kartu <i>kanji</i> |
|--|---|
| Pendahuluan | Pendahuluan |
| 1. Membuka pelajaran | 1. Membuka pelajaran |
| 2. Mengulang sekilas materi sebelumnya | 2. Mengulang sekilas materi sebelumnya |
| 3. Menunjukkan dan menyebutkan kosa kata <i>kanji</i> yang dipelajari menggunakan buku (basic <i>kanji book vol 1</i>) | 3. Menunjukkan dan menyebutkan kosa kata <i>kanji</i> yang dipelajari menggunakan buku (basic <i>kanji book vol 1</i>) |
| Kegiatan Inti | Kegiatan Inti |
| 4. Menunjukkan <i>Flash card</i> secara cepat kepada mahasiswa dan mahasiswa mengikuti bacaan sesuai <i>flash card</i> yang diperlihatkan | 4. Mahasiswa dibagi kedalam 5 kelompok dan dibagikan kartu sesuai materi yang dipelajari |
| 5. Mahasiswa dibagi menjadi 6 kelompok dan dibagikan <i>flash card</i> kepada tiap kelompok yang berbeda dari kelompok yang lain. | 5. Pengajar menjelaskan aturan permainan dan cara pemakaian kartu |
| 6. Anggota kelompok satu persatu akan menunjukkan <i>flash card</i> secara cepat kepada masing-masing anggota kelompoknya dan akan dibacakan bersama-sama. | 6. Mahasiswa memperhatikan, memikirkan serta mendiskusikan mengenai kartu yang sudah didapat bersama teman sekelompoknya kemudian kartu akan dibagikan kepada masing-masing anggota |
| 7. Setelah <i>flash card</i> dibacakan berulang-ulang pada kelompok, <i>flash card</i> akan dikumpulkan kemudian ditukarkan kepada <i>flash card</i> yang terdapat pada kelompok lain. | 7. Masing-masing anggota kelompok membacakan kartu yang dipegang olehnya kemudian diikuti membaca bersama-sama oleh seluruh anggota yang ada pada kelompok |
| 8. Kelompok saling bertukar kartu dan dalam proses pembacaan ,pengajar akan mengawasi | 8. Masing-masing anggota akan mencoba bermain kartu bersama anggota kelompoknya, dan setelah |

| | |
|--|---|
| dan bisa masuk pada kelompok tertentu untuk memperlihatkan <i>flash card</i> | itu perwakilan dari kelompok akan dipilih lalu akan bermain dengan kelompok lain. |
| Penutup | Penutup |
| 9. Mahasiswa menyimpulkan pelajaran hari ini | 9. Mahasiswa menyimpulkan pelajaran hari ini |
| 10. Mahasiswa diberikan soal latihan. | 10. Mahasiswa diberikan soal latihan. |

J. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan alat ukur yang disebut instrumen, seperti yang dikatakan Arikunto (2006:160), Instrumen penelitian adalah alat/fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitiannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam artu lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen memegang peranan penting dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket.

1. Tes

Menurut Gilbert sax dalam Sukarno (2008:27), tes adalah tugas atau serangkaian tugas yang digunakan untuk memperoleh pengamatan yang sistematis tentang suatu atribut atau hasil pendidikan yang representatif. Sedangkan lebih jelas lagi, Arikunto (2010:150) mengungkapkan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan/latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, keterampilan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dari pengertian diatas, dapat dipahami bahwa tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang ditempuh dalam rangka pengukuran dan

penilaian yang bisa berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas sehingga dapat dihasilkan nilai yang dapat melambangkan prestasi.

Tes dalam penelitian ini akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum diberi *treatment*. Sedangkan *Posttest* diberikan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah diberi *treatment*.

2. Angket

Pengertian metode angket menurut Arikunto (2006:151), Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa angket adalah instrumen pengumpulan data berupa pertanyaan kepada narasumber. Angket dalam penelitian ini akan diberikan satu kali setelah *treatment* diberikan, yaitu untuk mengetahui komentar mahasiswa terhadap media yang di gunakan peneliti dalam proses pembelajaran.

K. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kisi-kisi instrumen tes pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

| Materi | |
|--------|------------------------------------|
| Bab 18 | 右, 左, 東, 西, 北, 南, 外, 内, 部, 駅, 社, 院 |
| Bab 19 | 地, 鉄, 工, 場, 図, 館, 公, 園, 住, 所, 番, 号 |
| Bab 20 | 市, 町, 村, 区, 都, 府, 県, 島, 京, 様 |
| Bab 21 | 練, 習, 勉, 強, 研, 究, 泊, 質, 問, 題, 答, 宿 |

| Unsur Dalam membaca <i>Kanji</i> | Butir Soal Tes | Jumlah Butir Soal |
|----------------------------------|--|-------------------|
| 1. <i>Kun-yomi</i> | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 | 25 |
| 2. <i>On-yomi</i> | 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50 | 25 |

L. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum tes diujikan kepada sample di kelas eksperimen dan kelas control, peneliti melakukan uji kelayakan intrumen tes terlebih dahulu dengan menghitung tingkat kesukaran, daya pembeda dari butir-butir soal, kemudian dilanjutkan dengan menghitung validitas dan reliabilitasnya.

a. Uji butir soal

1) Tingkat kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit.

Untuk mengetahui klasifikasi soal, maka dibutuhkan analisis butir soal.

Rumus yang digunakan untuk mencari tingkat kesukaran yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2006:210)

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.1

Klasifikasi Indeks Kesukaran

| Tingkat Kesukaran | Keterangan |
|-------------------|------------|
| 0,00 – 0,30 | Sukar |
| 0,30 – 0,70 | Sedang |
| 0,70 – 1,00 | Mudah |

(Arikunto, 2006:210)

2) Daya Pembeda

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2006:213)

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$P_A : \frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B : \frac{B_B}{J_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.2
Klasifikasi daya pembeda

| Daya Pembeda | Keterangan |
|--------------------|---|
| 0,00 – 0,20 | Jelek |
| 0,20 – 0,40 | Cukup |
| 0,40 – 0,70 | Baik |
| 0,70 – 1,00 | Baik sekali |
| Negatif | Tidak baik(sebaiknya di buang) |

(Arikunto, 2006:218)

3) Validitas

Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas soal dalam penelitian ini yaitu:

$$r_{XY} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{rx} : koefisien korelasi antara variable X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan
- N : banyaknya siswa
- X : soal bernomor ganjil yang dijawab siswa

Y : soal bernomor genap yang dijawab siswa

Tabel 3.3
Interpretasi koefisien relasi

| Koefisien relasi | Keterangan |
|------------------|---------------|
| 0,000 – 0,200 | Sangat Rendah |
| 0,200 – 0,400 | Rendah |
| 0,400 – 0,600 | Cukup |
| 0,600 – 0,800 | Tinggi |
| 0,800– 1,00 | Sangat tinggi |

(Arikunto, 2006:75)

4) Reliabilitas

Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas soal dalam penelitian ini yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2006:100)

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

n : banyaknya pertanyaan atau banyaknya soal

p : proporsi subjek yang menjawab *item* dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab *item* dengan salah ($q=1p$)

\sum_{pq} : jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 : standar deviasi

K. Teknik Analisis Data

Setelah data hasil penelitian diperoleh, kemudian dilakukan pengolahan data dengan perincian sebagai berikut :

1. Tes

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes, dilakukan tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Mencari *mean* kedua variabel dengan rumus berikut

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum x}{N_2}$$

(Sutedi, 2009 : 195)

Keterangan:

M_x : nilai rata-rata (*mean*) variabel X

$\sum x$: jumlah total nilai variabel X

N_1 : jumlah anggota variabel X

M_y : nilai rata-rata variabel Y

$\sum y$: jumlah total nilai variabel Y

N_2 : jumlah anggota variabel Y

b. Mencari standar deviasi variable X dan Y dengan menggunakan rumus:

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

(Sutedi, 2009:195)

Keterangan :

Sd_x : standar deviasi variabel X

$\sum x$: jumlah variabel X

N_1 : jumlah anggota variabel X

Sd_y : standar deviasi variabel Y

$\sum y$: jumlah variabel Y

N_2 : jumlah anggota variabel Y

c. Mencari standar *error mean* kedua variabel tersebut dengan rumus berikut :

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N-1}}$$

$$SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

(Sutedi, 2009 : 195)

Keterangan :

SEM_x : Standar *error* variabel X

Sd_x : Standar deviasi variabel X

N_1 : jumlah anggota variabel X

SEM_y : Standar *error* variabel Y

Sd_y : Standar deviasi variabel Y

N_2 : jumlah anggota variabel Y

d. Mencari standar *error* perbedaan mean X dan Y dengan rumus berikut:

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

(Sutedi, 2009 : 195)

Keterangan :

SEM_{xy} : Standar *error* perbedaan mean X dan Y

SEM_x : Standar *error* variabel X

SEM_y : Standar *error* variabel Y

e. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{M_X - M_Y}{SEM_{xy}}$$

(Sutedi, 2009 : 193)

Keterangan :

t_0 : nilai t_{hitung} yang dicari

SEM_{xy} : Standar *error* perbedaan mean X dan Y

M_X : nilai rata-rata (mean) postes kelas eksperimen

M_Y : nilai rata-rata (mean) postes kelas kontrol

f. Menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan (*degree of freedom*). Dengan menggunakan df atau db ini maka diperoleh nilai t_{tabel} pada taraf signifikan

5% atau 1%. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja diterima, tetapi jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tidak mempunyai perbedaan yang signifikan, dan hipotesis nol diterima.

2. Angket

Data yang diperoleh dari angket, dianalisa dengan menggunakan rumus perhitungan persentase sebagai berikut (Ali, 1985:139):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase jawaban

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n : jumlah responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta angkatan 2017. Sampel penelitian berjumlah 62 orang yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas A dan B, dimana pada kelas A digunakan media *flash card* dan pada kelas B digunakan *kanji card*/kartu *kanji*.

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil instrumen tes dan angket. Instrumen tes diberikan di awal sebagai *pretest* dan diberikan di akhir sebagai *posttest* pada kelas A dan kelas B. Sedangkan angket diberikan kepada kedua kelas pada akhir materi perkuliahan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *kanji card*/kartu *kanji* dan *flash card*.

Adapun tahap-tahap pembelajaran *kanji* dengan menggunakan media *kanji card*/kartu *kanji* dan *flash card* adalah sebagai berikut:

a. Kelas A menggunakan *flash card*

1. Membahas materi pelajaran *kanji* dengan buku (*basic kanji book vol 1*)
2. Memberikan tambahan kosakata *kanji* jika dari contoh di buku ada yang kurang.
3. Melakukan kegiatan *yomi rensyuu*.
4. Menjelaskan mengenai media *flash card*.

