

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memiliki peran utama dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional seseorang. Dalam komunikasi, bahasa merupakan unsur utama didalamnya. Pengertian bahasa menurut Wibowo (2001: 3) adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan dihasilkan oleh alat ucap yang digunakan oleh sekelompok manusia sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Bahasa tidak hanya dihasilkan oleh alat ucap, namun juga dapat dihasilkan dengan menggunakan isyarat, gambar, ataupun tulisan. Dengan kata lain, pada hakikatnya pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi. Demikian pada pembelajaran bahasa Jepang memiliki tujuan agar pembelajar mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang dengan baik dan mampu berkomunikasi secara lisan maupun berkomunikasi dengan menggunakan tulisan.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, menulis menjadi suatu keterampilan yang

menjadi kunci dari penguasaan bahasa. Hal ini diungkapkan oleh Ishida Toshiko (1990: 166), yaitu:

「『書くこと』力は総合的な外国語能力を表す。」
Kemampuan menulis menunjukkan kemampuan bahasa asing secara komprehensif.

Dengan demikian, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dianggap kompleks karena berhubungan dengan huruf, kosa kata, tata bahasa, serta kemampuan untuk menuangkan ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan. Sehingga pembelajar dituntut untuk memiliki penguasaan kemampuan bahasa yang baik. Menurut Iskandarwassid dalam bukunya yang berjudul ‘Strategi Pembelajaran Bahasa’ (2011: 248), keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dikuasai oleh pembelajar bahasa paling akhir, karena dibandingkan dengan tiga kemampuan berbahasa yang lainnya, menulis lebih sulit. Hal ini dikarenakan kemampuan menulis menuntut penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi tulisan.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, salah satu pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan menulis adalah pembelajaran *Sakubun* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan mengarang. Mata kuliah *Sakubun* sering dianggap sebagai mata kuliah paling sulit oleh pengajar dan pembelajar. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Novianti (2011) dengan judul “*The Implementation of Cognitive and Constructivism*

Theory in Media Activities for Sakubun in Seventh Semester at Bina

Nusantara University” dikemukakan bahwa:

Menulis dianggap sangat kompleks karena berhubungan dengan tata bahasa, huruf serta kemampuan untuk menuangkan ide dan menjalin kata menjadi sesuatu yang menarik perhatian pembaca. Dan di kelas dalam proses pengajaran, pengajar dapat melihat langsung hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan melalui hasil karangan karya pemelajar. Akan tetapi, mata kuliah *Sakubun* begitu terkompilasi dengan banyaknya unsur yang harus diperhatikan membuat para pengajar merasa berat untuk mengampu mata kuliah ini. Selain masalah ide yang terkadang tidak masuk akal, hingga masalah *sense of writing* yang sama sekali tidak bisa dirasakan, juga ada tata bahasa yang perlu dinilai keabsahannya. Sehingga akhirnya mata kuliah ini hanya menjadi syarat pendukung saja dan tidak bisa dimanfaatkan dengan baik.

Pada umumnya pembelajar merasa kesulitan dalam mata kuliah *Sakubun*, karena dituntut untuk dapat mengaplikasikan kemampuan berbahasa dalam penulisan huruf, penggunaan kosa kata, ungkapan, serta pola kalimat yang tepat. Hal ini juga diungkapkan oleh Hyogyon (2010: 8), yaitu:

外国語で書くことは、学習者にとって負担がかかり、難しい作業です。頭の中にある内容を整理し、文章を組み立てると同時に、外国語の正しい文法と語彙で、それを表現しなければなりません。

Menulis dalam bahasa asing, bagi pembelajar merupakan kegiatan yang sulit dan menjadi beban. Pada saat menulis, bersamaan dengan menyusun isi yang ada dalam benak, penulis mengungkapkan dengan menggunakan kosa kata dan tata bahasa yang tepat.

Sejalan dengan pendapat Hyogyon, berdasarkan hasil karangan mahasiswa semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, masih banyak terdapat kesalahan dalam penulisan huruf, penggunaan kosa kata dan pola kalimat. Hal tersebut membuktikan bahwa kegiatan menulis merupakan hal yang sulit bagi mahasiswa.

Dalam pembelajaran *Sakubun* umumnya pengajar menggunakan buku paket tertentu sebagai bahan ajar. Karena target pembelajaran terfokus pada kegiatan menulis, maka pengajar biasanya jarang menggunakan media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Padahal untuk pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang pada tingkat awal, adanya media pembelajaran dapat membantu pemahaman pembelajar juga dapat lebih meningkatkan konsentrasi dan motivasi, serta menarik perhatian pembelajar.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran berbasis komputer juga digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang adalah media *audio visual*. Media *audio visual* diyakini dapat lebih meningkatkan motivasi pembelajar dan mengembangkan imajinasi karena memiliki karakteristik *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan menulis tidak terbatas dari membaca lalu dituangkan ke dalam tulisan (membaca dan menulis), namun menyimak dari media *audio visual* pun dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan menulis (menyimak dan menulis). Walaupun pada umumnya keterampilan menulis diawali dengan membaca, namun untuk menghasilkan sebuah tulisan diperlukan adanya pengambilan informasi baik dari membaca maupun menyimak. Dari proses itulah kemudian dapat

dituangkan ke dalam sebuah tulisan. Keterampilan menyimak dan membaca yang sama-sama bersifat reseptif akan menghasilkan keterampilan menulis yang bersifat produktif. Perbedaan antara keterampilan menyimak dengan membaca dalam penerimaan informasi terletak pada sumbernya. Menyimak bersumber dari suara yang didengar dan dipahami sehingga terjadi proses menyimak, sedangkan membaca bersumber dari bahan bacaan berupa teks atau wacana.

Dalam penelitian ini, media *audio visual* berbasis komputer yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa dalam pembelajaran *Sakubun* adalah media *Digital Ehon*. Dengan penggunaan media *Digital Ehon* diharapkan pembelajar dapat membiasakan diri untuk menulis.

Media *Digital Ehon* merupakan buku bergambar digital yang diaplikasikan melalui komputer. *Digital Ehon* ini merupakan pengembangan dari buku cerita dongeng bergambar yang sering dibaca oleh anak-anak. Buku bergambar digital ini memiliki beberapa judul cerita dongeng yang berasal dari negara Jepang dan negara lainnya. Media ini dapat diakses melalui situs pembelajaran bahasa Jepang www.e-hon.jp. Dalam situs ini terdapat menu 音声 (*Onsei*) yang memuat aplikasi *Digital Ehon*. Dalam aplikasi ini, cerita disajikan dengan suara disertai gambar ilustrasi. Teks cerita tersedia dalam dua bahasa, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Inggris.

Media ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran dalam bentuk *audio visual*, karena didalamnya tidak hanya terdapat suara penutur asli Jepang, tetapi juga terdapat ilustrasi gambar berwarna yang menarik. Pemilihan media dengan cerita dongeng ini didasarkan atas alasan rata-rata pembelajar bahasa Jepang yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang karena tertarik pada budaya Jepang, sehingga hal ini dirasa baik untuk mengenalkan budaya Jepang selain mempelajari bahasanya. Pembelajar juga bisa mendapatkan informasi tentang kebiasaan, adat istiadat, serta kepercayaan yang ada berlaku dalam masyarakat. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memotivasi serta meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas, penulis akan melakukan penelitian mengenai *Digital Ehon* sebagai alternatif media pembelajaran *Sakubun* dengan judul “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)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, identifikasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran *Sakubun* adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa merasa sulit dalam menemukan ide untuk dituangkan ke dalam sebuah tulisan.
2. Terbatasnya penguasaan kosa kata, ungkapan, dan pola kalimat pada saat menulis karangan, sehingga ada kesulitan dalam penggunaan yang tepat.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran sehingga pembelajaran *Sakubun* terkesan monoton dan membosankan.
4. Perlunya variasi media sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis dan mengembangkan imajinasi pembelajar dalam mengarang.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini agar pembahasan tidak meluas penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media *audio visual Digital Ehon* yang telah dikembangkan oleh 国際デジタル絵本学会 (*International Digital Ehon Association*) atau biasa disebut sebagai IDEA dengan tema cerita rakyat dan dongeng.
2. Cerita yang digunakan dalam penelitian ini ada empat, yaitu *Daikouzui*, *Kobutori Jiisan*, *Yanshuu to Daijya*, dan *Kiken Neko Dongorosu*. Pada saat kegiatan menulis karangan, pola kalimat yang digunakan adalah pola kalimat bentuk lampau.

3. Penelitian ini memfokuskan pada kemampuan menulis pada mahasiswa semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengambil mata kuliah *Sakubun I*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran mata kuliah *Sakubun* dengan menggunakan media *Digital Ehon*?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *Digital Ehon* pada mata kuliah *Sakubun*?
3. Bagaimanakah respon atau tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media *Digital Ehon* dalam mata kuliah *Sakubun*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembelajaran menggunakan media *Digital Ehon* dalam meningkatkan kemampuan menulis (*Sakubun*).
2. Mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *Digital Ehon* dalam pembelajaran mata kuliah *Sakubun*.

3. Mengetahui respon atau tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media *Digital Ehon* dalam mata kuliah *Sakubun*.

F. Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Materi

Materi pokok dalam penelitian ini adalah penerapan media *Digital Ehon* dalam pembelajaran *Sakubun* yang merupakan penelitian eksperimen murni dengan mengadakan kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Materi yang digunakan dalam *Digital Ehon* ada empat judul cerita, yaitu *Daikouzui*, *Kobutori Jiisan*, *Yanshuu to Daijya*, dan *Kiken Neko Dongorosu*. Alasan pemilihan cerita tersebut karena sebagian kosa kata dan pola kalimat yang telah dipelajari oleh mahasiswa.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester III Tahun Akademik 2013/2014 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang akan ditentukan secara bertujuan (*Purposive Sampling*). Alasan pemilihan Universitas Negeri Jakarta sebagai tempat penelitian dilihat dari tujuan pembelajarannya yakni karena materi mata kuliah *Sakubun I* pada semester III memiliki tujuan agar mahasiswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan secara

tertulis dalam bentuk karangan sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara langsung. Sehingga materi bahasan dalam *Digital Ehon* yang berupa dongeng dapat memenuhi sebagian tujuan tersebut dalam penulisan karangan.

G. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2013/2014 yaitu pada Oktober sampai dengan November.

H. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukannya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengaruh baik di dunia pendidikan terutama di dalam pengajaran *Sakubun*. Karena ragam alat bantu media pembelajaran ada banyak, maka diharapkan salah satu darinya yaitu media *audio visual* ini dapat memberikan variasi di dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih tentang manfaat dan penggunaan media *Digital Ehon* sebagai alternatif media pembelajaran *Sakubun*.

b) Bagi Pengajar

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam proses pengajaran mata kuliah *Sakubun*.

c) Bagi Mahasiswa

Dapat memberikan variasi dalam menerima pembelajaran *Sakubun*, serta dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar bahasa Jepang dan dapat meningkatkan kemampuan menulis dalam bahasa Jepang.

d) Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat guna.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. DESKRIPSI TEORITIS

1. Pembelajaran

Pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam sistem Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik dalam Supriadi (2012: 12), bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dimana didalamnya terjadi interaksi antara belajar dan mengajar.

Pembelajaran juga sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar di mana di dalamnya terjadi interaksi guru dan mahasiswa dan antara sesama mahasiswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku mahasiswa (Aunurrahman, 2009: 34). Selanjutnya Barizi dalam bukunya Menjadi Guru Unggul (2009: 89) mengungkapkan, pembelajaran adalah proses interaksi antara mahasiswa dengan lingkungannya yang mengarah kepada perubahan perilaku yang lebih baik.

Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses terjadinya

interaksi antara pengajar kepada pembelajar untuk mencapai satu tujuan tertentu dan mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik. Proses interaksi tersebut merupakan adanya bantuan dari pengajar kepada pembelajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu didalam sebuah pembelajaran. Sehingga terjadi komunikasi dua arah yang melibatkan pengajar serta peserta didik.

1.1 Ciri-ciri Pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Saling tergantung (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (*natural*). Sistem yang dibuat oleh manusia, seperti sistem

transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan tertentu. Tujuan sistem menuntun proses merancang sistem. Tujuan utama sistem pembelajaran adalah agar mahasiswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar mahasiswa belajar secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut. (Hamalik, 2003: 64-66).

Pembelajaran yang baik dapat terlaksana jika sudah memenuhi salah satu atau bahkan keseluruhan dari ciri-ciri pembelajaran tersebut. Karena dalam proses pembelajaran akan membutuhkan beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya.

1.2 Efektivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, tentu ada tujuan dan target yang akan dicapai. Agar tujuan dan target tersebut dapat tercapai dengan maksimal, maka harus ada efektivitas yang akan menjadi tolok ukur dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Dalam bukunya, Ariani dan Haryanto

(2010: 62-63) membagi efektivitas pembelajaran menjadi beberapa bagian berdasarkan persentase dari masing-masing efektifitas tersebut, antara lain:

A. Efektivitas 30%

- 1) Guru yang baik
- 2) Fasilitas pendidikan yang baik
- 3) Bahan ajar yang bermutu
- 4) Adanya kemauan dari mahasiswa

B. Efektivitas 50%

- 1) Laboratorium
- 2) Alat peraga

C. Efektivitas 90%

- 1) Multimedia
- 2) Simulasi interaktif

Berdasarkan persentase efektivitas pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, efektivitas akan tercapai jika ada guru yang baik, fasilitas pendidikan yang baik, bahan ajar yang bermutu, dan adanya kemauan dari mahasiswa untuk belajar. Artinya, dengan adanya beberapa unsur yang telah disebutkan, maka proses pembelajaran sudah memenuhi kriteria baik dan mencapai tingkat 30% untuk keefektifitasannya. Sedangkan untuk mencapai tingkat 50%, laboratorium dan alat peraga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran, karena pembelajar akan merasa berada dalam keadaan dan kondisi yang sesungguhnya. Untuk mencapai tingkat 90%, adanya multimedia dan simulasi interaktif sangat

dibutuhkan karena dapat membuat pembelajar aktif dan memberikan timbal balik bagi pengajar. Dengan kata lain, terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam penyampaian informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Ariani (2010: 63) juga mengungkapkan bahwa kemampuan memori memahami pengetahuan meliputi 10% membaca, 20% mendengar, 30% melihat, 50% melihat dan mendengar, 80% berbicara, 90% berbicara dan melakukan (interaktif).

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan oleh Ariani dan Haryanto tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada atau tidaknya efektivitas dari suatu pembelajaran memerlukan hubungan timbal balik dari komponen-komponen pendidikan yang meliputi pengajar, pembelajar serta sarana dan prasarana pendidikan. Karena hal itu akan mempengaruhi kemampuan memori otak dalam memahami suatu ilmu pengetahuan. Melihat dan mendengar memiliki presentase sebesar 50%, hal ini menunjukkan bahwa adanya keseimbangan dalam menerima pengetahuan dan memahaminya. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Digital Ehon* dapat mencapai tingkat efektivitas sebesar 90%, karena menuntut pembelajar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Belajar Aktif

Dalam kegiatan belajar mengajar, tidak hanya pengajar yang dituntut untuk aktif dalam membangun motivasi belajar mahasiswa.

Mahasiswa pun dituntut untuk aktif untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran di kelas sangatlah penting, hal ini juga diungkapkan oleh John Dewey dalam Daryanto (2012: 1-2) bahwa aktivitas belajar mahasiswa dalam proses belajar mengajar sangat penting, sehingga muncul prinsip *learning by doing*. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas jasmaniah dan aktivitas moral. Aktivitas belajar mahasiswa dapat digolongkan ke dalam beberapa hal, antara lain:

- a) Aktivitas visual seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi.
- b) Aktivitas lisan seperti bercerita, membaca, sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi.
- c) Aktivitas mendengarkan seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan.
- d) Aktivitas gerak seperti senam, atletik, menari, melukis.
- e) Aktivitas menulis seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat.

Setiap jenis aktivitas yang telah dijabarkan di atas memiliki bobot yang berbeda-beda tergantung pada tujuan dan target yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan menulis termasuk ke dalam belajar aktif karena memiliki prinsip *learning by doing* dalam pelaksanaannya, karena untuk dapat mengarang, pembelajar harus membiasakan diri untuk berlatih menulis.

3. Media Pembelajaran

Banyak batasan definisi yang diberikan orang tentang media. Dirje Borman Rumumpukdalam Dina Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat pembelajaran baik *software* maupun *hardware* yang digunakan sebagai media komunikasi dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Sementara Gagne dan Briggs (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar dalam bentuk buku, film, kaset, film bingkai, dan contoh yang lainnya (Sadiman, 2009: 6).

Menurut Dr. Bachrudin Musthafa dalam Daryanto (2011: 147), hal terpenting dalam pembelajaran bahasa adalah dengan belajar melalui pengalaman langsung. Media sangat penting dalam penyampaian pesan sehingga dapat terlihat nyata untuk pesan yang tidak dapat diwujudkan secara nyata. Media pembelajaran memiliki manfaat antara lain penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, waktu pelaksanaan dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses belajar dapat terjadi dimanapun dan kapan pun dibutuhkan, memberikan sifat positif bagi peserta didik maupun guru yang bersangkutan guna meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau instrumen yang digunakan oleh pengajar

sebagai perantara penyampaian pesan untuk menunjang proses belajar mengajar serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini sangat penting bagi proses belajar mengajar dikarenakan media pembelajaran membantu pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif serta efisien. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk memadukan aspek afektif, kognitif dan psikomotor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran pun harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.

3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Sudarsono Sudirdjo dan Eveline Siregar dalam Musfiqon (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki dua fungsi, yaitu: fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkrit kepada mahasiswa, dan fungsi komunikasi yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara mahasiswa dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Sementara Wina (2009: 170) memaparkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa penting dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio kemudian disimpan dan dapat digunakan saat diperlukan.

b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Media pembelajaran dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar dengan bantuan realita atau gambar, dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit, serta dapat memanipulasi keadaan dengan menampilkan suatu proses pergerakan cepat menjadi lebih lambat.

c) Menambah gairah dan motivasi belajar mahasiswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar mahasiswa sehingga perhatian mahasiswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dari berbagai paparan fungsi media pembelajaran diatas, dapat dilihat fungsi akhir dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mendorong motivasi dan menarik minat mahasiswa dalam suatu pembelajaran, serta memberikan kejelasan dalam penyampaian pesan agar menjadi lebih konkrit dan tidak terlalu bersifat verbal.

3.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi pada media pembelajaran yang telah dibuat oleh para ahli adalah dengan tujuan memberikan batasan terhadap media itu sendiri. Rudi Bretz (Sadiman, 2009: 20) menggolongkan media menjadi 8, yaitu: media *audio visual* gerak, media *audio visual* diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media *visual* diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2002: 33-36), dibagi menjadi dua kelompok yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir (modern). Media tradisional meliputi; visual diam yang diproyeksikan, penyajian multimedia, visual yang tidak diproyeksikan, audio, cetak, visual dinamis yang diproyeksikan, permainan, realita. Sedangkan untuk media teknologi mutakhir (modern) meliputi; media berbasis telekomunikasi (*teleconference*, kuliah jarak jauh), dan media berbasis mikroprosesor (permainan komputer, interaktif, *compact disc*). Arsyad (2002: 37) juga mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio visual*, media hasil teknologi berbasis komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari beberapa pengelompokan media pembelajaran menurut para ahli, media pembelajaran dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis serta fungsinya. Karena pada dasarnya tujuan dari masing-masing media adalah sama yaitu menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Cara apapun dan

bagaimanapun yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, hal itu dapat memberikan informasi tentang spesifikasi media yang perlu diketahui. Pengelompokkan media yang sudah ada saat ini dapat memberikan perbedaan tujuan penggunaan, fungsi serta kemampuan dari masing-masing media. Sehingga dapat memilih dan menggunakan media secara tepat dalam pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena sifat dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar, maka peran pengajar juga tetap dibutuhkan. Media pembelajaran yang baik akan berperan sebagaimana fungsinya jika dapat diaplikasikan oleh pengajar dengan baik. Namun jika adanya media membuat pengajar menjadi kesulitan, sebaiknya tidak perlu memaksakan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan hal yang dikemukakan oleh Dale (1969) dalam Arsyad (2011: 23), bahwa bahan-bahan *audio visual* dapat memberikan manfaat yang baik jika guru juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media *audio visual* yang telah dikembangkan menjadi lebih modern sehingga penggunaannya lebih mudah dan menggunakan bantuan komputer. Sehingga pengajar dapat mengaplikasikan media dengan mudah dalam proses pembelajaran, tetapi karena media *Digital Ehon* merupakan media dengan cerita dongeng, maka pengajar juga harus membuat cara

pengajaran yang aktif sehingga pembelajar juga turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dilakukan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak bertatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Menurut Rosidi (2009: 2), menulis merupakan kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan ke dalam bahasa tulis dengan tujuan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada pembaca. Dengan kata lain, yang dimaksud menulis adalah kegiatan berkomunikasi yang dilakukan dengan bahasa tulis untuk menyampaikan pikiran dan perasaan secara tidak langsung.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang produktif, menghasilkan, memberi, atau menyampaikan (Sudjianto, 2010: 1). Kemampuan menulis dan berbicara sama-sama bersifat aktif dan produktif. Walaupun jumlah dan frekuensi berbicara lebih tinggi daripada menulis dalam penggunaan sehari-hari, namun menulis juga memiliki peranan penting dalam keterampilan bahasa. Menurut Suhendar dalam Sudjianto (2010) menulis tidak hanya sekadar menggambar huruf atau menyalin, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang mengemukakan pikiran, menyampaikan perasaan melalui bentuk tulisan. Keterampilan menulis selalu dikatakan sebagai keterampilan berbahasa tertinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Richards dan Renandya (2002: 303), yaitu:

“There is no doubt that writing is the most difficult for L2 learners to master. The difficulty lies not only in generating and organizing ideas, but also in translating this ideas into readeable text. The skills involved in writing are highly complex. L2 writers have to pay attention to higher level skills of planning and organizing as well as lower level skills of spelling, punctuation, word choice and so on. The difficulty becomes even more pronounced if their language proficiency is weak.”

Tidak ada keraguan bahwa keterampilan menulis adalah yang paling sulit bagi pembelajar untuk menguasai bahasa kedua. Kesulitannya terletak tidak hanya dalam menghasilkan dan mengatur ide-ide, tetapi juga dalam menerjemahkan ide-ide ini ke dalam teks yang dapat dibaca. Keterampilan yang terlibat dalam menulis sangat kompleks. Penulis bahasa kedua harus memperhatikan keterampilan yang lebih tinggi dalam tingkat perencanaan dan pengorganisasian serta dari ejaan, tanda baca, pilihan kata, dan sebagainya. Kesulitan bahkan menjadi lebih jelas jika kemampuan bahasa mereka lemah.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang kompleks, sehingga untuk dapat menulis dengan baik, maka penulis harus dapat mengambil informasi dari membaca sumber dan mendengarkan dari sumber. Sama halnya seperti proses pembelajaran bahasa Jepang, hal ini diungkapkan oleh Yokoyama Nokori dalam bukunya *Kiku Koto wo Oshieru* (2011: 7), yaitu:

Tabel 2.1
Hasil Proses Pembelajaran Bahasa

	インプット	アウトプット
音声	聞く	話す
文字	読む	書く

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang, dari keterampilan menyimak akan dihasilkan keterampilan berbicara. Artinya, dengan menyimak maka pembelajar dapat menyatakan apa yang telah disimaknya dengan berbicara. Sedangkan dari keterampilan membaca akan dihasilkan keterampilan menulis yang berarti

bahwa dengan menulis akan ada proses merekam apa yang telah dilihat. Sehingga dapat dihasilkan sebuah tulisan dari apa yang telah dilihat sebelumnya.

