

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *DIGITAL* *EHON*
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS MAHASISWA**

(Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014)

Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)



*Building
Future
Leaders*

Kurnia Asmara Deta

2915090106

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

**JURUSAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2013

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Kurnia Asmara Deta
No. Reg : 2915090106
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Digital Ehon* Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa (Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I dan II

Yuniarsih, M. Hum., M. Ed.
NIP. 196606042006042001

Penguji I

Viana Meilani Prasetio, S. S.
NIP. 197105302005012001

Penguji II

Drs. H. Sudjianto, M. Hum.
NIP. 195906051985031004

KetuaPenguji

Eky Kusuma Hapsari, M. Hum.
NIP. 198205072005012002

Jakarta, 6 Januari 2014

Dekan,

Dr. Aceng Rahmat, M. Pd.

NIP. 195712141990031001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Kurnia Asmara Deta
No. Reg : 2915090106
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Digital Ehon* Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa (Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)

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, 23 Januari 2014

Kurnia Asmara Deta
NIM. 2915090106

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Kurnia Asmara Deta
No. Reg : 2915090106
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Digital Ehon* Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa (Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)

Demi pengembangan ilmu kepetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Januari 2014

Kurnia Asmara Deta
NIM. 2915090106

ABSTRAK

KURNIA ASMARA DETA. 2013. *Efektivitas Penggunaan Media Digital Ehon Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa (Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)*. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Menulis merupakan kemampuan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan yang kompleks karena penulis dituntut untuk menuangkan ide pikiran serta gagasan dalam bentuk tertulis yang menggunakan kosakata, ungkapan, pola kalimat, dan cara penulisan yang tepat. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, pembelajaran menulis terdapat dalam mata kuliah Sakubun (mengarang) yaitu membuat kalimat yang akan disusun menjadi sebuah paragraf atau wacana dalam bahasa Jepang. Penggunaan media dalam pembelajaran Sakubun dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Dalam penelitian ini, penulis mengujicobakan media Digital Ehon yang merupakan pengembangan media dari buku cerita bergambar yang telah dimodifikasi sedemikian rupa oleh 国際デジタル絵本学会 (*International Digital Ehon Association*), sehingga dapat diaplikasikan dengan komputer dan menjadi media pembelajaran yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Digital Ehon dalam pembelajaran Sakubun I pada mahasiswa semester III tahun akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen murni (*true experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group design* yang dilakukan padamasing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak empat kali pertemuan. Sampel yang digunakan adalah kelas B (eksperimen) dan kelas C (kontrol). Kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan media Digital Ehon (menyimak dan menulis), sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan dengan teks cerita dongeng (membaca dan menulis).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan non-tes. Instrumen tes berupa tes menulis karangan dan instrumen non-tes berupa angket dengan menggunakan Skala Likert, angket refleksi diri siswa, dan observasi pengamat. Berdasarkan hasil analisis data, pembelajaran Sakubun dengan Digital Ehon lebih efektif dibandingkan dengan teks cerita dongeng. Berdasarkan angket dengan Skala Likert dan angket evaluasi dan refleksi diri, media Digital Ehon dapat mengembangkan imajinasi dalam mengarang, sehingga pembelajaran Sakubun menjadi lebih menarik serta dapat menambah wawasan mahasiswa tentang dongeng Jepang.

Kata kunci : Digital Ehon, sakubun, menulis, dongeng Jepang

大学生の書く能力に対するデジタル絵本メディアの使用の効果

(3学期のジャカルタ国立大学の日本語学科の大学生に対する実験研究)

Kurnia Asmara Deta

概要

A. 背景

外国語を学ぶ際に、書くことは一つの重要な要因である。但し、大学生が相応しい日本語を書くことに困難であるということは確実である。石田敏子（1990：166）によると、「書くこと」力は総合的な外国語連用能力を表すことである。それは、特に日本語では、語彙力、構文力、表記の知識、漢字の知識の他に、音声的理解の確かさも平仮名による表現に反映してくることである。

Iskandarwassid（2011：248）によると、言語の中で4技能であり、それは聞く技能、話す技能、読む技能、最後に書く技能である。4技能の中で書く技能はより難しいである。文章を作成するため、全ての言語要素を理解するべきである。

日本語の学習で書くことは二つあり、それは文字の書き方及び作文である。大学で作文という授業があり、一つの課目としている。作文の書く過程にアイデアが重要である。想像力を開発するために作文学習メディアが必要である。技術が進歩してきたため、コンピューターベースのメディアは使いやすいし、楽しく、面白く学ぶことができるようになる。