5. Peneliti memperlihatkan *flash card* secara cepat kepada mahasiswa.
6. Mahasiswa dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok dan masing-masing anggota kelompok akan dibagikan *flash card*.
7. Masing-masing anggota kelompok satu persatu akan memperlihatkan *flash card* secara cepat kepada masing-masing anggota kelompok yang akan dibacakan bersama-sama.
8. Setelah dibacakan oleh masing-masing anggota kelompok, mahasiswa akan mengumpulkan *flash card* pada kelompoknya dan akan ditukar dengan kelompok yang lain.
9. Peneliti membimbing dan mengawasi jalannya pelajaran.

b. Kelas B menggunakan kartu *kanji/kanji card*.

1. Membahas materi pelajaran *kanji* dengan buku (*basic kanji book vol 1*)
2. Memberikan tambahan kosakata *kanji* jika dari contoh dibuku ada yang kurang.
3. Melakukan kegiatan *yomi rensyuu*.
4. Menjelaskan cara penggunaan dan aturan kartu *kanji/kanji card*.
5. Mahasiswa dibagi kedalam 5 kelompok dan dibagikan kartu sesuai materi.
6. Mahasiswa diminta memperhatikan, memikirkan mendiskusikan dan membacakan secara bersama-sama kelompoknya.
7. Masing-masing anggota kelompok akan mencoba memainkan kartu (sesuai cara yang telah ditentukan).

8. Perwakilan kelompok akan bermain kartu bersama perwakilan kelompok lain. Kemudian individu akan bermain kartu melawan individu lainnya.

9. Peneliti membimbing dan mengawasi jalannya pelajaran.

Pada bagian deskripsi ini akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* dan *flash card*. Perhitungan data tes dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Microsoft Excel 2010*.

Berikut adalah data hasil perolehan *pretest* dan *posttest* mahasiswa dari kelas A dan B. Dalam pengujian dilapangan, kelas A menggunakan media pembelajaran *flash card* sementara kelas B menggunakan kartu *kanji/kanji card*.

a. Tabel Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas A (*flash card*)

| No | Nama Mahasiswa | pre test | post test |
|----|----------------|----------|-----------|
| 1 | Sampel 1 | 44,8276 | 86,2 |
| 2 | Sampel 2 | 48,2759 | 86,2 |
| 3 | Sampel 3 | 37,931 | 79,31 |
| 4 | Sampel 4 | 31,0345 | 79,31 |
| 5 | Sampel 5 | 72,4138 | 93,1 |
| 6 | Sampel 6 | 44,8276 | 62,06 |
| 7 | Sampel 7 | 48,2759 | 89,65 |
| 8 | Sampel 8 | 34,4828 | 89,65 |
| 9 | Sampel 9 | 31,0345 | 55,17 |
| 10 | Sampel 10 | 27,5862 | 72,41 |
| 11 | Sampel 11 | 93,1034 | 100 |
| 12 | Sampel 12 | 44,8276 | 72,41 |
| 13 | Sampel 13 | 31,0345 | 86,2 |
| 14 | Sampel 14 | 55,1724 | 62,06 |
| 15 | Sampel 15 | 48,2759 | 93,1 |
| 16 | Sampel 16 | 44,8276 | 72,41 |
| 17 | Sampel 17 | 31,0345 | 75,86 |
| 18 | Sampel 18 | 65,5172 | 89,65 |
| 19 | Sampel 19 | 37,931 | 89,65 |
| 20 | Sampel 20 | 44,8276 | 89,65 |

| | | | |
|----|-------------------------|----------------|-----------------|
| 21 | Sampel 21 | 24,1379 | 58,62 |
| 22 | Sampel 22 | 55,1724 | 89,65 |
| 23 | Sampel 23 | 79,3103 | 96,55 |
| 24 | Sampel 24 | 51,7241 | 86,2 |
| 25 | Sampel 25 | 51,7241 | 96,55 |
| 26 | Sampel 26 | 82,7586 | 82,75 |
| 27 | Sampel 27 | 34,4828 | 89,65 |
| 28 | Sampel 28 | 44,8276 | 75,86 |
| 29 | Sampel 29 | 79,3103 | 93,1 |
| 30 | Sampel 30 | 58,6207 | 75,86 |
| 31 | Sampel 31 | 41,3793 | 89,65 |
| 32 | Sampel 32 | 44,8276 | 93,1 |
| | Jumlah | 1565,52 | 2651,59 |
| | Rata-rata (Mean) | 48,9224 | 82,86219 |

Berdasarkan tabel diatas, kelas A menggunakan media pembelajaran *flash card* memiliki rata-rata pretes 48,9224 dan postes 82,86219 dengan nilai tertinggi *pretest* 93,1034 dan nilai tertinggi *posttest* adalah 100 dari skor maksimal 100, sementara nilai terendah pada *pretest* adalah 24,1379 dan *posttest* 55,17 dari skor maksimal 100.

b. Tabel Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas B (kartu *kanji/kanji card*)

| No | Nama Mahasiswa | pre test | Post test |
|----|----------------|----------|-----------|
| 1 | Sample 1 | 55,17241 | 82,75 |
| 2 | Sample 2 | 72,41379 | 93,1 |
| 3 | Sample 3 | 31,03448 | 72,41 |
| 4 | Sample 4 | 89,65517 | 96,55 |
| 5 | Sample 5 | 55,17241 | 89,65 |
| 6 | Sample 6 | 48,27586 | 79,31 |
| 7 | Sample 7 | 51,72414 | 96,55 |
| 8 | Sample 8 | 41,37931 | 86,2 |
| 9 | Sample 9 | 68,96552 | 96,55 |
| 10 | Sample 10 | 48,27586 | 89,65 |
| 11 | Sample 11 | 72,41379 | 96,55 |
| 12 | Sample 12 | 51,72414 | 68,96 |
| 13 | Sample 13 | 31,03448 | 86,2 |

| | | | |
|----|-------------------------|-----------------|-----------------|
| 14 | Sample 14 | 75,86207 | 89,65 |
| 15 | Sample 15 | 55,17241 | 79,31 |
| 16 | Sample 16 | 65,51724 | 96,55 |
| 17 | Sample 17 | 58,62069 | 65,51 |
| 18 | Sample 18 | 55,17241 | 82,75 |
| 19 | Sample 19 | 20,68966 | 51,72 |
| 20 | Sample 20 | 62,06897 | 96,55 |
| 21 | Sample 21 | 65,51724 | 96,55 |
| 22 | Sample 22 | 48,27586 | 89,65 |
| 23 | Sample 23 | 41,37931 | 41,37 |
| 24 | Sample 24 | 55,17241 | 79,31 |
| 25 | Sample 25 | 55,17241 | 93,1 |
| 26 | Sample 26 | 48,27586 | 93,1 |
| 27 | Sample 27 | 41,37931 | 86,2 |
| 28 | Sample 28 | 62,06897 | 96,55 |
| 29 | Sample 29 | 41,37931 | 68,96 |
| 30 | Sample 30 | 51,72414 | 86,2 |
| | Jumlah | 1620,69 | 2527,46 |
| | Rata-rata (mean) | 54,02299 | 84,24867 |

Berdasarkan tabel diatas, kelas B menggunakan media pembelajaran kartu *kanji /kanji card* memiliki rata-rata *pretest* 54,0229 dan *posttest* 84,248 dengan nilai tertinggi *pretest* 89,655 dan nilai tertinggi *posttest* adalah 96,55 dari skor maksimal 100, sementara nilai terendah pada *pretest* adalah 20,6896 dan *posttest* 41,37 dari skor maksimal 100.

B. Pengolahan Data

1. Pengolahan Data *Pretest*

Tabel perhitungan *pretest* variabel X (kelas B) dan Y (kelas A)

| No | X | Y | X | y | x ² | y ² |
|----|----------|---------|--------|----------|----------------|----------------|
| 1 | 55,17241 | 44,8276 | 1,1494 | -4,09483 | 1,32118 | 16,76761 |
| 2 | 72,41379 | 48,2759 | 18,391 | -0,64655 | 338,222 | 0,418029 |

| | | | | | | |
|-------------|-----------------|----------------|----------|----------|----------------|----------------|
| 3 | 31,03448 | 37,931 | -22,99 | -10,9914 | 528,471 | 120,8104 |
| 4 | 89,65517 | 31,0345 | 35,632 | -17,8879 | 1269,65 | 319,9781 |
| 5 | 55,17241 | 72,4138 | 1,1494 | 23,49138 | 1,32118 | 551,8449 |
| 6 | 48,27586 | 44,8276 | -5,747 | -4,09483 | 33,0295 | 16,76761 |
| 7 | 51,72414 | 48,2759 | -2,299 | -0,64655 | 5,28471 | 0,418029 |
| 8 | 41,37931 | 34,4828 | -12,64 | -14,4397 | 159,863 | 208,5036 |
| 9 | 68,96552 | 31,0345 | 14,943 | -17,8879 | 223,279 | 319,9781 |
| 10 | 48,27586 | 27,5862 | -5,747 | -21,3362 | 33,0295 | 455,2337 |
| 11 | 72,41379 | 93,1034 | 18,391 | 44,18103 | 338,222 | 1951,964 |
| 12 | 51,72414 | 44,8276 | -2,299 | -4,09483 | 5,28471 | 16,76761 |
| 13 | 31,03448 | 31,0345 | -22,99 | -17,8879 | 528,471 | 319,9781 |
| 14 | 75,86207 | 55,1724 | 21,839 | 6,25 | 476,945 | 39,0625 |
| 15 | 55,17241 | 48,2759 | 1,1494 | -0,64655 | 1,32118 | 0,418029 |
| 16 | 65,51724 | 44,8276 | 11,494 | -4,09483 | 132,118 | 16,76761 |
| 17 | 58,62069 | 31,0345 | 4,5977 | -17,8879 | 21,1389 | 319,9781 |
| 18 | 55,17241 | 65,5172 | 1,1494 | 16,59483 | 1,32118 | 275,3883 |
| 19 | 20,68966 | 37,931 | -33,33 | -10,9914 | 1111,11 | 120,8104 |
| 20 | 62,06897 | 44,8276 | 8,046 | -4,09483 | 64,7377 | 16,76761 |
| 21 | 65,51724 | 24,1379 | 11,494 | -24,7845 | 132,118 | 614,2706 |
| 22 | 48,27586 | 55,1724 | -5,747 | 6,25 | 33,0295 | 39,0625 |
| 23 | 41,37931 | 79,3103 | -12,64 | 30,38793 | 159,863 | 923,4264 |
| 24 | 55,17241 | 51,7241 | 1,1494 | 2,801724 | 1,32118 | 7,849658 |
| 25 | 55,17241 | 51,7241 | 1,1494 | 2,801724 | 1,32118 | 7,849658 |
| 26 | 48,27586 | 82,7586 | -5,747 | 33,83621 | 33,0295 | 1144,889 |
| 27 | 41,37931 | 34,4828 | -12,64 | -14,4397 | 159,863 | 208,5036 |
| 28 | 62,06897 | 44,8276 | 8,046 | -4,09483 | 64,7377 | 16,76761 |
| 29 | 41,37931 | 79,3103 | -12,64 | 30,38793 | 159,863 | 923,4264 |
| 30 | 51,72414 | 58,6207 | -2,299 | 9,698276 | 5,28471 | 94,05655 |
| 31 | | 41,3793 | | -7,5431 | | 56,89841 |
| 32 | | 44,8276 | | -4,09483 | | 16,76761 |
| Σ | 1620,69 | 1565,52 | 0 | 0 | 6024,57 | 9142,39 |
| Mean | 54,02299 | 48,9224 | | | | |