Penulis dapat menulis dengan baik jika membaca, karena kunci sukses untuk menulis dengan baik adalah dengan membaca. Seperti yang telah dinyatakan oleh Rosidi dalam bukunya 'Menulis Siapa Takut' (2009: 3) bahwa tidak akan ada kemampuan menulis yang baik jika tidak membaca. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, kemampuan menulis mahasiswa akan dilihat setelah adanya proses menyimak dari *Digital Ehon* untuk kelompok eksperimen. Sedangkan dalam kelompok kontrol, kemampuan menulis mahasiswa akan dilihat setelah adanya proses membaca teks cerita dongeng.

4.1 Tujuan Menulis

Tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat menyampaikan pesan kepada pembaca secara jelas. Selain penulis yang berpikir untuk menyampaikan pesan, pembaca juga harus berpikir bahwa ada pesan apa yang akan disampaikan oleh penulis. Sehingga dapat dipaparkan tujuan menulis secara umum oleh Rosidi (2009: 5-6) adalah sebagai berikut:

a) Memberitahukan atau menjelaskan

Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau menjelaskan biasa disebut dengan karangan eksposisi. Dalam karangan eksposisi, penulis

berusaha menjelaskan sesuatu hal dengan bukti yang konkret kepada pembaca yang bertujuan untuk menambah pengetahuan pembaca.

b) Meyakinkan atau mendesak

Sebuah tulisan ada yang dibuat oleh penulis untuk meyakinkan pembaca bahwa apa yang telah ditulisnya adalah benar. Dengan kata lain, penulis mengharapkan pembaca yakin dan mengikuti apa yang telah ditulisnya.

c) Menceritakan sesuatu

Dalam sebuah tulisan, penulis memiliki tujuan untuk menceritakan sesuatu kepada pembaca. Karangan narasi merupakan tulisan yang bertujuan untuk menceritakan suatu kejadian kepada pembaca. Karangan narasi terbagi menjadi dua, yaitu narasi ekspositoris (nyata) dan narasi sugestif (fiksi).

d) Menggambarkan sesuatu

Tulisan yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu kepada pembaca dapat disebut dengan tulisan deskriptif atau karangan deskriptif. Dalam tulisan ini, penulis sama halnya dengan seorang pelukis yang menggambarkan sesuatu namun dalam bentuk tertulis. Penulis ingin membuat pembaca seolah-olah ikut merasakan, meraba, dan melihat apa yang ditulis oleh penulis.

Berdasarkan tujuan umum menulis yang telah dipaparkan di atas, tujuan menulis atau mengarang dalam penelitian ini adalah untuk menceritakan sesuatu karena bentuk tulisan berupa karangan narasi sugestif

(fiksi), yaitu mahasiswa akan menceritakan kembali apa yang telah disimaknya melalui *Digital Ehon* dengan sebuah karangan. Jenis karangan yang berupa narasi sugestif (fiksi) adalah karena informasi atau cerita yang akan diperdengarkan adalah dongeng yang bersifat fiktif.

4.2 Hubungan Membaca dan Menulis

Keterampilan menulis memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan membaca dan menyimak. Hal tersebut dikarenakan seseorang tidak dapat menulis dengan baik tanpa membaca. Pada hakikatnya, seseorang dapat menulis dengan membiasakan membaca. Menurut Dr. Stephen D. Krashen dalam Kusmayadi (2008: 37), belajar menulis adalah dari membaca. Membaca sebagai kegiatan reseptif (menerima) dapat memberikan motivasi untuk menulis sebagai kegiatan produktifnya (menghasilkan). Barone dan Taylor (2006: 9) mengungkapkan bahwa:

“Reading and writing are transactive progressions through which readers and writers negotiate with print to construct meaning in their own. Both processes involve the readers backgrounds and expectations, the writers backgrounds and purposes, and the world of the texts themselves. As readers read text, they remember what has been read and also anticipate and predict what the text might say. As writers compose text, they remember what has been said and anticipate what will be said the next.”

Membaca dan menulis adalah progresi transaktif di mana pembaca dan penulis bernegosiasi dengan cetakan teks untuk menyusun makna dalam pemahaman mereka sendiri. Kedua proses tersebut melibatkan dugaan dan latar belakang pembaca, tujuan dan latar belakang penulis, dan meliputi teks itu sendiri. Sebagai pembaca yang membaca teks, mereka ingat apa yang telah dibaca dan juga mengantisipasi dan memprediksi apa yang akan teks katakan. Sebagai penulis yang menulis teks, mereka ingat apa yang telah dikatakan dan mengantisipasi apa yang akan dikatakan berikutnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterkaitan antara membaca dan menulis sangat erat. Kegiatan membaca

sebelum menulis juga akan mempengaruhi isi tulisan dan dapat mengembangkan gaya tulisan serta memperluas wawasan penulis dalam menuangkan tulisannya. Oleh karena itu, kegiatan membaca sebagai kegiatan awal sebelum menulis sangat diperlukan.

Dalam penelitian ini, kelas kontrol akan mendapatkan perlakuan dengan kegiatan awal membaca dan dilanjutkan dengan kegiatan menulis. Hal ini dilakukan agar dapat melihat perbedaan hasil kemampuan menulis mahasiswa yang menggunakan kegiatan awal membaca dengan kegiatan awal menyimak.

4.3 Hubungan Menyimak dan Menulis

Selain dengan kegiatan awal membaca, menulis juga dapat diawali dengan kegiatan menyimak. Proses penerimaan informasi yang didapat melalui indera pendengaran akan dipahami setelah itu terjadilah kegiatan menulis. Hal yang sering tidak disadari adalah saat seseorang menyimak sesuatu, agar tidak lupa maka akan dicatat di sebuah kertas atau catatan kecil. Hal ini dapat membuktikan bahwa masih ada kaitan yang erat antara menyimak dan menulis. Menurut Barone dan Taylor (2006:13) hubungan keterampilan menyimak dan menulis adalah sebagai berikut:

“Listening is also an important aspect of the writing process, certainly in terms of peer response.”

Menyimak juga merupakan aspek yang penting dalam proses menulis, tentunya dalam hal merespon rekan.

“Another means of assisting with the listening-writing connection is to provide opportunities for second-chance listening. After providing students with a purpose for listening and/ or viewing and participating in the production, have them write all they can remember .”

Cara lain untuk membantu hubungan antara menyimak-menulis adalah dengan memberikan kesempatan kedua untuk menyimak. Setelah memberikan mahasiswa tujuan menyimak dan atau melihat dan ikut serta dalam pembuatan, biarkan mereka menulis semua yang dapat mereka ingat.

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan antara keterampilan menyimak dan menulis juga penting karena kegiatan menulis tidak terbatas dengan kegiatan awal membaca. Dengan kegiatan membaca terlebih dahulu, pembelajar akan memiliki kecenderungan untuk mengikuti gaya tulisan dan apa yang ditulis dari yang telah dibaca, sedangkan dengan kegiatan menyimak terlebih dahulu, pembelajar akan memiliki kecenderungan untuk menuliskan dengan bebas tentang informasi apa yang telah didengar sebelumnya.

Dalam penelitian ini, pada kelas eksperimen akan dilihat kemampuan menulis mahasiswa dengan kegiatan awal menyimak. Mahasiswa akan mendapatkan informasi dengan kegiatan awal menyimak, setelah penerimaan informasi tersebut, mahasiswa dapat menuangkannya ke dalam sebuah tulisan.

4.4 Pembelajaran *Sakubun*

Pembelajaran menulis dalam bahasa Jepang pada Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, terdapat pada mata kuliah *Sakubun*. *Sakubun* dalam bahasa Indonesia lebih sering dikenal dengan mengarang. Mengarang yang dimaksud disini adalah menulis karangan dalam bahasa Jepang dalam bentuk kalimat sederhana dan paragraf.

Karangan adalah penjabaran suatu gagasan secara resmi dan teratur tentang suatu topik atau pokok bahasan. Setiap Karangan yang ideal pada prinsipnya merupakan uraian yang lebih tinggi atau lebih luas dari alinea (Finoza, 2009: 234). Menurut Hayashi (1990: 74) “*kaku*” disebut juga “*bunsho hyougen*”, yaitu sesuai dengan tulisannya berarti mengekspresikan isi pikiran melalui tulisan. Sejalan dengan pendapat Ogawa (1993: 607) dalam bukunya *Nihongo Kyoiku Jiten*, pengertian *Sakubun* adalah:

「作文は『文章による表現』にとらえられる。『理解』（聞く、読む）を前提とした『表現』であり、『口頭』（話す）を踏まえたうえでの『書く』ことなのである。Mengarang adalah kegiatan mengekspresikan kalimat yang dasar pemikirannya diambil dari pemahaman menyimak dan membaca, dan kegiatan ekspresi lainnya yang diterapkan dalam kegiatan menulis.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Sakubun* atau mengarang adalah kegiatan dalam menyampaikan pikiran, perasaan dan pendapat melalui sebuah tulisan.

Menurut Rusyana (1998: 191), terdapat delapan fungsi mengarang, yaitu:

a. Fungsi Melukiskan

Karangan yang berfungsi menggambarkan atau melukiskan sesuatu dengan menggambarkan dimaksudkan untuk mengungkapkan wujud atau keadaan sesuatu.

b. Fungsi Memberi Petunjuk

Karangan yang berfungsi memberikan petunjuk tentang cara atau aturan melakukan sesuatu.

c. Fungsi Memerintah

Karangan yang berisi perintah, permintaan, aturan, nasehat, agar pembaca melakukan apa yang diperintahkan, dianjurkan, dan dinasehatkan.

d. Fungsi Mengingat

Karangan yang berfungsi menuliskan peristiwa, keadaan, keterangan, atau lainnya agar hal tersebut tidak terlupakan.

e. Fungsi Berkorespondensi

Karangan yang dimaksudkan untuk surat menyurat dengan orang lain yang isinya memberitahukan, menanyakan, atau memilih sesuatu kepada yang dituju dengan harapan dapat memenuhi apa yang dikemukakan itu serta membacanya secara tertulis.

f. Fungsi Penataan

Karangan adalah proses penataan terhadap gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi, dan lainnya. Oleh karena itu, sebuah karangan dapat menggambarkan proses penataan, gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi seorang penulis.

g. Fungsi Pengawetan

Karangan yang berfungsi sebagai dokumen tertulis dan sifatnya tahan lama serta tertulis.

h. Fungsi Penciptaan

Karangan adalah proses penciptaan sesuatu yang mungkin sesuatu itu adalah hal baru yang belum pernah ada sebelumnya.

i. Fungsi Penyampaian

Karangan berfungsi menyampaikan gagasan, pikiran, imajinasi yang sudah ditata dan diawetkan sehingga dapat disampaikan kepada orang lain.

Berdasarkan fungsi mengarang yang telah dipaparkan di atas, dalam penelitian ini fungsi mengarang dari penggunaan media *Digital Ehon* adalah untuk mengingat, karena bertujuan untuk menuliskan kembali cerita yang telah disimak agar tidak terlupakan.