B. 問題提供

1. デジタル絵本メディアを利用して作文の授業の学習の過程はどうであるか。
2. 作文の授業におけるデジタル絵本メディアの使用は効果はどうであるか。

3. 作文の授業におけるデジタル絵本メディアの使用に対して学習者の反応はどうであるか。

C. 解説

本研究の対象はジャカルタ国立大学の日本語学科 3 学期の大学生であり、2013 年 10 月 4 日から 11 月 1 日まで行われた。本研究の方法は実験であり、モデルは *True Experimental Design* を使用した。研究のデザインは *Posttest Only Control Group Design* である。サンプルは *Sakubun I* という授業を学んでいる大学生である。*Purposive Sampling* テクニックを通じて選ばせた 33 人であり、二つクラスを使用した。実験クラスとしては B クラスの 14 名の大学生であり、統制クラスとしては C クラスの 19 名の大学生であった。実験クラスではデジタル絵本メディアを大学生に使用され、統制クラスでは昔話のスク립トを大学生に使用された。本研究では使用された方法は、試験及びアンケートである。試験は事後テストであり、アンケートは Likert 型である。

表 1. 実験クラス及び統制クラスの点数

番号	サンプル	実験クラスの事後テスト	統制クラスの事後テスト
1	学生 1	64,13	80,13
2	学生 2	85,68	82,31
3	学生 3	83	84,06
4	学生 4	60,31	57,13
5	学生 5	61,75	59,31
6	学生 6	61,5	58,63
7	学生 7	83,18	78,63
8	学生 8	82,93	80,38
9	学生 9	60,31	82,06
10	学生 10	60,38	59,56
11	学生 11	83,38	57,38
12	学生 12	84	39,56
13	学生 13	63,75	80,43
14	学生 14	40,75	80,68
15	学生 15		62,68

16	学生 16		37,5
17	学生 17		83,13
18	学生 18		75,43
19	学生 19		60,93
合計点		1159,8	1515,53
平均点		82,85	79,76

事後テストを見てみると、t 数の結果は 3,96 点であり、5%の有意水準で t 表は 2,03 点であるということが分かった。それで、t 数は t 表より ($3,96 > 2,03$) 高い、 H_k が棄てられ、一方 H_0 は棄てられないことになった。つまり、大学生の書く技能はデジタル絵本メディアを使用した大学生及び昔話のSCRIPTを使用した大学生の間に有意差があることが分かった。

アンケートは実験クラスの 14 人名に回答してもらった。アンケートの結果は下記の通りである。

- a) 「デジタル絵本メディアは叙事文を理解するために簡単になること」に賛成したと回答した大学生は 84,28% である。
- b) 「デジタル絵本メディアで作文の授業が面白くなったこと」に賛成したと回答した大学生は 90% である。
- c) 「デジタル絵本メディアは書く能力を増加することができること」に賛成したと回答した大学生は 85,71% である。
- d) 「昔話のテーマは作文に想像力を開発することができない」という考えに反対の大学生は 50% である。
- e) 「デジタル絵本メディアの使用は学習方法として良くない」という考えに反対の大学生は 38,57% である。

D. 結論

本研究のデータの結果に基づいて t 数は t 表より ($3,96 > 2,03$) 高い。 H_k が棄てられ、一方 H_0 は棄てられない。アンケートの結果によると、作文の授業はデジタル絵本メディアを使用して大学生の書く技能を上達す

ることができる。大学生の想像力を開発することができるので楽しく、面白く学習することになった。

一方、この研究には多くの欠点があり、次の研究者が同様の研究を実施し、デジタル絵本メディアは確かに効果的な立証を期待している。このメディアは作文の授業だけでなく、聴解の授業も読解の授業で使用することは可能である。

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. serta junjungan besar Nabi Muhammad SAW. karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti diberi kelancaran dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Digital Ehon* Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa (Studi Eksperimen pada Mahasiswa Semester III Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)” ini dengan baik.

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Tak elak halangan dan rintangan pun harus peneliti hadapi. Namun skripsi ini dapat terselesaikan berkat kekuasaan dan pertolongan Allah SWT. dan bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Aceng Rahmat, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Poppy Rahayu, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Yuniarsih M. Hum., M. Ed. selaku Dosen Pembimbing I dan II (bidang metodologi dan materi) dan (bidang teknik penulisan) yang bersedia meluangkan waktunya memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan perhatian kepada peneliti sehingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Nia Setiawati, M. Pd. selaku Penasihat Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan dorongan semangat selama peneliti berkuliah di Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
5. Seluruh Dosen Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah mendidik peneliti dengan penuh ketulusan.
6. Seluruh staf Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, dan Universitas Negeri Jakarta yang turut membantu kelengkapan pemenuhan persyaratan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tercinta, AKP Supeno, S. H. dan Ninik Sutarti yang turut memberikan semangat dan doa tulus kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Adik perempuanku Rachma Indah Pertiwi dan sepupu kecilku Rafeyla Nadya Kamila yang selalu menghibur dan memberikan semangat kepada peneliti selama penulisan skripsi ini.
9. Tohoshinki (Junsu, Yuchun, Jejung, Changmin, Yunho) yang selalu memberikan inspirasi dan semangat peneliti selama belajar bahasa Jepang.
10. Teman-teman tercinta terutama angkatan 2009, Ima, Susi, Djuani, Iin, Tuti, Ainy, Nadia, Nifa, Desy, Mely, Maria, Chae, Dea, Supi, Mia dan

Jebolidut '09 lainnya. Kakak kelas angkatan 2006-2008, Kak Nia, Kak Geys, Kak Andra, Kak Carlos, Kak Fiqa, Kak Fare, Kak Sarah yang selalu meluangkan waktunya untuk dapat bertukar pikiran, kemudian adik kelas Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta angkatan 2010-2012.