Keterangan:

M : Mean (rata-rata)

X : Nilai kelas B (*kanji card*) kelas Experimen

Y : Nilai kelas A (*flash card*) kelas kontrol

x : Deviasi skor X

y : Deviasi skor Y

$\sum x^2$: Total kuadrat deviasi x

$\sum y^2$: Total kuadrat deviasi y

$\sum X$: Total Nilai kelas B (*kanji card*) kelas Experimen

$\sum Y$: Total Nilai kelas A (*flash card*) kelas kontrol

Berdasarkan tabel diatas maka pengolahan data dilakukan sebagai berikut :

- a. Menghitung mean (rata-rata) X dan Y

$$MX = \frac{\sum X}{N1} = \frac{1620,69}{30} = 54,023$$

$$MY = \frac{\sum Y}{N2} = \frac{1565,52}{32} = 48,9225$$

- b. Menghitung standar deviasi X dan Y

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N1}} = \sqrt{\frac{6024,57}{30}} = \sqrt{200,819} = 14,17106667 = 14,17107$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{N2}} = \sqrt{\frac{9142,390}{32}} = \sqrt{285,69968} = 16,90265328 = 16,9026$$

- c. Menghitung standar error x dan y

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N1-1}} = \frac{14,17107}{\sqrt{30-1}} = \frac{14,17107}{\sqrt{29}} = \frac{14,17107}{5,3851648} = 2,63150$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N2-1}} = \frac{16,9026}{\sqrt{32-1}} = \frac{16,9026}{\sqrt{31}} = \frac{16,9026}{5,567764} = 3,035805$$

- d. Menghitung standar error perbedaan mean x dan y

$$\begin{aligned} SEM_{xy} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{2,63150^2 + 3,035805^2} \\ &= \sqrt{6,92479225 + 9,2161180609} = \sqrt{16,1409103196} \end{aligned}$$

$$= 4,017575$$

e. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Mx - My}{SEM_{xy}} = \frac{54,02299 - 48,92241}{4,017576} = \frac{5,10058}{4,017576} = 1,26956652 = 1,269$$

f. Uji Hipotesis

- Merumuskan H_k dan H_o pada *pretest* yaitu hipotesis kerja (H_k) terdapat perbedaan signifikan variabel X dan variabel Y dan hipotesis Nol (H_o) tidak terdapat perbedaan signifikan variabel X dan variabel Y.
- Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} sebagai berikut :

$$t_{hitung} > t_{tabel} \text{ Hk diterima dan Ho ditolak}$$

$$t_{hitung} < t_{tabel} \text{ Hk ditolak dan Ho diterima}$$

- Untuk menghitung nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat keberhasilan (db/dk) sebagai berikut:

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (30 + 32) - 2 = 62 - 2 = 60$$

- Nilai t_{tabel} untuk db sebesar 60 adalah sebagai berikut:
 - Pada taraf signifikan 5% = 2,000
 - Pada taraf signifikan 1% = 2,660
- Berdasarkan penjabaran diatas diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 1,269 dan t_{tabel} sebesar 2,000 (pada taraf signifikan 5%). Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($1,269 < 2,000$), maka H_k ditolak dan H_o diterima dengan tidak terdapat perbedaan signifikan

antara mahasiswa kelas A dan kelas B sebelum dilakukan media pembelajaran *flash card* untuk kelas A dan *kanji card/kartu kanji* untuk kelas B.

2. Pengolahan Data *Posttest*

Tabel perhitungan *posttest* variabel X (kelas B) dan Y (kelas A)

| No | X | Y | x | y | x ² | y ² |
|----|-------|-------|----------|----------|----------------|----------------|
| 1 | 82,75 | 86,2 | -1,49867 | 3,337813 | 2,246002 | 11,14099 |
| 2 | 93,1 | 86,2 | 8,851333 | 3,337813 | 78,3461 | 11,14099 |
| 3 | 72,41 | 79,31 | -11,8387 | -3,55219 | 140,154 | 12,61804 |
| 4 | 96,55 | 79,31 | 12,30133 | -3,55219 | 151,3228 | 12,61804 |
| 5 | 89,65 | 93,1 | 5,401333 | 10,23781 | 29,1744 | 104,8128 |
| 6 | 79,31 | 62,06 | -4,93867 | -20,8022 | 24,39043 | 432,731 |
| 7 | 96,55 | 89,65 | 12,30133 | 6,787813 | 151,3228 | 46,0744 |
| 8 | 86,2 | 89,65 | 1,951333 | 6,787813 | 3,807702 | 46,0744 |
| 9 | 96,55 | 55,17 | 12,30133 | -27,6922 | 151,3228 | 766,8572 |
| 10 | 89,65 | 72,41 | 5,401333 | -10,4522 | 29,1744 | 109,2482 |
| 11 | 96,55 | 100 | 12,30133 | 17,13781 | 151,3228 | 293,7046 |
| 12 | 68,96 | 72,41 | -15,2887 | -10,4522 | 233,7433 | 109,2482 |
| 13 | 86,2 | 86,2 | 1,951333 | 3,337813 | 3,807702 | 11,14099 |
| 14 | 89,65 | 62,06 | 5,401333 | -20,8022 | 29,1744 | 432,731 |
| 15 | 79,31 | 93,1 | -4,93867 | 10,23781 | 24,39043 | 104,8128 |
| 16 | 96,55 | 72,41 | 12,30133 | -10,4522 | 151,3228 | 109,2482 |
| 17 | 65,51 | 75,86 | -18,7387 | -7,00219 | 351,1376 | 49,03063 |
| 18 | 82,75 | 89,65 | -1,49867 | 6,787813 | 2,246002 | 46,0744 |
| 19 | 51,72 | 89,65 | -32,5287 | 6,787813 | 1058,114 | 46,0744 |
| 20 | 96,55 | 89,65 | 12,30133 | 6,787813 | 151,3228 | 46,0744 |
| 21 | 96,55 | 58,62 | 12,30133 | -24,2422 | 151,3228 | 587,6837 |
| 22 | 89,65 | 89,65 | 5,401333 | 6,787813 | 29,1744 | 46,0744 |
| 23 | 41,37 | 96,55 | -42,8787 | 13,68781 | 1838,58 | 187,3562 |
| 24 | 79,31 | 86,2 | -4,93867 | 3,337813 | 24,39043 | 11,14099 |
| 25 | 93,1 | 96,55 | 8,851333 | 13,68781 | 78,3461 | 187,3562 |
| 26 | 93,1 | 82,75 | 8,851333 | -0,11219 | 78,3461 | 0,012586 |
| 27 | 86,2 | 89,65 | 1,951333 | 6,787813 | 3,807702 | 46,0744 |
| 28 | 96,55 | 75,86 | 12,30133 | -7,00219 | 151,3228 | 49,03063 |

| | | | | | | |
|-------------|-----------------|-----------------|----------|----------|-----------------|-----------------|
| 29 | 68,96 | 93,1 | -15,2887 | 10,23781 | 233,7433 | 104,8128 |
| 30 | 86,2 | 75,86 | 1,951333 | -7,00219 | 3,807702 | 49,03063 |
| 31 | | 89,65 | | 6,787813 | | 46,0744 |
| 32 | | 93,1 | | 10,23781 | | 104,8128 |
| Σ | 2527,46 | 2651,59 | 0 | 0 | 5510,685 | 4220,916 |
| Mean | 84,24867 | 82,86219 | | | | |

Keterangan:

M : Mean (rata-rata)

X : Nilai kelas B (*kanji card*) kelas Experimen

Y : Nilai kelas A (*flash card*) kelas kontrol

x : Deviasi skor X

y : Deviasi skor Y

$\sum x^2$: Total kuadrat deviasi x

$\sum y^2$: Total kuadrat deviasi y

$\sum X$: Total Nilai kelas B (*kanji card*) kelas Experimen

$\sum Y$: Total Nilai kelas A (*flash card*) kelas kontrol

Berdasarkan tabel diatas maka pengolahan data dilakukan sebagai berikut :

g. Menghitung mean (rata-rata) X dan Y

$$MX = \frac{\sum X}{N1} = \frac{2527,46}{30} = 84,24867 = 84,248$$

$$MY = \frac{\sum Y}{N2} = \frac{2651,59}{32} = 82,8621875 = 82,862$$

h. Menghitung standar deviasi X dan Y

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N1}} = \sqrt{\frac{5510,685}{30}} = \sqrt{183,6895} = 13,55320989 = 13,553$$

$$Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N2}} = \sqrt{\frac{4220,916}{32}} = \sqrt{131,9036} = 11,48492973 = 11,484$$

i. Menghitung standar error x dan y

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N1-1}} = \frac{13,55321}{\sqrt{30-1}} = \frac{13,55321}{\sqrt{29}} = \frac{13,55321}{5,3851648} = 2,516767893 = 2,516$$

$$SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N2-1}} = \frac{11,48493}{\sqrt{32-1}} = \frac{11,48493}{\sqrt{31}} = \frac{11,48493}{5,567764} = 2,062754272 = 2,062$$

j. Menghitung standar error perbedaan mean x dan y

$$\begin{aligned} SEM_{xy} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{2,516768^2 + 2,062754^2} \\ &= \sqrt{6,334120628 + 4,254955188} = \sqrt{10,58907582} \\ &= 3,254086019 = 3,254 \end{aligned}$$

k. Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Mx - My}{SEM_{xy}} = \frac{84,24867 - 82,86219}{3,254086} = \frac{1,38648}{3,254086} = 0,426073299 = 0,426$$

l. Uji Hipotesis

- Merumuskan Hk dan Ho, dimana hipotesis kerja (Hk) yaitu media pembelajaran kartu kanji lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dan Hipotesis Nol (Ho) yaitu media pembelajaran kartu *kanji* tidak lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
- Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} sebagai berikut :

$$t_{hitung} > t_{tabel} \text{ Hk diterima dan Ho ditolak}$$

$$t_{hitung} < t_{tabel} \text{ Hk ditolak dan Ho diterima}$$

- Untuk menghitung nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat keberhasilan (db/dk) sebagai berikut:

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (30 + 32) - 2 = 62 - 2 = 60$$

- Nilai t_{tabel} untuk db sebesar 60 adalah sebagai berikut:
 - Pada taraf signifikan 5% = 2,000
 - Pada taraf signifikan 1% = 2,660
- Berdasarkan penjabaran diatas diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 0,426 dan t_{tabel} sebesar 2,000 (pada taraf signifikan 5%). Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($0,426 < 2,000$), maka H_k ditolak dan H_o diterima yaitu media pembelajaran kartu *kanji* tidak lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Berdasarkan penjabaran-penjabaran di atas, dapat diketahui bahwa hasil membaca *kanji* yang dilakukan mahasiswa kelas eksperimen (pada kelas B) menggunakan kartu *kanji/kanji card* dan kelas kontrol (pada kelas A) menggunakan *flash card* memiliki t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} yaitu t_{hitung} 0,426 dan t_{tabel} 2,000. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *kanji* tidak efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*.