Ogawa (1993: 607) juga membagi pengembangan kemampuan menulis dalam bahasa Jepang menjadi tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Dasar (*Shokyuu*)

Dalam tahap ini pembelajar diharapkan dapat menulis huruf kana dan kanji antara 300-500 huruf, penggunaan pola-pola kalimat dasar, kosa kata, dan pengetahuan tentang bahasa.

2. Tahap Menengah (*Chuukyuu*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan dasar dengan menggunakan pola-pola kalimat dasar yang telah dikembangkan, mempelajari pola kalimat baru dan isi karangan menjadi lebih spesifik.

3. Tahap Atas (*Joukyuu*)

Pada tahap ini pembelajar diharapkan sudah dapat menulis sebuah laporan, skripsi, serta mengungkapkan tema secara teoritis.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitiannya adalah mahasiswa semester III yang sedang mengambil mata kuliah *Sakubun I* yang sebagian besar tahap kemampuan menulisnya masih berada dalam tahap dasar '*Shokyuu*' menuju tahap menengah '*Chukyuu*'.

Dilihat dari kemampuan mengarangnya, ada empat tipe pembelajar yang biasa muncul di kelas, yaitu:

- 1) Pembelajar yang bisa mengarang (menulis dalam bahasa Indonesia) dan memiliki kemampuan berbahasa Jepang yang cukup memadai, sehingga dapat menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bahasa Jepang dengan kesalahan yang relatif kecil (Tipe A).
- 2) Pembelajar yang bisa mengarang dalam bahasa Indonesia tetapi tidak memiliki kemampuan berbahasa Jepang yang cukup, sehingga tidak dapat menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bahasa Jepang dengan cukup baik (Tipe B).

- 3) Pembelajar yang tidak bisa mengarang tetapi memiliki kemampuan berbahasa Jepang untuk menuliskan kalimat dalam bahasa Jepang (Tipe C).
- 4) Pembelajar yang tidak bisa mengarang dan tidak memiliki kemampuan berbahasa Jepang yang cukup (Tipe D).

Ketiga tipe terakhir (Tipe B, C, D) dapat menyebabkan rendahnya rata-rata kelas dalam kemampuan mengarang pada mata kuliah *Sakubun* (Sutedi, 2008: 34-35).

Dalam mengarang, terdapat kendala dan kesulitan yang dialami oleh pembelajar. Kendala dan kesulitan yang didapat dari data mengarang mahasiswa antara lain adalah kecemasan dalam menggunakan kosa kata dan pola kalimat yang kurang tepat, ide yang tidak muncul, dan kesinambungan antar kalimat atau paragraf. Sehingga pembelajaran *Sakubun* dianggap sulit oleh pembelajar maupun pengajar. Dengan media *Digital Ehon*, diharapkan pembelajar dapat menulis karangan dengan lebih baik dan dapat meningkatkan serta mengembangkan motivasi dan imajinasinya dalam menulis.

Media *Digital Ehon* dalam pembelajaran *Sakubun* harus memiliki tujuan yang jelas dalam penggunaannya. Oleh karena itu, dilakukan tahapan-tahapan kegiatan. Langkah-langkah penggunaan media *Digital Ehon* pada pembelajaran *Sakubun*, adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Pra-kegiatan

- a) Pengajar bertanya kepada pembelajar tentang pengalaman pembelajar terhadap dongeng.
- b) Pengajar meminta pembelajar menduga isi cerita melalui ilustrasi gambar.
- c) Setelah itu pengajar meminta pembelajar untuk mencatat kosa kata yang belum diketahui di setiap bagian cerita.
- d) Pengajar memainkan *Digital Ehon*.

2. Tahap Kegiatan Utama

- a) Pembelajar menulis karangan di dalam kelas.
- b) Pengajar memantau kegiatan kelas.

3. Tahap Pasca Kegiatan

- a) Memberi komentar tentang isi karangan dan memberikan *feedback* kepada pembelajar.

5. Dongeng

Dongeng adalah cerita sederhana yang ada di zaman dahulu dan tidak benar-benar terjadi (Trianto, 2207: 46). Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral dan juga menghibur karena melalui dongeng, nilai, adat, kepercayaan masyarakat juga dapat tercermin. Dongeng termasuk ke dalam cerita tradisional karena diceritakan secara turun temurun dan mengalami penyesuaian dengan kondisi di daerah setempat,

sehingga terdapat cerita dongeng yang mengalami kemiripan antara satu tempat dengan tempat lainnya.

Menurut Trianto (2007: 46), suatu dongeng dapat memiliki tema sebagai berikut ini:

- a) Moral tentang kebaikan yang selalu melawan kejahatan.
- b) Kejadian yang terjadi di masa lampau dan jauh sekali.
- c) Tugas yang tidak mungkin dilakukan oleh manusia biasa.
- d) Mantra ajaib, misalnya mantra yang dapat mengubah manusia menjadi binatang.
- e) Daya tarik yang timbul melalui kebaikan dan cinta.
- f) Pertolongan yang diberikan oleh makhluk dengan kekuatan ajaib kepada orang baik.
- g) Keberhasilan anak bungsu di saat sang kakak gagal.
- h) Kecemburuan orang jahat kepada orang baik.

Sejalan dengan tema dongeng yang telah dijabarkan oleh Trianto, cerita dongeng yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tema tentang kejadian di masa lampau, kecemburuan orang jahat kepada orang baik, mantra ajaib yang dapat dilakukan oleh binatang, dan moral tentang kebaikan kepada yang lemah.

6. *Digital Ehon*

Digital Ehon dalam bahasa Indonesia adalah buku bergambar digital. Buku bergambar yang diperuntukkan bagi anak-anak dengan

tampilan cerita rakyat dan dongeng menjadi menarik karena disertai dengan gambar ilustrasi berwarna. Sehingga tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun menyukai buku bergambar. Buku bergambar yang mulanya berbentuk sebuah buku, kini telah dikembangkan menjadi lebih modern. Dengan teknologi saat ini, buku bergambar tidak hanya dapat ditemukan dalam bentuk cetak tetapi juga dalam digital. Digital yang dimaksud disini adalah buku bergambar yang disajikan dalam bentuk aplikasi yang proses pengoperasiannya menggunakan komputer.

Digital Ehon merupakan produk pengembangan yang dilakukan oleh 国際デジタル絵本学会 (*International Digital Ehon Association*) atau biasa disebut sebagai IDEA dengan tujuan memperkenalkan budaya antarnegara dengan sebuah cerita rakyat dan dongeng yang dibuat dalam bentuk lebih modern. Selain bertujuan untuk mengenalkan dongeng dunia kepada anak-anak di seluruh dunia, IDEA juga membuat media ini dengan tujuan untuk mengurangi kesenjangan dalam penggunaan media berbasis komputer. Sehingga anak-anak dapat diperkenalkan dengan dunia digital ataupun internet sejak dini demi mengikuti perkembangan global.

Digital Ehon yang digunakan dalam penelitian ini dapat diakses dan diunduh melalui situs www.e-hon.jp. Dongeng yang disediakan dalam situs ini ada sebanyak tiga puluh cerita dari Jepang dan negara lain. *Audio* dinarasikan oleh penutur Jepang asli (*native speaker*). Dengan demikian pembelajar dapat mengetahui bagaimana cara pelafan yang digunakan dan untuk visual yang diperlihatkan berupa gambar ilustrasi berwarna yang

tidak bergerak, namun cukup baik untuk menggambarkan maksud dari isi cerita serta mengembangkan daya imajinasi pembelajar.

Dalam penelitian ini, media *Digital Ehon* digunakan sebagai media pembelajaran *Sakubun* sebelum kegiatan menulis dimulai. Jadi *Digital Ehon* digunakan pada kegiatan awal pembelajaran.

Gambar 2.1
Contoh Tampilan Digital Ehon



B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

“Strategi Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui *Folklore*” merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh Staf Pengajar Bahasa Jepang Universitas Jenderal Soedirman, membuktikan bahwa penggunaan media *Digital Ehon* sebagai strategi pembelajaran bahasa Jepang pada mata

kuliah pilihan di Jurusan Ilmu Budaya FISIP Universitas Jenderal Soedirman, membuktikan bahwa pembelajaran melalui aspek-aspek kebudayaan juga dapat meningkatkan motivasi pembelajar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan *folklore* sebagai upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa yang menyeluruh dan terpadu tidak dapat terlepas dari pemberian input kebahasaan dan aspek-aspek kebudayaan pada waktu yang bersamaan serta dukungan motivasi pembelajar untuk mempelajari bahasa kedua, telah berhasil meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang II sebagai mata kuliah pilihan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran *Sakubun* terbukti efektif. Dalam pembelajaran bahasa Jepang II di Universitas Jenderal Soedirman, penggunaan media *Digital Ehon* diterapkan pada kegiatan menyimak cerita tanpa ada kegiatan menulis. Oleh karena itu, pada penelitian ini penggunaan media *Digital Ehon* diharapkan dapat berhasil dan memberikan hasil yang baik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa.

C. Konsep

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa selain membaca, menyimak, dan berbicara. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sulit dikuasai karena dibutuhkan penguasaan yang tinggi

dalam kebahasaan, yakni penguasaan kosa kata, pola kalimat, serta ide atau gagasan dalam cerita. Selain itu, dibutuhkan latihan rutin untuk dapat menulis dengan baik. Dalam menulis, diperlukan adanya sebuah informasi yang akan menjadi bukti atau penguatan dalam tulisan karena seorang penulis selain harus mengetahui prinsip-prinsip menulis, berwawasan luas, terampil menyusun kalimat dalam paragraf, juga harus mengetahui prinsip berpikir. Pengambilan atau penerimaan informasi tersebut dapat dilakukan dengan membaca atau dengan menyimak, kemudian dapat dituangkan ke dalam sebuah tulisan.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, mata kuliah yang mengasah keterampilan menulis adalah mata kuliah *Sakubun*. Dalam pembelajaran *Sakubun*, keterampilan menulis mahasiswa dilatih dengan menulis karangan sederhana. Karangan sederhana yang ditulis dengan tema seputar kehidupan sehari-hari. Karangan sederhana ditulis dengan bentuk karangan narasi.

Penggunaan media yang variatif menjadi alternatif dalam pembelajaran mata kuliah *Sakubun*, karena media pembelajaran mendorong motivasi serta memusatkan perhatian mahasiswa dalam menerima pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *Digital Ehon* dalam mata kuliah *Sakubun*, pembelajar menjadi lebih termotivasi dan dapat mengembangkan ide atau gagasannya dalam menulis karangan.

D. Rumusan Hipotesis

H_k : Media *Digital Ehon* efektif terhadap kemampuan menulis mahasiswa.

H_0 : Media *Digital Ehon* tidak efektif terhadap kemampuan menulis mahasiswa.

E. Definisi Istilah

a) *Feedback*

Proses dimana pada kedua belah pihak saling memberi dan menerima. (<http://kbbi.web.id>)

b) *Print Out*

Cetakan yang berbentuk tulisan ke sebuah kertas. (<http://kbbi.web.id>)

F. Definisi Operasional

a) Efektivitas

Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnyayang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya.(Kurniawan, 2005: 109)

b) *Digital Ehon*

Buku yang dihiasi dengan gambar dan pengoperasiannya dapat digunakan dengan komputer. (<http://kbbi.web.id>)

c) Menulis

Menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan.(Semi, 2007: 14)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain

Dalam sebuah penelitian, metode penelitian diperlukan untuk menentukan cara yang digunakan selama proses penelitian. Metode penelitian dapat diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan metode-metode ilmiah (Sukmadinata, 2009: 5).