11. Sahabatku tersayang Jihan, Linda, Siti, dan Lian yang selalu menyemangati dan menemani hari-hari peneliti selama ini, mulai dari SMP hingga saat ini.
12. Iin Julianti, Ima Fatmawaty Romli, Susi Handayani, dan Maria Revelina Marbun yang setia menjadi observer selama peneliti melakukan penelitian skripsi.
13. Teman-teman Bigeast dan Cassiopeia yang selalu memberikan semangat di saat peneliti sedang merasa gundah gulana.

Tak lupa peneliti memohon maaf bila ada kekeliruan baik sengaja maupun tidak sengaja. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti sendiri maupun untuk pembaca lainnya.

Jakarta, Desember 2013

KAD

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN	
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
RESUME	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Lingkup Penelitian	9
G. Waktu dan Tempat	10
H. Manfaat Penelitian	10

BAB II KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis	
1. Pembelajaran	12
1.1 Ciri-ciri Pembelajaran	13
1.2 Efektivitas Pembelajaran	14
2. Belajar Aktif	16
3. Media Pembelajaran	18
3.1 Fungsi Media Pembelajaran	19
3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	21
4. Menulis	23
4.1 Tujuan Menulis	25
4.2 Hubungan Membaca dan Menulis	27
4.3 Hubungan Menyimak dan Menulis	28
4.4 Pembelajaran Sakubun	29
5. Dongeng	35
6. Digital Ehon	36
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Konsep	39
D. Rumusan Hipotesis	41
E. Definisi Istilah	41
F. Definisi Operasional	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain	43
B. Populasi dan Sampel	45
C. Variabel – variabel	46
D. Instrumen	46
1. Tes	46
2. Angket (Skala Pengukuran Likert)	49
E. Teknik Analisis Data	49
1. Teknik Analisis Data Tes	49
2. Teknik Analisis Angket	53

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	55
1. Pelaksanaan Penelitian	55
2. Analisis Hasil Proses Pembelajaran	55
B. Hasil Pengujian.....	59
1. Pengolahan Data	64
2. Pengolahan Angket	68
3. Pembahasan	78
3.1 Evaluasi dan Tanggapan Siswa	82
3.2 Hasil Observasi Pengamat	85

C. Keterbatasan Penelitian	86
----------------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	88
--------------------	----

B. Implikasi.....	91
-------------------	----

C. Saran	92
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	98
--------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Proses Pembelajaran Bahasa	24
3.1	Desain Penelitian	44
3.2	Sistem Penilaian Sakubun	47
3.3	Skor Pernyataan Positif	53
4.1	Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen	56
4.2	Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	58
4.3	Hasil Nilai Post-test Kelas Eksperimen	59
4.4	Hasil Nilai Post-test Kelas Kontrol	60
4.5	Perbandingan Hasil Nilai Post-test TM1	61
4.6	Perbandingan Hasil Nilai Post-test TM2	61
4.7	Perbandingan Hasil Nilai Post-test TM3	62
4.8	Perbandingan Hasil Nilai Post-test TM4	63
4.9	Persiapan Menghitung Nilai t_{hitung}	64
4.10	Hasil Pengolahan Data Nilai Post-test	67
4.11	Hasil Angket nomor 1	68

4.12	Hasil Angket nomor 2	69
4.13	Hasil Angket nomor 3	70
4.14	Hasil Angket nomor 4	71
4.15	Hasil Angket nomor 5	71
4.16	Hasil Angket nomor 6	72
4.17	Hasil Angket nomor 7	73
4.18	Hasil Angket nomor 8	73
4.19	Hasil Angket nomor 9	74
4.20	Hasil Angket nomor 10	75
4.21	Hasil Angket nomor 11	75
4.22	Hasil Angket nomor 12	76
4.23	Hasil Angket nomor 13	77
4.24	Hasil Angket nomor 14	77
4.25	Evaluasi dan Tanggapan Siswa	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Tampilan Digital Ehon	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Skripsi	98
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	99
Lampiran 3 SAP Kelas Eksperimen	100
Lampiran 4 SAP Kelas Kontrol.....	116
Lampiran 5 Teks Cerita Dongeng	132
Lampiran 6 Nilai Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	138
Lampiran 7 Angket Penelitian	140
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket	142
Lampiran 9 Hasil Lembar Refleksi Diri Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	143
Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Pengamat	162
Lampiran 11 Sistem Penilaian Sakubun	166
Lampiran 12 Foto Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kontrol	167