Penyebab ketidak efektifan pada kartu *kanji* bisa dilihat dalam penggunaan medianya. Walaupun pada awalnya dibagi kedalam kelompok, namun pada permainan kartu *kanji/kanji card* mengingat hanya terletak pada individu sendiri sehingga ketika lupa maka tidak ada bantuan dari teman yang lainnya untuk mengingat kembali. Berbeda dengan *flash card* yang terdapat dukungan kelompok apabila saat pelajaran salah satu anggota kelompok lupa akan cara baca sebuah *kanji*, maka dapat dibantu mengingat oleh anggota yang lainnya. Selanjutnya berdasar pada data angket diketahui bahwa kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* secara keseluruhan adalah media yang menyenangkan, namun pada kelas eksperimen (menggunakan *kartu kanji/kanji card*) terdapat 3,33% mahasiswa merasa tidak menyenangkan. Tidak hanya itu, diketahui bahwa kartu *kanji* lebih dirasakan mahasiswa dapat meningkatkan cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi* sementara *flash card* lebih dirasakan mahasiswa dapat membantu mengingat contoh dan arti dari *kanji*.

Hal lain yang menyebabkan ketidak efektifan pada kartu *kanji* dibanding *flash card* adalah waktu dalam menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan angket yang disebarkan setelah *posttest* untuk mengetahui komentar mahasiswa, pada kelas eksperimen 50% mahasiswa merasa waktu yang diberikan untuk menggunakan dan menghafal *kanji* tidak cukup sementara 3,33% merasa sangat tidak cukup. Jumlah mahasiswa yang merasa waktu tidak cukup pada kelas eksperimen (kelas B) lebih banyak dibanding kelas kontrol (kelas A) yaitu 31,25%. Sedangkan pada kelas kontrol 65,625% mahasiswa merasa waktu yang diberikan cukup, dan 3,125% merasa sangat cukup.

Selain karena faktor waktu, media pembelajaran *flash card* yang diketahui lebih efektif sesuai dengan teori menurut Heisig dalam Prasetiani (ejurnal undip, ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6899,5) menjelaskan bahwa *flash card* bermanfaat dalam mereviu informasi yang telah dipelajari, mereviu dengan interval yang lebih panjang untuk menstimulasi memori jangka panjang dan mempermudah dalam mengulang kata-kata yang belum hapal sehingga menempel pada memori jangka panjang.

3. Pengolahan Data Angket

Untuk mengetahui pendapat sampel mengenai media pembelajaran kartu *kanji/kanji card & flash card*, disebarkan angket kepada mahasiswa kelas A (*flash card*) dan kelas B (*kanji card*) terdiri dari 9 pertanyaan tertutup dan 1 pertanyaan mengenai kesan, pesan dan saran. Data yang diperoleh dari angket, dianalisa dengan menggunakan rumus perhitungan persentase sebagai berikut (Ali, 1985: 139):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase jawaban

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n : jumlah responden/ jumlah yang menjawab

2.1. Pengolahan Angket Kelas Kontrol (A, *flash card*) & Kelas Eksperimen (B, Kartu *Kanji/Kanji card*)

Pada kelas A disebar angket kepada 32 mahasiswa dan pada kelas B disebar kepada 30 mahasiswa untuk mengetahui pendapat sampel mengenai media pembelajaran *flash card* dan kartu *kanji/kanji card*. Berikut adalah hasil pengolahan data angket :

1. Media belajar apakah yang biasa anda gunakan diluar jam perkuliahan? (boleh pilih > 1).

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------------------|-----------|----------|
| Kartu kanji/ <i>Kanji Card</i> | 3 | 5,882353 |
| <i>Software Kanji</i> | 10 | 19,60784 |
| <i>Flash card</i> | 10 | 19,60784 |
| Internet | 17 | 33,33333 |
| Lainnya | 11 | 21,56863 |
| Jumlah | 51 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|-------------------------------|-----------|----------|
| Kartu <i>kanji/Kanji Card</i> | 14 | 25,45455 |
| <i>Software Kanji</i> | 21 | 38,18182 |
| <i>Flash card</i> | 1 | 1,818182 |
| <i>Internet</i> | 9 | 16,36364 |
| Lainnya | 10 | 18,18182 |
| Jumlah | 55 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat diketahui bahwa 33,33% mahasiswa biasa menggunakan internet untuk belajar *kanji* di luar jam perkuliahan. Sementara 21,568% menggunakan media lainnya, seperti buku pelajaran, belajar *kanji* dari lirik lagu, dan belajar dengan *manga*. Kemudian 19,60784% menggunakan *software kanji* dan *flash card* sementara 5,88% lainnya belajar menggunakan kartu *kanji*.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat diketahui beberapa media belajar yang digunakan mahasiswa ketika di luar jam perkuliahan. 38,18% adalah media *software kanji*, 25,25% menggunakan kartu *kanji* yang dipinjamkan oleh peneliti, 18,18% adalah menggunakan media selain media yang ada di pilihan, seperti buku, *game*, lagu, dan *manga*. Kemudian walaupun tidak terlalu banyak 16,36% mahasiswa menggunakan media internet dan 1,81% menggunakan *flash card*.

Pada kondisi lapangan, pembelajaran *kanji* yang diketahui tidak mudah, tentu membuat mahasiswa meluangkan waktu tuk menggunakan media diluar jam perkuliahan. Pada data di atas media yang paling banyak digunakan pada kelas a adalah *software kanji*, *flash card*, *internet*. Kemudian kelas b adalah kartu *kanji* dan *software*.

2. Apakah penggunaan media *flash card kanji* dan kartu *kanji/ kanji card* menyenangkan dalam pembelajaran *kanji*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|-------|
| Sangat menyenangkan | 18 | 56,25 |
| Menyenangkan | 14 | 43,75 |
| Tidak menyenangkan | 0 | 0 |

| | | |
|---------------------------|----|-----|
| Sangat tidak menyenangkan | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------------|-----------|----------|
| Sangat menyenangkan | 13 | 43,33333 |
| Menyenangkan | 16 | 53,33333 |
| Tidak menyenangkan | 1 | 3,33333 |
| Sangat tidak menyenangkan | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat disimpulkan dari 32 responden mahasiswa, 56,25% mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan *flash card* pada pembelajaran *kanji* sangat menyenangkan, 43,75% nya berpendapat menyenangkan dan tidak ada responden yang merasa tidak menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nomoto (2005:901) bahwa *flash card* menarik minat dan perhatian pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan tabel b kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa hampir seluruh mahasiswa berpendapat bahwa media kartu *kanji/kanji card* dalam pembelajaran *kanji* menyenangkan, dengan prosentase 53,33% berpendapat menyenangkan dan 43,33% berpendapat sangat menyenangkan. Namun dengan frekuensi 1 yaitu 3,33% berpendapat tidak menyenangkan.

Data angket tersebut sesuai dengan pendapat Ibrahim dalam Arshad (2015:20) mengungkapkan bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira serta menetapkan pengetahuan dalam benak pembelajar. Dimana pada eksperimen dilapangan, dapat terlihat perilaku belajar mahasiswa

antusias, semangat dan aktif dalam perkuliahan (perubahan positif, Syah 2013: 114) hal tersebut juga sesuai dengan Damayanti (2012, Jurnal Untan:5) menyebutkan salah satu kelebihan dari menggunakan media kartu (kartu *kanji* & *flash card*) yaitu pembelajaran jadi lebih aktif dan kreatif.

Dari segini nilai, baik kelas a maupun kelas b juga mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hal tersebut, diantaranya faktor internal yaitu individu pembelajar merasa senang saat perkuliahan, bertambahnya minat serta pada saat perkuliahan. Sementara faktor eksternal yang mempengaruhi rasa senang bagi pembelajar adalah cara mengajar dengan media pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya menjadikan pengalaman baru bagi pembelajar. Serta faktor eksternal yang bisa dilihat yaitu dari faktor waktu dilaksanakannya mata perkuliahan yang tidak terlalu pagi juga tidak terlalu siang.

Namun pada kelas eksperimen terdapat 3,33% mahasiswa merasa tidak menyenangkan. Perubahan cara belajar yang digunakan di kelas menggunakan media kartu *kanji/kanji card* dengan aturan di dalamnya menjadikan perilaku belajar individu yang harus cepat menyesuaikan, faktor dari dalam individu terhadap lingkungan yang menyesuaikan tersebut membutuhkan waktu yang tak singkat untuk sebagian individu dalam menyesuaikan diri dengan cara baru.

3. Apakah menurut anda media *flash card kanji* dan kartu *kanji/ kanji card* cocok untuk pembelajaran *kanji*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------|-----------|--------|
| Sangat Cocok | 13 | 40,625 |
| Cocok | 19 | 59,375 |
| Tidak cocok | 0 | 0 |
| Sangat tidak cocok | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------|-----------|-----|
| Sangat Cocok | 12 | 40 |
| Cocok | 18 | 60 |
| Tidak cocok | 0 | 0 |
| Sangat tidak cocok | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa 59,375% berpendapat bahwa *flash card* cocok digunakan pada pembelajaran *kanji* dan 40,626% berpendapat bahwa *flash card* sangat cocok pada pembelajaran *kanji*. Bisa dikatakan bahwa seluruh mahasiswa kelas A merasa *flash card* cocok digunakan saat pembelajaran *kanji*.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan kartu *kanji /kanji card* cocok dalam pembelajaran *kanji*, dengan prosentasi 60% berpendapat cocok digunakan dan 40% berpendapat sangat cocok. Hal tersebut tidak sesuai dengan pengujian secara statistika dimana kartu *kanji /kanji card* tidak lebih efektif dari *flash card*.