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010: 72). Karena penelitian ini bersifat pengujian, maka semua variabel yang diuji harus diukur dengan menggunakan instrumen pengukuran atau tes yang sudah distandardisasi.

Ary dalam Darmadi (2011: 175) menyatakan beberapa karakteristik penelitian eksperimen, yaitu:

- 1) Variabel bebas yang dimanipulasi (diberikan perlakuan).
- 2) Variabel lain yang mungkin berpengaruh, dikontrol agar tetap konstan.

3) Efek atau pengaruh manipulasi variabel bebas dan terikat diamati secara langsung oleh peneliti.

Berdasarkan pendapat Ary dalam Darmadi, peneliti memberlakukan dua kelompok atau kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal yang membedakan dari dua kelas ini adalah adanya perlakuan khusus yang diberikan kepada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tetap diberikan perlakuan seperti keadaan biasanya.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Post-test Only Control Group Design* yaitu dengan memberikan test setelah perlakuan (*treatment*). Kelompok penelitian ini dibagi menjadi dua yang masing-masing dipilih secara acak (*Random*). Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan media *Digital Ehon*. Sebaliknya, kelompok kontrol diberi teks cerita dari dongeng yang ada dalam media *Digital Ehon*.

Tabel 3.1
Randomized Post-test Only Control Group

R	X	O ₂
R		O ₄

Keterangan:

O₂ : nilai post-test kelompok eksperimen

O₄ : nilai post-test kelompok kontrol

X : *treatment* atau perlakuan

R : *random* atau acak

(Sugiyono, 2010:76)

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 80). Berdasarkan pengertian tersebut, populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Jurusan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta tahun ajaran 2013/2014. Sampel adalah sebagian jumlah dari populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa semester III Jurusan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta. Sampel berjumlah 14 orang untuk kelas eksperimen dan 19 orang untuk kelas kontrol yang sedang mengambil mata kuliah *Sakubun I* Jurusan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta.

Cara pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini dengan teknik *Purposive Sampling* (Sampling Bertujuan), yaitu pengambilan sampel yang disesuaikan dengan tujuan penelitian (Sukmadinata, 2009: 254). Pemilihan sampel berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa adalah sama baik pada mahasiswa kelas B sebagai kelas eksperimen dan mahasiswa kelas C sebagai kelas kontrol.

C. Variabel – Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 38). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat, yaitu:

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang dimanipulasi secara sistematis (Darmadi, 2011:176). Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *Digital Ehon*.
- b. Variabel terikat merupakan variabel yang tergantung dari variabel bebas (Darmadi, 2011:176). Variabel dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis mahasiswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2010: 92). Instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes dan skala sikap.

1. Tes

Tes adalah alat penelitian yang mempunyai ciri jawaban benar-salah karena biasanya akan digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar atau pemahaman responden terhadap suatu konsep atau pengetahuan (Hanafi, 2011: 112). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menulis yaitu mengarang. Tes

mengarang dilakukan sebanyak satu kali pada setiap pertemuan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Sistem penilaian tes mengarang yang digunakan adalah berdasarkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sesar (2011) dengan judul penelitian “*Efektivitas Penggunaan Teknik Diskusi Sebagai Kegiatan Awal Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan mahasiswa dalam Mengarang (Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta)*”, yaitu:

Tabel 3.2

Sistem Penilaian Sakubun

Aspek yang Dinilai	Range Kesalahan	Nilai	25%
文法・表現 (言葉を含める)	0	100	25
	1-5	95	23.75
	6-10	90	22.50
	11-15	85	21.25
	16-20	80	20
	21-25	75	18.75
	26-30	70	17.50
文字力 (かなと漢字)	Range Kesalahan	Nilai	20%
	0	100	20
	1-3	95	19
	4-6	90	18
	7-9	85	17
	10-12	80	16
	13-15	75	15
	16-18	70	14
文の長さ	Range Penilaian	Nilai	10%
	21-25	100	10
	16-20	90	9
	10-15	80	8
内容	Range Penilaian	Nilai	110%
	Sangat Sesuai	100	30
	Sesuai	90	27
	Cukup Sesuai	80	24
	Kurang Sesuai	70	21
	Tidak Sesuai	60	18
流れ (文と文のつながり)	Range Penilaian	Nilai	15%
	Sangat Bagus	100	15
	Bagus	90	13.5

g))	Cukup Bagus	80	12
	Kurang Bagus	70	10.5
	Tidak Bagus	60	9

Dalam penelitian ini, untuk penilaian range kesalahan dalam penggunaan huruf, ungkapan, kosa kata, dan pola kalimat serta penilaian panjangnya kalimat berbeda dengan penelitian terdahulu. Hal ini disebabkan berdasarkan hasil karangan mahasiswa semester III tahun akademik 2013/2014 Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengambil mata kuliah *Sakubun I*, kesalahan yang sering dilakukan dalam menulis adalah dalam penggunaan kosa kata, ungkapan, dan pola kalimat dengan tepat daripada kesalahan dalam penulisan huruf dan dalam penelitian terdahulu, tidak terdapat penilaian terhadap panjang kalimat. Namun karena tes mengarang yang digunakan dalam penelitian ini adalah karangan narasi, diperlukan penilaian panjangnya kalimat dalam membuat karangan. Oleh karena itu, penilaian tes mengarang dalam penelitian ini mengalami sedikit perubahan.

2. Angket (Skala Pengukuran *Likert*)

Menurut Best dalam Taniredja dan Mustafidah (2011: 45), teknik menggali informasi yang berusaha mengukur sikap atau keyakinan individu disebut skala pendapat (*opinioner*) atau skala sikap. Skala sikap bertujuan untuk menentukan kepercayaan, persepsi, atau perasaan seseorang. Skala sikap yang diberikan digunakan untuk mengukur

pembelajaran serta apresiasi responden. Skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*.

Dalam skala *Likert* meminta seseorang untuk memberikan respon terhadap beberapa pernyataan dengan menunjukkan apakah dia sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju terhadap tiap-tiap pernyataan (Darmadi, 2011: 92).

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Teknik Analisis Data Tes

Setelah diberikan tes akhir pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan diantara kedua kelas tersebut digunakan uji *t-test* (Sutedi, 2011: 229).

Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mencari *mean* (rata-rata) hasil *posttest* kelompok eksperimen (X) dan kelompok kontrol (Y) dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan:

M_x : *mean* kelompok eksperimen

$\sum x$: jumlah nilai kelompok eksperimen

N_1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

M_y : *mean* kelompok kontrol

$\sum y$: jumlah nilai kelompok kontrol

N_2 : jumlah sampel kelompok kontrol

b) Mencari *standar deviasi* (*Sd*) dengan rumus:

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

Keterangan:

Sdx : *standar deviasi* kelompok eksperimen

$\sum x^2$: jumlah nilai deviasi kelompok eksperimen

Sdy : *standar deviasi* kelompok kontrol

$\sum y^2$: jumlah nilai deviasi kelompok kontrol

c) Mencari *standar error mean* (SEM) dengan rumus:

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} \qquad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

Keterangan:

SEM_x : *standar error mean* kelompok eksperimen

SEM_y : standar error mean kelompok kontrol

d) Mencari *standar error perbedaan mean* X dan Y, dengan rumus:

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

Keterangan:

SEM_{xy} : standar error perbedaan mean X dan Y

e) Mencari nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t_o : nilai t_{hitung} yang dicari

SEM_{x-y} : standar error perbedaan mean X dan mean Y

f) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_k) : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

Hipotesis Nol (H_o) : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

(Sutedi, 2011: 232)

g) Memberi interpretasi terhadap nilai t_{hitung}

Untuk menguji kebenaran dua hipotesis tersebut dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan menetapkan derajat kebebasan terlebih dahulu dengan rumus:

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

Dengan rumus tersebut, jika nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%), maka H_k diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Sedangkan jika nilai t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} , maka H_o diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

2. Teknik Analisis Angket

Skala sikap dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat pembelajar setelah menggunakan media *Digital Ehon* di dalam pembelajaran *Sakubun*. Dalam skala *Likert* terdapat lima respon, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sehingga untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skor Pernyataan Positif

Pernyataan	Skor
SS	5
S	4
TS	2
STS	1

(Sugiyono, 2010: 94)

Setelah skor diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung interpretasi skor dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interpretasi Skor} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Ridwan (2008: 15) dalam bukunya Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian, menjabarkan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

- a) Angka 0% - 20% = Sangat Lemah
- b) Angka 21% - 40% = Lemah
- c) Angka 41% - 60% = Cukup
- d) Angka 61% - 80% = Kuat
- e) Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta yang terletak di Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Penelitian berlangsung dari tanggal 04 Oktober – 01 November 2013 dan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di masing-masing kelas selama 100 menit per tatap muka. Dalam penelitian terdapat dua kelas yang digunakan sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen berjumlah 14 orang mahasiswa dari kelas B dan kelas kontrol berjumlah 19 orang mahasiswa dari kelas C. Pada kelas eksperimen, mahasiswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Digital Ehon* sebelum kegiatan menulis karangan, sedangkan pada kelas kontrol diberikan teks cerita dongeng sebelum kegiatan menulis karangan.

2. Analisis Hasil Proses Pembelajaran

a. Kelas Eksperimen

Penelitian di kelas eksperimen dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Penggunaan media *Digital Ehon* dalam pembelajaran *Sakubun* di kelas eksperimen akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pertemuan	Catatan
I (04 Oktober 2013)	<p>Perkuliahan <i>Sakubun</i> dilaksanakan setiap hari Jumat pada pukul 12.40 WIB. Tetapi karena bertepatan dengan ibadah sholat Jumat, maka mahasiswa tidak datang tepat waktu. Dalam kegiatan awal pembelajaran dilakukan pemanasan, yakni pengajar menggali lagi pengetahuan mahasiswa tentang dongeng yang akan dibahas dalam perkuliahan hari itu. Awalnya mahasiswa kurang begitu aktif dikarenakan masih belum terbiasa dan jumlah mahasiswa yang hadir sedikit. Lalu kegiatan dilanjutkan dengan memainkan media <i>Digital Ehon</i>. Mahasiswa diminta untuk menyimak cerita dongeng berjudul ‘<i>Daikouzui</i>’ dalam bahasa Jepang. Namun pada proses kegiatan ini agak terhambat karena audio dari aplikasi sangat kecil dan tidak dapat terdengar jelas oleh seluruh mahasiswa. Akhirnya setelah laptop diganti, audio yang dihasilkan lumayan besar dan jelas sehingga mahasiswa dapat melanjutkan kegiatan menyimak. Setelah kegiatan menyimak selesai dilakukan pembahasan pada kosa kata dan hal lainnya yang tidak diketahui mahasiswa (mahasiswa sebelumnya diminta untuk mencatat kosa kata serta bentuk pola kalimat yang belum diketahui). Dalam kegiatan pembahasan, mahasiswa sudah sedikit aktif dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pengajar.</p> <p>Dalam kegiatan menulis karangan, awalnya mahasiswa kurang begitu aktif karena malu bertanya. Tetapi ditengah-tengah proses kegiatan, mahasiswa menjadi lebih aktif untuk bertanya tentang kosa kata maupun tentang bentuk pola kalimat. Pada kegiatan akhir yaitu refleksi pembelajaran hari itu, tidak sesuai dengan rencana pembelajaran karena keterbatasan waktu.</p>
II (11 Oktober 2013)	<p>Kegiatan di awal pembelajaran dilakukan dengan prediksi gambar yang ada pada <i>Digital Ehon</i>. Pada pertemuan sebelumnya, kegiatan prediksi gambar belum dilakukan. Pengajar meminta mahasiswa untuk memprediksi kejadian apa yang terjadi dari gambar yang dimunculkan. Pada pertemuan ini mahasiswa sudah lebih aktif dari pertemuan sebelumnya. Setelah kegiatan memprediksi gambar selesai, selanjutnya pengajar memainkan media <i>Digital Ehon</i> yang berjudul ‘<i>Kobutori Jiisan</i>’ dan mahasiswa mulai menyimak juga mencatat kosa kata serta pola kalimat yang belum diketahui. Audio yang dihasilkan kurang begitu bagus karena masih belum dapat terdengar hingga ke bagian belakang kelas, namun dengan adanya kegiatan memprediksi gambar sebelumnya, mahasiswa dapat mengerti alur cerita dari dongeng yang disimaknya. Setelah kegiatan menyimak selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pembahasan.</p> <p>Kegiatan mengarang berlangsung dengan baik karena cerita dongeng yang mudah dipahami, mahasiswa tidak terlalu kesulitan dalam penggunaan kosa kata yang tepat. Namun mahasiswa juga masih aktif bertanya tentang bentuk pola kalimat. Kegiatan mengarang dilakukan dalam waktu kurang</p>

	<p>lebih 45 menit. Pengajar memberikan kalimat awal untuk karangan, sehingga semua mahasiswa menuliskan kalimat awal yang sama. Pada kegiatan akhir, dapat terlaksana sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yaitu mahasiswa menukar karangannya kepada temannya dan membacakan kesan dan pesan dalam karangan tersebut.</p>
III (18 Oktober 2013)	<p>Kegiatan awal pada pertemuan ini masih sama seperti yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu pengajar memainkan media <i>Digital Ehon</i> yang berjudul '<i>Yanshuu to Daijya</i>'. Audio yang dihasilkan pada pertemuan ini pun masih tidak bagus karena keterbatasan <i>speaker</i>. Namun mahasiswa masih dapat mengerti jalan cerita dongeng karena dilakukan prediksi gambar sebelum kegiatan menyimak dan pembahasan secara bersama di kegiatan tanya jawab pertanyaan.</p> <p>Dalam menulis karangan, mahasiswa diminta untuk memunculkan tokoh baru di karangannya tetapi masih mengacu pada cerita dongeng yang telah disimaknya. Mahasiswa terlihat lebih aktif karena dituntut untuk menggunakan imajinasi serta daya kreatifnya dalam membuat karangan. Tetapi masih ada beberapa kesulitan dalam penggunaan pola kalimat dan dalam memunculkan tokoh baru.</p>
IV (25 Oktober 2013)	<p>Kegiatan awal dan kegiatan inti masih sama seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, pada pertemuan terakhir ini mahasiswa menyimak cerita dongeng dari media <i>Digital Ehon</i> yang berjudul '<i>Kiken Neko Dongorosu</i>'. Pada pertemuan terakhir, audio yang dihasilkan sudah cukup bagus, sehingga mahasiswa dapat menyimak dengan baik dan penuh rasa antusias karena cerita dongeng yang cukup menarik. Dalam menulis karangan, mahasiswa diminta untuk menulis ke dalam bentuk dialog. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak jenuh dengan hanya menuliskan kembali ringkasan cerita dalam bentuk paragraf.</p>

b. Kelas Kontrol

Sama halnya dengan kegiatan yang dilakukan pada kelas eksperimen, penelitian di kelas kontrol dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Dalam pemberian *treatment* kelas kontrol tidak dilakukan dengan penggunaan media *Digital Ehon*, namun hanya menggunakan teks cerita dongeng. Materi dongeng yang diberikan sama dengan dongeng yang diberikan pada kelas eksperimen. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol akan dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Proses Pembelajaran Kelas Kontrol

Pertemuan	Catatan
I (08 Oktober 2013)	<p>Pada pertemuan pertama di kelas kontrol, kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan kelas eksperimen. Mahasiswa dibagikan teks cerita dongeng yang berjudul '<i>Daikouzui</i>', lalu pengajar mengarahkan mahasiswa untuk memprediksi isi cerita dari judul dongeng tersebut. Pengajar meminta mahasiswa untuk membaca cerita dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah itu dilakukan pembahasan mengenai isi cerita serta kosa kata dan hal lain yang tidak diketahui. Dalam kegiatan pembahasan, mahasiswa aktif dalam bertanya, karena terdapat banyak kanji dan kosa kata yang belum diketahui.</p> <p>Dalam kegiatan menulis karangan, mahasiswa aktif dalam bertanya kosa kata serta penggunaan pola kalimat. Kegiatan akhir yang dilaksanakan pada kelas kontrol pun sama seperti yang dilakukan pada kelas eksperimen. Di akhir pembelajaran, pengajar membagikan kembali teks cerita yang dikumpulkan sebelum menulis karangan.</p>
II (22 Oktober 2013)	<p>Pada pertemuan ini pun kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Pengajar membagikan teks cerita dengan judul '<i>Kobutori Jiisan</i>'. Setelah kegiatan pembahasan selesai, mahasiswa menulis karangan tentang ringkasan cerita. Dalam kegiatan menulis pun mahasiswa tetap aktif bertanya, karena mahasiswa kelas kontrol memang lebih aktif daripada kelas eksperimen. Hal ini disebabkan karena jumlah mahasiswa kelas kontrol lebih banyak daripada kelas eksperimen.</p>
III (29 Oktober 2013)	<p>Cerita dongeng yang diberikan pada pertemuan ini sama dengan kelas eksperimen, yaitu dongeng berjudul '<i>Yanshuu to Daijya</i>'. Mahasiswa diminta untuk menulis karangan tentang ringkasan cerita dan dapat memunculkan tokoh baru didalam karangan. Mahasiswa menjadi lebih aktif saat ditanya oleh pengajar mengenai tokoh apa yang akan dimunculkan didalam karangan.</p>
IV (01 November 2013)	<p>Pertemuan ini dilakukan di luar jam pembelajaran, sehingga mahasiswa yang hadir hanya 11 orang dari jumlah keseluruhan 19 orang. Kegiatan menulis sama seperti yang dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu mahasiswa membuat karangan dalam bentuk dialog. Mahasiswa merasa kesulitan dalam membuat kalimat prolog di awal dialog karangan. Tetapi dengan berdiskusi, hal tersebut dapat dilakukan dengan mudah.</p>

B. Hasil Pengujian

Pada bagian ini akan diuraikan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol berupa nilai *posttest*. Berikut adalah hasil nilai *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4.3

Hasil Nilai *Posttest* Kelas Ekperimen

No.	No. Reg	TM1	TM2	TM3	TM4	Rata-rata
1.	2915121899	-	86,5	83,75	86,25	64,13
2.	2915120178	83	87,5	86	86,25	85,68
3.	2915120183	80,75	86,25	81,25	83,75	83
4.	2915120174	78,75	81	81,5	-	60,31
5.	2915121911	-	85	78,25	83,75	61,75
6.	2915121912	-	84,25	79,75	82	61,5
7.	2915115671	80,5	82,5	84	85,75	83,18
8.	2915115675	79,5	83,75	82,25	86,25	82,93
9.	2915126480	-	81,5	80,25	79,5	60,31
10.	2915126481	-	78,75	81,25	81,5	60,38
11.	2915126483	83,25	86	81,5	82,75	83,38
12.	2915126484	79,5	84	85	87,5	84
13.	2915121918	-	84,75	86,25	84	63,75
14.	2915126466	79,25	-	83,75	-	40,75
$M_x = \frac{\sum x}{N_1} = \frac{1159,84}{14} = 82,84571429 = 82,85$					Σ	1159,84

Berdasarkan tabel hasil nilai *posttest* di atas, diketahui jumlah nilai dari kelas eksperimen sebesar 1159,84 dengan rata-rata 82,85. Untuk nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen diperoleh 85,7 dan nilai terendah 40,8.

Hasil perolehan nilai *posttest* kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4

Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No.	No. Reg	TM1	TM2	TM3	TM4	Rata-rata
1.	2915120181	76	82,75	78	83,75	80,13
2.	2915121924	80,5	84	83,5	81,25	82,31
3.	2915121895	80,5	87,5	85,75	82,5	84,06
4.	2915121890	74	78	76,5	-	57,13
5.	2915121923	80,5	78,5	78,25	-	59,31
6.	2915121921	79,75	78,25	76,5	-	58,63
7.	2915126470	76,5	81	79,5	77,5	78,63
8.	2915126475	77,75	81,25	79	83,5	80,38
9.	2915126473	81,75	81	82,5	83	82,06
10.	2915126968	79,25	79,5	79,5	-	59,56
11.	2915126478	75,5	71,5	82,5	-	57,38
12.	2915121913	78	80,25	-	-	39,56
13.	2915121919	79,5	81,5	78,25	82,5	80,43
14.	2915121891	78,5	81	81,5	81,75	80,68
15.	2915121892	79,5	86,25	85	-	62,68
16.	2915115665	74,75	-	75,25	-	37,5
17.	2915121915	80,5	83,75	84,5	83,75	83,13
18.	2915120177	72,5	78	73,75	77,5	75,43
19.	2915126469	79,75	79	-	85	60,93
$M_y = \frac{\Sigma y}{N_2} = \frac{1515,53}{19} = 79,76473684 = 79,76$					Σ	1515,53

Berdasarkan tabel hasil nilai *posttest* di atas, diketahui jumlah nilai dari kelas kontrol sebesar 1515,53 dengan rata-rata 79,76. Untuk nilai tertinggi *posttest* kelas eksperimen diperoleh 84,1 dan nilai terendah 37,5. Hasil tabel di atas merupakan jumlah dan rata-rata nilai *posttest* dari 4 kali pertemuan. Sedangkan untuk perbandingan nilai tes di setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Perbandingan Hasil Nilai *Posttest* TM1

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	No. Reg	TM1	No.	No. Reg	TM1
1.	2915121899	-	1.	2915120181	76
2.	2915120178	83	2.	2915121924	80,5
3.	2915120183	80,75	3.	2915121895	80,5
4.	2915120174	78,75	4.	2915121890	74
5.	2915121911	-	5.	2915121923	80,5
6.	2915121912	-	6.	2915121921	79,75
7.	2915115671	80,5	7.	2915126470	76,5
8.	2915115675	79,5	8.	2915126475	77,75
9.	2915126480	-	9.	2915126473	81,75
10.	2915126481	-	10.	2915126968	79,25
11.	2915126483	83,25	11.	2915126478	75,5
12.	2915126484	79,5	12.	2915121913	78
13.	2915121918	-	13.	2915121919	79,5
14.	2915126466	79,25	14.	2915121891	78,5
	Σ	644,5	15.	2915121892	79,5
	\bar{x}	80,56	16.	2915115665	74,75
			17.	2915121915	80,5
			18.	2915120177	72,5
			19.	2915126469	79,75
				Σ	1485
				\bar{y}	78,16

Tabel 4.6

Perbandingan Hasil Nilai *Posttest* TM2

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	No. Reg	TM2	No.	No. Reg	TM2
1.	2915121899	86,5	1.	2915120181	82,75
2.	2915120178	87,5	2.	2915121924	84
3.	2915120183	86,25	3.	2915121895	87,5
4.	2915120174	81	4.	2915121890	78
5.	2915121911	85	5.	2915121923	78,5
6.	2915121912	84,25	6.	2915121921	78,25

7.	2915115671	82,5	7.	2915126470	81
8.	2915115675	83,75	8.	2915126475	81,25
9.	2915126480	81,5	9.	2915126473	81
10.	2915126481	78,75	10.	2915126968	79,5
11.	2915126483	86	11.	2915126478	71,5
12.	2915126484	84	12.	2915121913	80,25
13.	2915121918	84,75	13.	2915121919	81,5
14.	2915126466	-	14.	2915121891	81
Σ		1091,75	15.	2915121892	86,25
\bar{x}		83,98	16.	2915115665	-
			17.	2915121915	83,75
			18.	2915120177	78
			19.	2915126469	79
			Σ		1453
			\bar{y}		80,72