Dari angket di atas terdapat kesesuaian dengan yang diungkapkan oleh Lathuru (1988: 41) bahwa media tersebut dapat mudah digunakan, dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, serta menarik perhatian menyebabkan mahasiswa baik

kelas a maupun kelas b merasa bahwa media kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* cocok digunakan pada pembelajaran *kanji*.

Terdapat perilaku belajar mahasiswa yang memperhatikan detail dari media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini. Media pembelajaran (kartu *kanji & flash card*) memiliki komposisi dengan kesesuaian terhadap materi yang dipelajari mahasiswa. Hal tersebut tercermin pada baik kelas a maupun kelas b juga mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*.

4. Apakah media *flash card kanji* dan kartu *kanji/ kanji card* dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat *kun-yomi*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|------------|
| Sangat setuju | 1 | 3,125 |
| Setuju | 26 | 81,25 |
| Tidak setuju | 4 | 12,5 |
| Sangat tidak setuju | 1 | 3,125 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|------------|
| Sangat setuju | 10 | 33,33333 |
| Setuju | 19 | 63,33333 |
| Tidak setuju | 1 | 3,33333 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat ditarik kesimpulan dari 32 responden sebagian besar mahasiswa 81,25% berpendapat setuju bahwa *flash card* dapat membantu mereka mengingat *kun-yomi* dan 3,125% berpendapat

merasa sangat setuju. Namun, 12,5% dan 3,125% lainnya berpendapat tidak setuju dan sangat tidak setuju *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat *kun-yomi*.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat ditarik kesimpulan bahwa 63,33% mahasiswa setuju dengan menggunakan *kanji card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat *kun-yomi* dan 33,33% berpendapat sangat setuju terhadap hal tersebut. Sementara 3,33% berpendapat tidak setuju.

Pada eksperimen lapangan yang dilakukan peneliti terdapat perilaku mahasiswa yang mengamati media pembelajaran (kartu *kanji & flash card*) yang digunakan kemudian faktor eksternal dari penggunaan media yang diamati pembelajar adalah pada penggunaan *flash card*, dilakukan dengan memperlihatkan contoh kata dari *kanji* yang dibahas dan tidak tertulis detail *kun-yomi* dan *on-yomi* pada badan kartu. Pembelajar yang menganalisa saat disebutkan contoh akan secara tidak langsung menyadari cara membaca *kun-yomi* atau *on-yomi* yang terdapat pada contoh *flash card* yang diberikan menyebabkan 84,375% (sangat setuju dan setuju). Sedangkan yang hanya membaca contoh *flash card* yang diberikan tanpa menganalisa *kun-yomi* atau *on-yomi* yang terdapat pada contoh *flash card* menjadi berpendapat (tidak setuju & sangat tidak setuju) 15,62%.

Selanjutnya pada penggunaan media kartu *kanji* yang detail *kun-yomi* dan *on-yomi* ditulis pada badan kartu menyebabkan 93,66% (sangat setuju dan setuju) karena pembelajar jadi tidak perlu menganalisa. Namun terdapat 3,33% tidak setuju yang bisa dikatakan kembali lagi pada perubahan cara belajar yang

digunakan di kelas menggunakan media kartu *kanji/kanji card* dengan aturan di dalamnya menjadikan perilaku belajar individu yang harus cepat menyesuaikan, faktor dari dalam individu terhadap lingkungan yang menyesuaikan tersebut membutuhkan waktu yang tak singkat untuk sebagian individu dalam menyesuaikan diri dengan cara baru.

Dari data angket diatas yaitu kartu *kanji* (96,33% setuju & sangat setuju) dan *flash card* (84,375% setuju & sangat setuju) bertentangan dengan perhitungan secara statistika dimana kartu *kanji* tidak lebih efektif dari *flash card*.

5. Apakah media *flash card* dan kartu *kanji/ kanji card* dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat *on-yomi*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|--------|
| Sangat setuju | 2 | 6,25 |
| Setuju | 23 | 71,875 |
| Tidak setuju | 7 | 21,875 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|----------|
| Sangat setuju | 11 | 36,66667 |
| Setuju | 17 | 56,66667 |
| Tidak setuju | 2 | 6,66667 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, sebagian besar mahasiswa 71,875% setuju *flash card* dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat *on-yomi* dan

6,25% berpendapat sangat setuju. Sementara 21,875% berpendapat tidak setuju *flash card* dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat *on-yomi*.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat ditarik kesimpulan bahwa 56,67% mahasiswa setuju dengan menggunakan *kanji card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat *on-yomi* dan 36,673 berpendapat sangat setuju terhadap hal tersebut. Sementara 6,667% berpendapat tidak setuju.

Pada eksperimen dilapangan, terdapat perilaku mahasiswa yang mengamati media pembelajaran (kartu *kanji & flash card*) yang digunakan kemudian faktor eksternal dari penggunaan media yang diamanti pembelajar adalah pada penggunaan *flash card*, dilakukan dengan memperlihatkan contoh kata dari *kanji* yang dibahas dan tidak tertulis detail *kun-yomi* dan *on-yomi* pada badan kartu. Pembelajar yang menganalisa saat disebutkan contoh akan secara tidak langsung menyadari cara membaca *kun-yomi* atau *on-yomi* yang terdapat pada contoh *flash card* yang diberikan menyebabkan 78,125% (sangat setuju dan setuju). Sedangkan yang hanya membaca contoh *flash card* yang diberikan tanpa menganalisa *kun-yomi* atau *on-yomi* yang terdapat pada contoh *flash card* menjadi berpendapat (tidak setuju & sangat tidak setuju) 21,875%.

Selanjutnya pada penggunaan media kartu *kanji* yang detail *kun-yomi* dan *on-yomi* ditulis pada badan kartu menyebabkan 93,34% (sangat setuju dan setuju) karena pembelajar jadi tidak perlu menganalisa. Namun terdapat 6,67% tidak setuju yang bisa dikatakan kembali lagi pada perubahan cara belajar yang digunakan di kelas menggunakan media kartu *kanji/kanji card* dengan aturan di dalamnya menjadikan perilaku belajar individu yang harus cepat menyesuaikan,

faktor dari dalam individu terhadap lingkungan yang menyesuaikan tersebut membutuhkan waktu yang tak singkat untuk sebagian individu dalam menyesuaikan diri dengan cara baru.

Dari data angket diatas yaitu kartu *kanji* (93,34% setuju & sangat setuju) dan *flash card* (78,125% setuju & sangat setuju) bertentangan dengan perhitungan secara statistika dimana kartu *kanji* tidak lebih efektif dari *flash card*.

6. Apakah media *flash card kanji* dan kartu *kanji/ kanji card* dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat arti *kanji*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|-------|
| Sangat setuju | 8 | 25 |
| Setuju | 22 | 68,75 |
| Tidak setuju | 2 | 6,25 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|----------|
| Sangat setuju | 6 | 20 |
| Setuju | 19 | 63,33333 |
| Tidak setuju | 5 | 16,66667 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar mahasiswa 68,75% setuju bahwa *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti pada *kanji* dan 25% dari 32 responden berpendapat

sangat setuju dalam hal tersebut. Namun walau hanya sebagian kecil yaitu 6,25% tetap terdapat pendapat tidak setuju yang dirasakan mahasiswa.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa 63,33% mahasiswa menjawab setuju bahwa kartu *kanji/kanji card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti *kanji*, dan 20% berpendapat sangat setuju dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti *kanji*. Sementara 16,67% mahasiswa merasa tidak setuju kalau kartu *kanji/kanji card* dapat membantu dalam mengingat arti *kanji*.

Perilaku belajar mahasiswa yang diamati pada penelitian yang tercermin dalam data angket di atas adalah perilaku aktif mahasiswa yang mengamati dan tidak mengamati. Pada *flash card*, terdapat faktor eksternal dari segi media pembelajaran dimana mahasiswa yang mengamati penggunaan *flash card* (digunakan dengan cara diperlihatkan secara cepat dan dibaca bersama serta menyebutkan arti bersama) akan berpendapat sangat setuju (25%) dan setuju (68,75%). Sementara mahasiswa yang hanya mengikuti tanpa memperhatikan detail dari latihan yang diberikan akan berpendapat tidak setuju (6,25%). Kemudian pada kartu *kanji* pun terdapat faktor eksternal dari segi media pembelajaran (di dalam kartu *kanji* terdapat detail arti *kanji*, namun tidak digunakan pada permainan, hanya sebagai bahan bacaan), mahasiswa yang memperhatikan dan mengulang materi pelajaran di luar jam perkuliahan dengan cara membaca kartu *kanji* (detail materi dalam kartu *kanji*) akan berpendapat sangat setuju dan setuju bahwa kartu *kanji* dapat membantu mengingat arti *kanji* (83,33%), sementara pembelajar yang hanya memperhatikan permainan saja akan berpendapat tidak setuju (16,67%).

Data angket di atas sesuai dengan perhitungan statistika dimana pada kelas kontrol 93,75 (sangat setuju & setuju) lebih besar dari kelas eksperimen 83,33%

(sangat setuju & setuju) sesuai dengan perhitungan secara statistika dimana kartu *kanji* tidak lebih efektif dari *flash card*.

7. Apakah media *flash card kanji* dan kartu *kanji/ kanji card* dapat membantu anda mengingat contoh kata pada *kanji*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|--------|
| Sangat setuju | 8 | 25 |
| Setuju | 23 | 71,875 |
| Tidak setuju | 1 | 3,125 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|---------------------|-----------|----------|
| Sangat setuju | 4 | 13,33333 |
| Setuju | 19 | 63,33333 |
| Tidak setuju | 7 | 23,33333 |
| Sangat tidak setuju | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 71,875% mahasiswa berpendapat setuju *flash card* dapat membantu mengingat contoh yang ada pada pelajaran *kanji*, dan 25% berpendapat sangat setuju terhadap hal tersebut. Namun walau hanya sedikit dengan frekuensi 1 orang 3,125% berpendapat tidak setuju.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa sebanyak 63,33% mahasiswa berpendapat setuju dengan *kanji card* dapat membantu mengingat

contoh kanji dan 13,33% sangat setuju terhadap hal tersebut. Sementara 23,33% berpendapat tidak setuju bahwa *kanji card* dapat membantu mengingat contoh pada *kanji*.