Tabel 4.7

Perbandingan Hasil Nilai *Posttest* TM3

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	No. Reg	TM3	No.	No. Reg	TM3
1.	2915121899	83,75	1.	2915120181	78
2.	2915120178	86	2.	2915121924	83,5
3.	2915120183	81,25	3.	2915121895	85,75
4.	2915120174	81,5	4.	2915121890	76,5
5.	2915121911	78,25	5.	2915121923	78,25
6.	2915121912	79,75	6.	2915121921	76,5
7.	2915115671	84	7.	2915126470	79,5
8.	2915115675	82,25	8.	2915126475	79
9.	2915126480	80,25	9.	2915126473	82,5
10.	2915126481	81,25	10.	2915126968	79,5
11.	2915126483	81,5	11.	2915126478	82,5
12.	2915126484	85	12.	2915121913	-
13.	2915121918	86,25	13.	2915121919	78,25
14.	2915126466	83,75	14.	2915121891	81,5
Σ		1154,75	15.	2915121892	85
\bar{x}		82,48	16.	2915115665	75,25
			17.	2915121915	84,5

18.	2915120177	73,75
19.	2915126469	-
	Σ	1359,75
	\bar{y}	79,99

Tabel 4.8

Perbandingan Hasil Nilai *Posttest* TM4

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No.	No. Reg	TM4	No.	No. Reg	TM4
1.	2915121899	86,25	1.	2915120181	83,75
2.	2915120178	86,25	2.	2915121924	81,25
3.	2915120183	83,75	3.	2915121895	82,5
4.	2915120174	-	4.	2915121890	-
5.	2915121911	83,75	5.	2915121923	-
6.	2915121912	82	6.	2915121921	-
7.	2915115671	85,75	7.	2915126470	77,5
8.	2915115675	86,25	8.	2915126475	83,5
9.	2915126480	79,5	9.	2915126473	83
10.	2915126481	81,5	10.	2915126968	-
11.	2915126483	82,75	11.	2915126478	-
12.	2915126484	87,5	12.	2915121913	-
13.	2915121918	84	13.	2915121919	82,5
14.	2915126466	-	14.	2915121891	81,75
	Σ	1009,25	15.	2915121892	-
	\bar{x}	84,10	16.	2915115665	-
			17.	2915121915	83,75
			18.	2915120177	77,5
			19.	2915126469	85
				Σ	902
				\bar{y}	82

Berdasarkan hasil perbandingan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Kelas eksperimen memiliki hasil rata-rata nilai lebih tinggi

daripada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan nilai yang diperoleh setiap mahasiswa berbeda serta kehadiran mahasiswa di setiap pertemuan.

1. Pengolahan Data

Setelah diketahui hasil nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka hal yang dilakukan agar dapat mengetahui perbedaan yang signifikan dari hasil *posttest* kedua kelas tersebut adalah dengan menghitung nilai t_{hitung} . Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Tabel Persiapan untuk Menghitung nilai t_{hitung}

No.	X	Y	X	y	x^2	y^2
1.	64,1	80,1	-5,51	11,72	30,36	137,36
2.	85,7	82,3	16,03	13,9	256,96	193,21
3.	83	84,1	13,35	15,65	178,22	244,92
4.	60,3	57,1	-9,34	-11,28	87,23	127,24
5.	61,8	59,3	-7,9	-9,1	62,41	82,81
6.	61,5	58,6	-8,15	-9,78	66,42	95,65
7.	83,2	78,6	13,53	10,22	183,06	104,45
8.	82,9	80,4	13,28	11,97	176,36	143,28
9.	60,3	82,1	-9,34	13,65	87,23	186,32
10.	60,4	59,6	-9,27	-8,85	85,93	78,32
11.	83,4	57,4	13,73	-11,03	188,51	121,66
12.	84	39,6	14,35	-28,85	205,92	832,32
13.	63,8	80,4	-5,9	12,02	34,81	144,48
14.	40,8	80,7	-28,9	12,27	835,21	150,55
15.		62,7		-5,73		32,83
16.		37,5		-30,91		955,43
17.		83,1		14,72		216,68
18.		75,4		7,02		49,28
19.		60,9		-7,48		55,95
Σ	1159,84	1515,53			41,62	130
M	82,85	79,76				

Berdasarkan data nilai di atas maka pengolahan data dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata (*Mean*) X dan Y

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka untuk mencari mean *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

$$\sum X = 1159,84$$

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} = \frac{1159,84}{14} = 82,84571429 = 82,85$$

Selanjutnya untuk mencari mean *posttest* pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

$$\sum Y = 1515,53$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2} = \frac{1515,53}{19} = 79,76473684 = 79,76$$

2. Menghitung Standar Deviasi

Selanjutnya dari data yang diperoleh di atas, maka untuk dapat mengetahui standar deviasi dari variabel X adalah sebagai berikut:

$$Sd_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} = \sqrt{\frac{41,62}{14}} = \sqrt{2,972857143} = 1,724197536 = 1,72$$

Sedangkan untuk mengetahui standar deviasi variabel Y digunakan rumus sebagai berikut:

$$Sd_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}} = \sqrt{\frac{130}{19}} = \sqrt{6,842105263} = 2,615741819 = 2,62$$

3. Menghitung Standar Error Mean X dan Y

Selanjutnya setelah diketahui standar deviasi dari kedua variabel, untuk mencari standar error mean dari kedua variabel digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} SEM_x &= \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1 - 1}} = \frac{1,724197536}{\sqrt{14 - 1}} = \frac{1,724197536}{3,605551275} \\ &= 0,478206355 = 0,48 \end{aligned}$$

Sedangkan untuk mencari standar error mean variabel Y adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} SEM_y &= \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2 - 1}} = \frac{2,615741819}{\sqrt{19 - 1}} = \frac{2,615741819}{4,242640687} \\ &= 0,616536259 = 0,62 \end{aligned}$$

4. Menghitung Standar Perbedaan Mean X dan Y

Setelah mengetahui standar error mean dari masing-masing variabel, langkah selanjutnya adalah mencari standar perbedaan mean X dan Y dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} SEM_{xy} &= \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2} = \sqrt{(0,48)^2 + (0,62)^2} \\ &= \sqrt{0,2304 + 0,3844} \\ &= \sqrt{0,6148} = 0,784091831 = 0,78 \end{aligned}$$

Dari hasil pengolahan data di atas, maka hasil perolehan data posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10

Hasil Pengolahan Data Nilai *Posttest*

	Eksperimen	Kontrol
Mean	82,85	79,76
Standar Deviasi	1,72	2,62
Standar Error	0,48	0,62
SEM _{xy}	0,78	

Untuk menguji hipotesis, maka langkah selanjutnya adalah perhitungan t_{hitung} sebagai berikut:

5. Mencari Nilai t_{hitung}

Setelah semua data untuk mencari nilai t_{hitung} diperoleh, maka t_{hitung} dicari dengan langkah sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}} = \frac{82,85 - 79,76}{0,78} = \frac{3,09}{0,78} = 3,96$$

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menguji kebenaran hipotesis data di atas dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Untuk mengetahui nilai t_{tabel} , maka terlebih dahulu dicari derajat kebebasan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} db &= (n_1 + n_2) - 2 \\ &= (14 + 19) - 2 \end{aligned}$$

$$= 33 - 2$$

$$= 31$$

Berdasarkan perhitungan derajat kebebasan di atas, maka dapat diperoleh taraf signifikan 5%, $t_{\text{tabel}} = 2,03$ dan 1%, $t_{\text{tabel}} = 2,72$. Dengan demikian dapat disimpulkan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, $3,96 > 2,03$, maka H_k diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis mahasiswa dengan menggunakan media *Digital Ehon* dan kemampuan menulis mahasiswa dengan teks cerita dongeng.

2. Pengolahan Angket

Instrumen skala sikap diberikan kepada 14 responden kelas eksperimen yang berisi 14 soal pertanyaan dan dijawab dengan jenis skala sikap *Likert*. Jawaban dipilih dengan memberi tanda (✓) pada pilihan jawaban yang tepat menurut responden. Setiap jawaban memiliki skor yang sudah ditentukan dan akan membantu dalam menganalisa data skala.

Berikut ini adalah analisis setiap butir soal:

1. Saya mengalami kesulitan dalam pembelajaran *Sakubun*

Tabel 4.11
Skala Sikap Nomor 1

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	57,14
S	6	24	
TS	8	16	

STS	0	0	
Jumlah	14	40	57,14

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 57,14% dimana sebanyak 6 responden menyatakan setuju bahwa terdapat kesulitan dalam pembelajaran *Sakubun*. Sedangkan 8 responden lainnya menyatakan tidak setuju bahwa terdapat kesulitan dalam pembelajaran *Sakubun*. Dari hasil data tersebut dapat ditafsirkan bahwa sebagian mahasiswa merasa ada kesulitan dalam pembelajaran *Sakubun*, namun sebagian mahasiswa lainnya merasa bahwa tidak ada kesulitan dalam pembelajaran *Sakubun*.

2. Penguasaan kosa kata dan pola kalimat yang terbatas menjadi faktor kesulitan utama dalam menulis karangan

Tabel 4.12
Skala Sikap Nomor 2

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	4	20	80
S	8	32	
TS	2	4	
STS	0	0	
Jumlah	14	56	80

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 80% dimana sebanyak 8 responden menyatakan setuju bahwa penguasaan kosa kata dan pola kalimat yang terbatas menjadi faktor kesulitan yang utama dalam penulisan karangan. Sedangkan 4 responden lainnya menyatakan sangat

setuju dan 2 responden menyatakan tidak setuju. Dari hasil data tersebut dapat ditafsirkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kesulitan dalam penulisan karangan karena disebabkan oleh kurangnya menguasai pola kalimat serta kosa kata dalam bahasa Jepang.

3. Materi pembelajaran serta tema dalam menulis karangan sulit

Tabel 4.13
Skala Sikap Nomor 3

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	48,57
S	3	12	
TS	11	22	
STS	0	0	
Jumlah	14	34	48,57

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 48,57% dimana sebanyak 11 responden menyatakan tidak setuju bahwa materi serta tema dalam penulisan karangan sulit. Sedangkan 3 responden lainnya menyatakan setuju. Hal ini disebabkan karena dalam mata kuliah *Sakubun* I, materi serta tema masih berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Kurangnya waktu untuk berlatih menulis di luar jam perkuliahan

Tabel 4.14
Skala Sikap Nomor 4

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	5	25	87,14

S	9	36	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	61	87,14

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 87,14% dimana sebanyak 9 responden menyatakan setuju bahwa kurangnya waktu untuk berlatih menulis di luar jam perkuliahan. Sedangkan 5 responden lainnya menyatakan sangat setuju. Pembiasaan dalam menulis karangan dapat dikembangkan di luar jam pembelajaran, namun tidak sama halnya dengan yang mahasiswa alami, karena masih kurangnya waktu untuk berlatih menulis di luar jam pembelajaran.

5. Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi

Tabel 4.15
Skala Sikap Nomor 5

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	68,57
S	10	40	
TS	4	8	
STS	0	0	
Jumlah	14	48	68,57

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 68,67% dimana 10 responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi. Sedangkan 4 responden lainnya menyatakan tidak setuju. Dari hasil data tersebut dapat ditafsirkan bahwa media

pembelajaran berperan dalam kegiatan pembelajaran untuk memotivasi minat mahasiswa.