Perilaku belajar mahasiswa yang diamati pada penelitian yang tercermin dalam data angket di atas adalah perilaku aktif mahasiswa yang mengamati penggunaan media. Pada *flash card*, terdapat faktor eksternal dari segi media pembelajaran dimana mahasiswa yang mengamati penggunaan *flash card*. Terdapat faktor eksternal yaitu dari segi media pembelajaran dimana *flash card* menampilkan contoh-contoh dari *kanji* yang dipelajari menyebabkan mahasiswa 96,875 (sangat setuju & setuju). Kemudian pada penggunaan media kartu *kanji/ kanji card*, mahasiswa yang mempelajari *kanji* dengan memperhatikan detail contoh yang tertulis pada badan kartu berpendapat 76,66% (sangat setuju & setuju) sedangkan mahasiswa yang berfokus memperhatikan media kartu *kanji/ kanji card* pada cara memainkannya menjadi tidak fokus pada detail contoh kata yang ada di dalamnya karena tidak termasuk dalam permainan berpendapat tidak setuju bahwa kartu *kanji/ kanji card* dapat membantu mengingat contoh pada *kanji*.

Data angket di atas sesuai dengan perhitungan statistika dimana pada kelas kontrol 93,75 (sangat setuju & setuju) berpendapat *flash card* dapat membantu mengingat contoh *kanji* sementara 76,66% (sangat setuju & setuju) kartu *kanji/kanji card* dapat membantu mengingat contoh *kanji*. Hal tersebut sesuai dengan perhitungan secara statistika dimana kartu *kanji* tidak lebih efektif dari *flash card*.

8. Apakah jumlah orang dalam kelompok mempengaruhi konsentrasi anda dalam menggunakan media *flash card kanji* dan kartu *kanji/ kanji card*?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------------|-----------|--------|
| Sangat berpengaruh | 4 | 12,5 |
| Berpengaruh | 15 | 46,875 |
| Tidak berpengaruh | 13 | 40,625 |
| Sangat tidak berpengaruh | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/ kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------------|-----------|----------|
| Sangat berpengaruh | 4 | 13,33333 |
| Berpengaruh | 11 | 36,66667 |
| Tidak berpengaruh | 15 | 50 |
| Sangat tidak berpengaruh | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol di atas, dapat disimpulkan bahwa 46,875% mahasiswa berpendapat pelajaran *flash card* dengan kelompok memiliki pengaruh terhadap konsentrasi mereka dan 12,5% merasa sangat berpengaruh. Sementara 40,625% merasa penggunaan media *flash card* dalam kelompok tidak berpengaruh terhadap konsentrasi mereka.

Pada tabel b kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa 36,67% mahasiswa merasa jumlah orang dalam kelompok berpengaruh terhadap konsentrasi mereka dan 13,33% mahasiswa merasa sangat berpengaruh. Namun, sebagian besar mahasiswa yaitu 50% berpendapat bahwa itu tidak mempengaruhi konsentrasi mereka.

Dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi dilapangan, pada penggunaan media *flash card* dan *kanji card* peneliti membagi mahasiswa kedalam beberapa kelompok kecil kemudian dibagikan kartu pada setiap kelompoknya sehingga mereka bisa menggunakan media tersebut dengan pengawasan dari peneliti sendiri.

Perilaku belajar mahasiswa yang diamati oleh peneliti ketika berlangsungnya penelitian adalah baik kelas kontrol dan kelas eksperimen, mahasiswa menjadi aktif berdiskusi dalam kelompok. Berkaitan dengan hal itu terdapat faktor eksternal media pembelajaran yang menyebabkan kondisi kelas berkelompok dan menimbulkan faktor internal dalam diri individu ketika berada pada kelompok. Mahasiswa yang terbiasa belajar secara berkelompok konsentrasinya tidak akan terpengaruh 50% mahasiswa kelas eksperimen tidak terpengaruh dan 40,625% kelas kontrol. Sementara mahasiswa yang tidak terbiasa akan belajar kelompok akan berpendapat berpengaruh yaitu 50% pada kelas eksperimen dan 59,375% pada kelas kontrol. Terlepas dari hal tersebut baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen terdapat peningkatan nilai (*pretest – posttest*).

9. Apakah waktu yang diberikan cukup untuk menggunakan *flash card* dan kartu *kanji/kanji card* dalam menghafal *kanji* baru pada setiap bab?

a. Kelas kontrol (*flash card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------|-----------|--------|
| Sangat cukup | 1 | 3,125 |
| Cukup | 21 | 65,625 |
| Tidak cukup | 10 | 31,25 |
| Sangat tidak cukup | 0 | 0 |
| Jumlah | 32 | 100 |

b. Kelas eksperimen (kartu *kanji/kanji card*)

| Pilihan jawaban | Frekuensi | % |
|--------------------|-----------|----------|
| Sangat cukup | 1 | 3,333333 |
| Cukup | 13 | 43,33333 |
| Tidak cukup | 15 | 50 |
| Sangat tidak cukup | 1 | 3,333333 |
| Jumlah | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel a kelas kontrol, dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa 65,625% merasa waktu yang diberikan peneliti dalam menggunakan *flash card* cukup untuk menghafal *kanji*, sementara 3,125% merasa sangat cukup untuk menghafal *kanji*. Sementara 31,25% merasa waktu yang diberikan tidak cukup.

Berbeda dengan tabel b kelas eksperimen, 50% mahasiswa merasa waktu yang diberikan untuk menggunakan kartu *kanji/kanji card* tidak cukup dan 3,33% merasa sangat tidak cukup. Dari kedua angket di atas, dapat disimpulkan bahwa waktu yang digunakan pada *flash card* adalah cukup sedangkan waktu yang digunakan pada kartu *kanji/kanji card* dirasakan mahasiswa tidak cukup menghafal *kanji*.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hakim (2005:11-20) dimana waktu menjadi faktor dalam pembelajaran. Waktu yang dirasakan tidak cukup pada kelas eksperimen (menggunakan kartu *kanji*) menjadi salah satu sebab kartu *kanji* tidak lebih efektif dari *flash card*.

C. Diskusi

Penelitian ini sudah dilakukan dan telah menguji hipotesis yang dirumuskan. Adapun beberapa kelemahan yang berhasil disadari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis sebagai peneliti masih pemula dalam hal melakukan penelitian eksperimen.
2. Diperlukan waktu yang tidak sebentar untuk membuat dan menghadirkan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran berdampak pada kurangnya waktu mahasiswa dalam berlatih menggunakan kedua media pembelajaran ini sehingga kemampuan mahasiswa tidak terlalu maksimal.
4. Kekurangan tenaga serta dukungan alat dalam dokumentasi kegiatan dikelas, sehingga dokumentasi yang lengkap dengan tampilan yang jelas baru berhasil dilakukan pada hari-hari menjelang eksperimen usai.

Selain kelemahan dalam proses penelitian di atas, peneliti juga menemukan adanya kekurangan pada media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* sebagai berikut :

- a. Kekurangan pada kartu *kanji/kanji card*:
 1. Dalam menyimpan dan menggunakan kartu *kanji/kanji card* ini mudah tercecer dan hilang serta karena berbahan kertas tebal, kartu *kanji/kanji card* ini mudah rusak dan basah.

2. Ukuran kartu *kanji/kanji card* yang tidak terlalu besar memang bisa digunakan pada permainan berkelompok namun sulit apabila ditampilkan didepan kelas dari jarak yang jauh.
 3. Media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* ini kurang dapat membantu mahasiswa dalam berlatih menulis *kanji*.
- b. Kekurangan pada *flash card*:
1. Jumlah kartu tiap bab yang tidak sedikit dan ukurannya yang digunakan untuk ditampilkan dikelas membuat media ini sulit dibawa ke berbagai tempat.
 2. Karena kartu ini diperlihatkan dengan cepat dan memaksa mahasiswa tuk mengingat dengan cepat, membuat mahasiswa yang cepat dalam mengingat tidak mengalami masalah, namun mahasiswa yang kurang cepat dalam menghafal sedikit kewalahan.
 3. Dalam menyimpan dan menggunakan media mudah tercecer dan hilang.
 4. Media *flash card* yang digunakan pada penelitian ini kurang dapat membantu mahasiswa dalam mengingat jumlah coretan dan detail *kun-yomi* dan *on-yomi* dan menulis *kanji*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai efektivitas media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) terhadap kemampuan membaca *kanji* pada mahasiswa tahun akademik 2017/2018 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada kemampuan membaca *kanji* mahasiswa di kelas eksperimen (kelas B) menggunakan kartu *kanji/ kanji card* dan di kelas kontrol (kelas A) menggunakan *flash card* ini memiliki t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} yaitu t_{hitung} 0,426 dan t_{tabel} 2,000 ($0,426 < 2,000$), dengan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan $db=60$). Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* tidak efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Artinya hipotesis pada penelitian ini tidak terbukti. Dimana beberapa alasannya adalah mahasiswa merasa waktu yang diberikan tidak cukup untuk mengingat *kanji* menggunakan kartu *kanji/kanji card*. Kemudian pola permainan kartu *kanji/kanji card* yang dilakukan secara individu sehingga ketika individu tersebut lupa cara baca *kanji*, maka tidak ada bantuan dari teman yang lainnya untuk mengingat kembali. Berbeda dengan *flash card* yang terdapat dukungan kelompok sehingga dapat mengingat kembali berulang-ulang. Selanjutnya berdasar pada data angket diketahui bahwa kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* secara

keseluruhan adalah media yang menyenangkan, namun pada kelas eksperimen (menggunakan kartu *kanji/kanji card*) terdapat 3,33% mahasiswa merasa tidak menyenangkan. Tidak hanya itu, diketahui bahwa kartu *kanji* lebih dirasakan mahasiswa dapat meningkatkan cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi* sementara *flash card* lebih dirasakan mahasiswa dapat membantu mengingat contoh dan arti dari *kanji*. Kemudian alasan *flash card* lebih efektif, adalah waktu dirasakan cukup oleh mahasiswa dalam menggunakan *flash card* serta penggunaan *flash card* yang diketahui sesuai yang diungkapkan Heisig dalam Prasetiani (ejurnal undip,5), bahwa *flash card* bermanfaat dalam mereviu informasi yang telah dipelajari dan menstimulasi memori jangka panjang serta mempermudah dalam mengulang kata-kata.

2. Berdasarkan hasil analisis angket yang telah disebar, respon mahasiswa terhadap penggunaan media kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* adalah positif dan dapat diketahui hal-hal sebagai berikut :

- Kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* dapat digunakan mahasiswa sebagai media pembelajaran diluar jam perkuliahan.
- Baik kartu *kanji/kanji card* maupun *flash card* keduanya adalah media yang menyenangkan bagi mahasiswa ketika digunakan pada saat pembelajaran *kanji*. Namun pada kelas eksperimen (menggunakan kartu *kanji/kanji card*) terdapat 3,33% pendapat tidak menyenangkan, yang bisa dikatakan menjadi salah satu faktor ketidak efektifan.

- Mahasiswa berpendapat baik kartu *kanji/kanji card* maupun *flash card* keduanya adalah media yang cocok digunakan pada pembelajaran *kanji*.
- Mahasiswa yang berpendapat kartu *kanji/kanji card* dapat meningkatkan kemampuan *kun-yomi* dan *on-yomi* lebih banyak dibanding *flash card*. Namun ini bertentangan dengan perhitungan secara statistika dimana *kartu kanji* tidak lebih efektif dari *flash card*.
- Mahasiswa yang berpendapat *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti dan contoh *kanji* lebih banyak dibanding kartu *kanji/kanji card*. Hal tersebut sesuai dengan perhitungan secara statistika dimana kartu *kanji/kanji card* tidak lebih efektif dari *flash card*.
- Pada kelas eksperimen jumlah mahasiswa yang merasa tidak terpengaruh konsentrasinya dengan pembentukan kelompok lebih banyak dibanding pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol jumlah mahasiswa konsentrasinya terpengaruh dengan jumlah kelompok lebih banyak. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen dengan kartu *kanji/kanji card* dalam penggunaannya memang lebih banyak ditujukan pada kemampuan per individu berbeda dengan *flash card* yang belatih secara berkelompok.
- Terdapat perbedaan pendapat dari segi waktu, mahasiswa kelas eksperimen merasa waktu kurang cukup dalam menggunakan media

kartu *kanji/kanji card*, sementara di kelas kontrol mahasiswa merasa waktu yang diberikan cukup untuk menggunakan *flash card*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa media pembelajaran kartu *kanji* tidak efektif dibandingkan dengan media *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Namun sekalipun tidak lebih efektif dibandingkan *flash card*, kartu *kanji* masih dapat digunakan sebagai selingan media yang dapat menghibur dan digunakan di luar jam perkuliahan (digunakan bermain bersama teman), sehingga apabila digunakan berulang-ulang tanpa batasan waktu diharapkan dapat memberi dampak yang baik dalam perkuliahan. Penggunaan media pembelajaran, khususnya kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* bergantung pada cara peneliti menggunakannya, karena media pembelajaran hanya sekedar alat yang digunakan saja. Tentu apabila dirancang serta dimodifikasi sedemikian rupa kedua media ini (kartu *kanji/kanji card* & *flash card*) bisa menjadi media yang efektif bila digunakan pada pembelajaran.

Baik kartu *kanji* dan *flash card* dapat membuat pembelajar menjadi lebih aktif dan lebih senang serta memotivasi pembelajar dalam pembelajaran *kanji*. Selain itu juga baik kartu *kanji* dan *flash card* penggunaannya dapat dimodifikasi sehingga diharapkan dapat dicoba dalam pelajaran yang berhubungan dengan bahasa jepang lainnya, seperti pelajaran kosakata dan tata bahasa untuk mempermudah para pembelajar untuk memahami materi pelajaran.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan penelitian ini, penulis perlu menyampaikan beberapa saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang sebagai berikut:

1. Bagi Pembelajar

Kemampuan dalam penguasaan kanji dapat meningkat apabila sebagai pembelajar tidak hanya meluangkan waktu untuk belajar dan melakukan pengulangan namun dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga mempermudah dalam belajar.

2. Bagi Pengajar

Penggunaan media kartu *kanji* diketahui tidak efektif dibandingkan dengan media *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Namun baik kartu *kanji* maupun *flash card* hanya sekedar alat yang digunakan saja. Oleh karena itu diharapkan pengajar dapat merancang serta memodifikasi sedemikian rupa media pembelajaran agar bisa menjadi media yang efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran *kanji card* dan *flash card* dapat dicoba untuk dimodifikasi, oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya agar dapat memodifikasikan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efektif bila digunakan tidak hanya pada pembelajaran *kanji*, namun pada ragam bidang studi lainnya. Selain itu, disarankan melakukan penelitian yang melibatkan variabel lain seperti gaya belajar, gaya kognitif atau motivasi sehingga mengetahui media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk masing-masing gaya belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahuja, Pramila & G.C. Ahuja. 2007. *How To Read Effectively and efficiently*. New Delhi: Sterling Paperbag
- Ahuja, Pramila & G.C. Ahuja. 2010. *Membaca secara efektif dan efisien*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Ali, Muhammad. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa
- Arif S. Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers
- Chourmain, Imam . 2008. *Acuan Normatif Penelitian Untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Al-Haramain Publishing House.
- Dahidi, Ahmad & Sudjipto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Damayanti. 2012. *Peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar negeri 13 Nanga tayap kabupaten ketapang*. Jurnal Untan, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/1176/pdf>.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Transformasi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- David, vee. 2006. *The Kanji Handbook*. Tokyo: tuttle
- Djiwandono, P. Istiarto. 2002. *Strategi membaca Bahasa Inggris*. Jakarta: Gramedia.
- Edizal. 2012. *Kartu Kanji Bahasa Jepang*. Padang: Kayupasak
- Fadhila, Ucu & Dina Rasdiana. 2011. *Panduan Praktis Mahir Berbahasa Jepang*. Jakarta: PT Tangga Pusaka
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni
- Hatasa, Yukiko. 2003. *Dainigengoshūtoku kenkyū e no shōtai (An Invitation to Second Language Acquisition Research in Japanese)*. Japan: Kuroshio shuppan.
- Heisig, James W. 2007. *Remembering the Kanji vol 1*. University of Hawai Press: USA
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press

- Ingulsrud, John E & Kate Allen.2009. Reading Japan Cool. United Kingdom:Lexington books
- Kano, Chieko dan Yuri Shimizu. 1989. Basic Kanji Book. Tokyo : Bojinsha Co.
- Khairunisak.2015.Penggunaan media kartu sebagai strategi dalam pembelajaran membaca permulaan:studi kasus di madrasah ibtidaiah negeri rukoh banda aceh.Jurnal Pencerahan, Volume 9, Nomor 2, September 2015, Halaman 66 – 82
- Kusmayadi, Ismail.2008.Think Smart Bahasa Indonesia.Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Kustiawan, Usep.2016.Pengembangan Media Pembelajaran anak usia dini.Malang: Gunung Samudera
- Latuheru, John.D.1988.Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Jakarta : Depdikbud.Dirjen Pendidikan Tinggi P21.PTK.
- Martaulina, Sinta Diana.2015.Bahasa Indonesia Terapan.Yogyakarta: Deepublisher.
- Meliyawati.2016.Pemahaman Dasar Membaca. Yogyakarta: Deepublisher
- Naganuma, Naoe.2007. Naganuma Naoe to nihongo kyōiku. Japan: Kaitaku-sha
- Oemar, Hamalik. 1994. Media Pendidikan. Jakarta: Alumni
- Olivia, Femi.2008.Teknik Membaca Efektif. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Paradis, Michel dkk.1985. Neurolinguistic Aspects of the Japanese Writing System.Orlando:Academic Press.
- Peter, Marks.2012. Japan Dreams: Notes from an Unreal Country.Bloomington:Booktango
- Prasetiani.ejurnal undip,ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6899
- Purwanto,Ngalim.2006.Psikologi Pendidikan .Bandung: PT Remaja.
- Ratih Ramelan.2008.Bahasa dan Kognisi.Wacana: Jurnal ilmu pengetahuan budaya, Volume 10, Nomor 1, April 2008, Halaman 1-189
- Sanjaya, Wina. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sato,Eriko. 2008. The First 100 Japanese Kanji.Tuttle:Tokyo
- Serarmanjati dan Sarifudin hidayat. 2011. Metodologi Penelitian. Bandung : Mandar Maju
- Slameto.2003.Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi Jakarta: Rhineka Cipta
- Simamora, Roymond.2008. Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan.Jakarta:Buku kedokteran EGC
- Sobur, Alex. 2003. Psikologi Umum Lintas Sejarah. Jawa Barat : CV Pustaka Setia.

- Sudjana, N dan Rivai, A .1991. Media pengajaran. Sinar Baru: Bandung
- Sudjianto dkk. 2014. Kanji Dasar Bahasa Jepang. Kesaint Blanc : Jakarta
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Sukarno, Anton. 2008. Penilaian Pendidikan Berbasis Kompetensi. Surakarta : UNS Press
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008. Media Pembelajaran. CV Wacara Prima : Bandung
- Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora.
- Syafruddin. 2012. Pendidikan dan pemberdayaan masyarakat. Perbana: Medan.
- Syah, Muhibbin. 2013. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Cet. 18; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto, Agus. 2007. Pembahasan Tuntas Bahas Indonesia. Jakarta : Erlangga.
- Walker, Douglas & Graham Walker. 2004. The Official Rock Paper Scissors Strategy Guide. New York: Fireside
- Yoshiaki Takebe. 1980. Kanji No Oshiekata. Tokyo: Aruku
- Yudhawati, Ratna dan Dany Haryanto. 2012. Teori-Teori Dasar Psikologi Pendidikan. Cet. I; Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yuuki, Hamagawa. 2010. Jissen Kanji Shidō : Tokyo : kuroshio syuppan
- 国際交流基金. 2006. 読むことを教える. 東京: 三美印刷株式会社
- 金田一、春彦&池田弥三郎. 1980. 学研国語大辞典. 東京: 学習研究社
- 社団法人日本語教育学会. 2005. 新版日本語教育事典. 東京: 壮光舎印刷

Sumber Internet :

- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/membaca>
- <http://www.urbandictionary.com>
- https://en.oxforddictionaries.com/definition/subject_matter
- <https://dictionary.goo.ne.jp>
- <http://www.kartubacaflashcard.com>
- <https://japan-rps.jimdo.com>

LAMPIRAN

Angket **Permasalahan Kanji yang dihadapi** **mahasiswa Bahasa Jepang Universitas** **Negeri Jakarta**

Nama :

NoReg:

Ket. Dalam mengisi
Berilah tanda centang (✓) di kotak
Pada pernyataan yang anda rasa tepat
(boleh lebih dari satu)

Pertanyaan:

Manakah yang anda rasakan sulit dalam
mengingat pelajaran kanji

- a. Mengingat Kun yomi
- b. Mengingat On yomi
- c. Mengingat Jumlah Coretan

Peneliti : Muhamad Fakhri

ANGKET PENELITIAN KELAS KONTROL (A)

Mohon kesediaan anda untuk menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan:

- Angket ini disebarakan untuk pengambilan data penelitian skripsi sebagai syarat kelulusan.
- Isilah angket ini sebenar-benarnya dengan cara memilih yang paling tepat menurut anda.
- Pengisian angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai akademis anda.
- Angket ini ditujukan semata-mata atas alasan penelitian dan peneliti menjamin kerahasiaan identitas anda.

Terimakasih atas kesediaan anda menjawab pertanyaan-pertanyaan pada angket ini.

1. Media belajar apakah yang biasa anda gunakan diluar jam perkuliahan? (boleh pilih > 1)

- a. Kartu kanji/ kanji card b. Software Kanji c. Flashcard d. Internet
e. Lainnya, sebutkan

2. Apakah penggunaan media flash card kanji menyenangkan dalam pembelajaran kanji?

- a. Sangat menyenangkan b. Menyenangkan c. Tidak menyenangkan
d. Sangat tidak menyenangkan

Berikan alasannya :

.....
.....
.....

3. Apakah menurut anda media flash card kanji cocok untuk pembelajaran kanji?

- a. Sangat cocok b. Cocok c. Tidak cocok d. Sangat tidak cocok

4. Apakah media flash card kanji dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat kun-yomi?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

5. Apakah media flash card kanji dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat on-yomi?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

6. Apakah media flash card kanji dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat arti kanji?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

7. Apakah media flash card kanji dapat membantu anda mengingat contoh kata pada kanji?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

ANGKET PENELITIAN KELAS EKSPERIMEN (B)

Mohon kesediaan anda untuk menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan:

- Angket ini disebarakan untuk pengambilan data penelitian skripsi sebagai syarat kelulusan.
- Isilah angket ini sebenar-benarnya dengan cara memilih yang paling tepat menurut anda.
- Pengisian angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai akademis anda.
- Angket ini ditujukan semata-mata atas alasan penelitian dan peneliti menjamin kerahasiaan identitas anda.

Terimakasih atas kesediaan anda menjawab pertanyaan-pertanyaan pada angket ini.

1. Media belajar apakah yang biasa anda gunakan diluar jam perkuliahan? (boleh pilih > 1)

- a. Kartu kanji/ kanji card b. Software Kanji c. Flashcard d. Internet
e. Lainnya, sebutkan

2. Apakah penggunaan media kanji card menyenangkan dalam pembelajaran kanji?

- a. Sangat menyenangkan b. Menyenangkan c. Tidak menyenangkan
d. Sangat tidak menyenangkan

Berikan alasannya :

.....
.....
.....

3. Apakah menurut anda media kanji card cocok untuk pembelajaran kanji?

- a. Sangat cocok b. Cocok c. Tidak cocok d. Sangat tidak cocok

4. Apakah media kanji card dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat kun-yomi?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

5. Apakah media kanji card dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat on-yomi?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

6. Apakah media kanji card dapat meningkatkan kemampuan anda mengingat arti kanji?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

7. Apakah media kanji card dapat membantu anda mengingat contoh kata pada kanji?

- a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat tidak setuju

Cara Menggunakan Kartu *Kanji/ Kanji Card*

Aturan dan Cara Bermain satu lawan satu




1. Pemain mengambil selembarnya kartu yang terdapat paling atas deck (satu untuk sekumpulan kartu)
2. Lalu kedua pemain saling memperlihatkan kanji yang ada di kartu dengan cara menutup bagian bawah kartunya, karena di bagian bawah kartu terdapat cara baca dan coretan kanji tersebut.
3. Kemudian kedua pemain akan ber Janken secara biasa.
4. Pemain yang menang akan menebak kanji lawan dengan bentuk dari janken yang si pemain menang keluarkan. Apabila pemain yang menang Janken mampu menebak kanji lawan, maka lawan harus membuang 2 kartu, yaitu kartu di tangan yang tadi digunakan, dan 1 kartu dari deck.
5. Apabila pemain yang menang janken tak mampu menebak kartu lawan yang kalah Janken, maka pemain lawan yang kalah janken yang akan menebak kartu lawan yang menang Janken sesuai dengan bentuk dari janken yang dikeluarkannya sendiri. Apabila pemain yang semula kalah janken dapat menebak, maka pemain yang kalah janken dan yang menang janken akan kehilangan masing-masing satu kartu, namun apabila pemain yang semula kalah janken juga tak mampu menebak, maka dialah yang akan kehilangan satu kartu, yaitu kartu yang digunakannya tadi.
6. Menang dan kalah ditentukan oleh waktu yang disepakati bersama kedua pemain tersebut atau kalah dengan kehabisan kartu di deck. Siapa yang paling banyak kehilangan kartu, maka dia kalah.
7. Apabila pemain yang sudah menggunakan kartu dan menang dengan kartu tersebut, maka kartu tersebut akan dikembalikan lagi ke dalam deck lalu di kocok.

Cara Menggunakan *Flash Card*

1. Siapkan *Flash card* yang akan ditampilkan.
2. Pegang dengan erat *Flash card*, perlihatkan dengan cepat dengan cara mengacungkan tangan setinggi agar pembelajar bisa melihat.
3. Berikan pertanyaan terkait *Flash card* (seperti cara baca) dan biarkan pembelajar menebak.
4. Lakukan terus menerus dan biarkan pembelajar menebak tiap flash card yang diberikan.
5. Membagi pembelajar kedalam kelompok.
6. Membagikan *Flash card* pada tiap kelompok.
7. Masing-masing anggota kelompok akan saling memperlihatkan secara cepat dan berlatih berulang bersama anggota kelompoknya.

出

Keterangan

-  (くひよみ)
で-る
だ-す
(おんよみ)
-  しゅつ
しゅつ-
(かくすう)
-  5




(れい)

1. 出口(でぐち)
Pintu Keluar
2. 外出
(がいしゅつ)する
Keluar
(Menuju keluar)

いみ: Keluar / Muncul(keluar)

乗

Keterangan

-  (くひよみ)
の-る
の-せる
(おんよみ)
-  じょう
-  (かくすう)
9




(れい)

1. 乗客(じょうきゃく)
Penumpang
2. 乗車券
(じょうしゃけん)
Tiket Kereta
3. 乗り物(のりもの)
Kendaraan

いみ: Berkendara / Mengendarai

渡

Keterangan

-  (くひよみ)
わた-る
わた-す
(おんよみ)
-  と
-  (かくすう)
12




(れい)

1. 渡る(わたる)
Melewati,
Menyeberangi
2. 渡米
(とべい)する
Pergi ke USA

いみ: Melewati, Menyeberangi

通

Keterangan

-  (くひよみ)
とおる..とおす
かよう
(おんよみ)
-  っう
-  (かくすう)
10

(れい)

1. 通う(かよう)
Pulang-pergi
2. 交通(こうつう)
Lalu lintas

いみ: Melewati, Pulang-pergi

走

Keterangan

(くんよみ)
はし-る

(おんよみ)
そう

(かくすう)
7

(れい)

1. 走る (はしる)
Berlari

2. 走者 (そうしゃ)
Pelari

いみ: Lari, Berlari

歩

Keterangan

(くんよみ)
ある-く

(おんよみ)
ほ/ほ

(かくすう)
8

(れい)

1. 歩行者 (ほこうしゃ)
Pejalan kaki

2. 歩道 (ほどう)
Trotoar

3. 進歩 (しんぽ)する
Melaju, Maju

いみ: Jalan, Berjalan

動

Keterangan

(くんよみ)
うご-く
うご-かす

(おんよみ)
どう

(かくすう)
11

(れい)

1. 自動車 (じどうしゃ)
Mobil

2. 行動 (こうどう)する
Beraksi, berprilaku

3. 動物 (どうぶつ)
Hewan

いみ: Bergerak

働

Keterangan

(くんよみ)
はたら-く

(おんよみ)
どう

(かくすう)
13

(れい)

1. 働く (はたらく)
Bekerja

2. 労働者 (らうどうしゃ)
Pekerja, Buruh

いみ: Bekerja

LAMPIRAN



Kelas A (suasana di kelas)

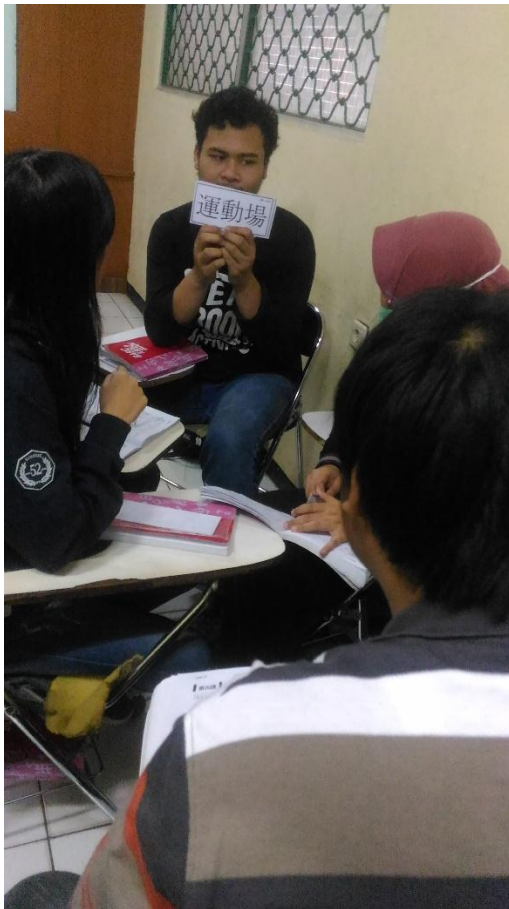


Media pembelajaran *Flash Card*





Media *Flash card* dalam group





Kelas B



Kartu kanji/ kanji card dalam group



Permainan 1 lawan 1



Flash card



勉強



MUHAMAD FAKIH, Dilahirkan tepatnya di kota Tanjungpandan Belitung pada 2 September 1995. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan Drs. Saipudin dan Heldariani dan penulis memiliki seorang adik bernama Ahmad Syarif. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD N 43 Tanjungpandan pada tahun 2007 dan pada tahun itu juga melanjutkan pendidikan di SMP N 5 Tanjungpandan dan menyelesaikan pendidikan sekolah menengah pertama pada tahun 2010 kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di SMA N 1 Tanjungpandan dan menyelesaikan sekolah menengah atas pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, tepatnya di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Penulis menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2018.

Penulis tidak hanya aktif dibidang bahasa seperti bahasa Jepang, namun penulis juga aktif di dunia olahraga dan musik serta aktif pada organisasi yaitu Pramuka. Dalam dunia olahraga, penulis lebih banyak berkiprah pada bidang olahraga beladiri diantara adalah *karate*, *taekwondo*, pencak silat, *mixed martial arts*, *wingchun*. Tidak hanya itu saja penulis juga berkiprah pada bidang olahraga panahan (*archery*) dan berpedang *katana* (*iaido*). Pada dunia musik, penulis pandai menggunakan gitar, *vocal*, *bass* dan *drum*.

Hingga kini, penulis masih terus berusaha meningkatkan kualitas diri tidak terbatas pada meningkatkan kualitas bidang-bidang yang disebutkan diatas namun juga pada bidang kelimuan yang lain. Dengan harapan agar pengetahuan-pengetahuan tersebut dapat berguna bukan hanya untuk diri sendiri namun juga untuk kebaikan orang banyak.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk selalu belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberi kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi berjudul “**Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & Flash Card) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji**”.