6. Penggunaan media audio visual dapat membantu dalam menuangkan ide sebuah tulisan

Tabel 4.16
Skala Sikap Nomor 6

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	8	40	88,57
S	5	20	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	62	88,57

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 88,57% dimana sebanyak 8 responden menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan media *audio visual* dapat membantu dalam menuangkan ide sebuah tulisan. Sedangkan 5 responden menyatakan setuju dan 1 responden menyatakan tidak setuju. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariani dan Haryanto (2010: 62-63) bahwa melihat dan mendengar memiliki persentase sebesar 50%, sehingga memiliki keseimbangan dalam penyampaian serta penerimaan sebuah informasi.

7. Topik materi narasi sulit untuk dipahami dan dikembangkan ke dalam bentuk tulisan

Tabel 4.17
Skala Sikap Nomor 7

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	54,28
S	5	20	
TS	9	18	
STS	0	0	
Jumlah	14	38	54,28

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 54,28% dimana 5 responden menyatakan setuju bahwa materi dengan topik narasi sulit untuk dipahami dan dikembangkan ke dalam bentuk tulisan. Sedangkan 9 responden lainnya menyatakan tidak setuju. Hal ini dikarenakan tema dalam pembelajaran *Sakubun* untuk tingkat semester III masih seputar kehidupan sehari-hari, sehingga untuk tema narasi sebuah dongeng yang terikat dengan cerita, dirasa sulit bagi mahasiswa.

8. Saya mengetahui tentang media *Digital Ehon*

Tabel 4.18
Skala Sikap Nomor 8

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	0	0	62,85
S	9	36	
TS	3	6	
STS	2	2	

Jumlah	14	44	62,85
--------	----	----	-------

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 62,85% dimana sebanyak 9 responden menyatakan setuju bahwa sudah mengetahui tentang media *Digital Ehon*. sedangkan 3 responden menyatakan tidak setuju dan 2 responden menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini dikarenakan makin berkembangnya teknologi sehingga mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan media berbasis teknologi.

9. Media *Digital Ehon* membuat saya lebih mudah dalam memahami sebuah cerita narasi

Tabel 4.19
Skala Sikap Nomor 9

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	3	15	84,28
S	11	44	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	59	84,28

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 84,28% dimana sebanyak 11 responden menyatakan setuju bahwa media *Digital Ehon* membuat lebih mudah dalam memahami sebuah cerita narasi berbentuk dongeng. Sedangkan 3 responden menyatakan sangat setuju. Hal ini disebabkan oleh adanya audio *native speaker* dan tampilan ilustrasi gambar, sehingga membantu mahasiswa dalam pemahaman isi cerita.

10. Media *Digital Ehon* membuat belajar *Sakubun* menjadi lebih menarik

Tabel 4.20
Skala Sikap Nomor 10

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	7	35	90
S	7	28	
TS	0	0	
STS	0	0	
Jumlah	14	63	90

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 90% dimana 7 responden menyatakan sangat setuju bahwa media *Digital Ehon* membuat belajar *Sakubun* menjadi lebih menarik. Sedangkan 7 responden lainnya menyatakan setuju. Hal ini dikarenakan mahasiswa selalu mendapat cerita dongeng dengan judul yang berbeda di setiap pertemuan dan mendapatkan kosa kata serta pola kalimat baru sehingga dapat menambah ilmunya lagi.

11. Media *Digital Ehon* dapat meningkatkan kemampuan saya dalam menulis

Tabel 4.21
Skala Sikap Nomor 11

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	6	30	85,71
S	7	28	
TS	1	2	
STS	0	0	
Jumlah	14	60	85,71

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 85,71% dimana 6 responden menyatakan sangat setuju bahwa media *Digital Ehon* dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis. Sedangkan 7 responden menyatakan setuju dan 1 responden menyatakan tidak setuju. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai menulis mahasiswa dalam setiap pertemuan yang tercantum pada tabel 4.1 bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami peningkatan.

12. Tingkat kecepatan berbicara *native* dalam media *Digital Ehon* tidak jelas dan sulit dipahami

Tabel 4.22
Skala Sikap Nomor 12

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	4	20	71,43
S	5	20	
TS	5	10	
STS	0	0	
Jumlah	14	50	71,43

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 71,43% dimana 5 responden menyatakan setuju bahwa tingkat kecepatan berbicara *native* dalam media *Digital Ehon* tidak jelas dan sulit dipahami. Sedangkan 4 responden lainnya menyatakan sangat setuju dan 5 responden menyatakan tidak setuju. Hal ini disebabkan oleh kurang terbiasanya mahasiswa dalam menyimak sebuah cerita narasi dengan *native speaker* bahasa Jepang.

13. Tema dongeng membuat saya tidak dapat mengembangkan imajinasi dalam mengarang

Tabel 4.23
Skala Sikap Nomor 13

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	1	5	50
S	2	8	
TS	11	22	
STS	0	0	
Jumlah	14	35	50

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 50% dimana sebanyak 11 responden menyatakan tidak setuju bahwa tema dongeng tidak dapat mengembangkan imajinasi dalam mengarang. Sedangkan 2 responden menyatakan setuju dan 1 responden menyatakan sangat setuju. Hal ini dikarenakan tema dongeng pun dapat mengembangkan imajinasi mahasiswa dalam mengarang dengan membuat jenis latihan yang berbeda.

14. Media *Digital Ehon* tidak baik sebagai media pembelajaran bahasa Jepang

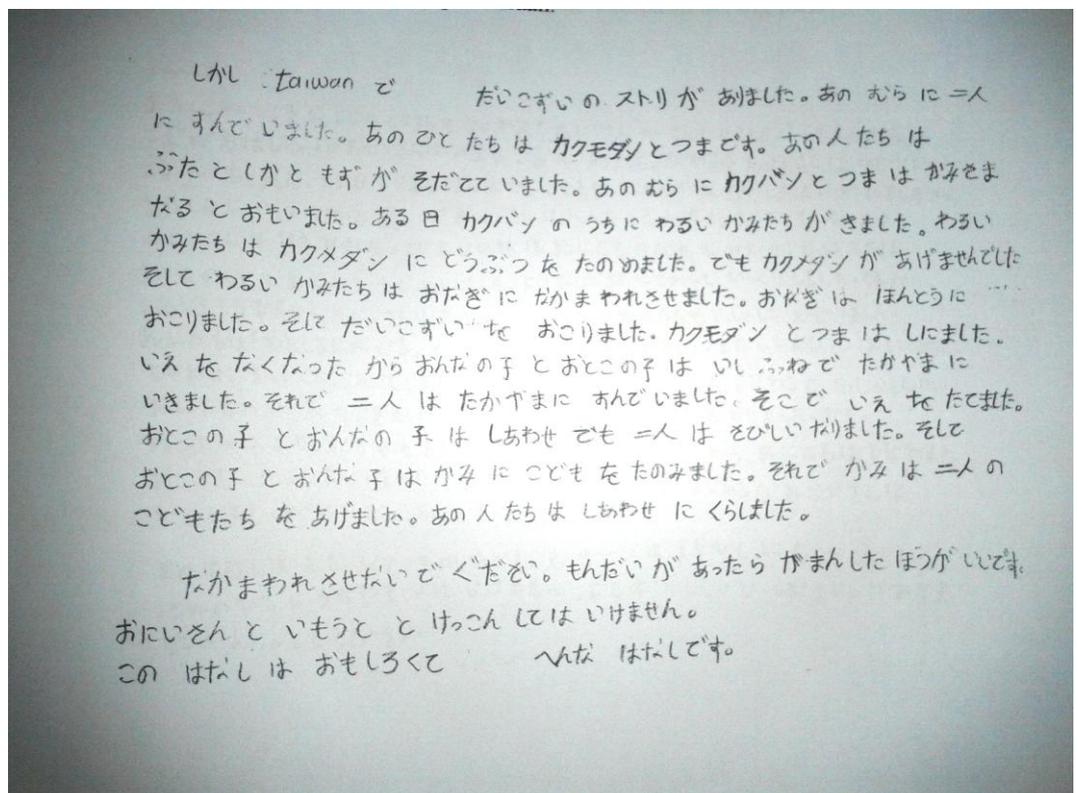
Tabel 4.24
Skala Sikap Nomor 14

Pilihan Jawaban	F	Skor	%
SS	1	5	38,57
S	0	0	
TS	9	18	
STS	4	4	
Jumlah	14	27	38,57

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil sebesar 38,57% dimana sebanyak 9 responden menyatakan tidak setuju bahwa media *Digital Ehon* tidak baik sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Sedangkan 4 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju dan 1 responden menyatakan sangat setuju. Hal ini dikarenakan media *Digital Ehon* memiliki beberapa kelebihan dari audio serta visual yang ditampilkannya.

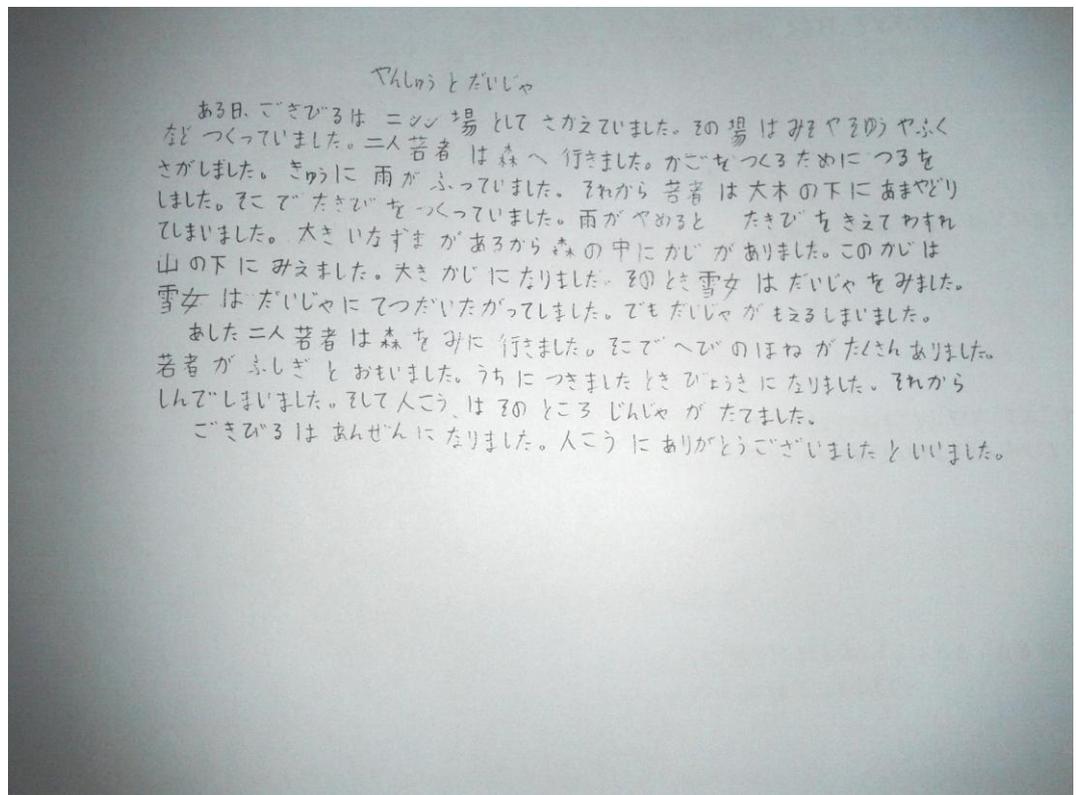
3. Pembahasan

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa hasil menulis karangan mahasiswa dalam penelitian ini. Berikut adalah beberapa hasil karangan berdasarkan tema di setiap pertemuan:



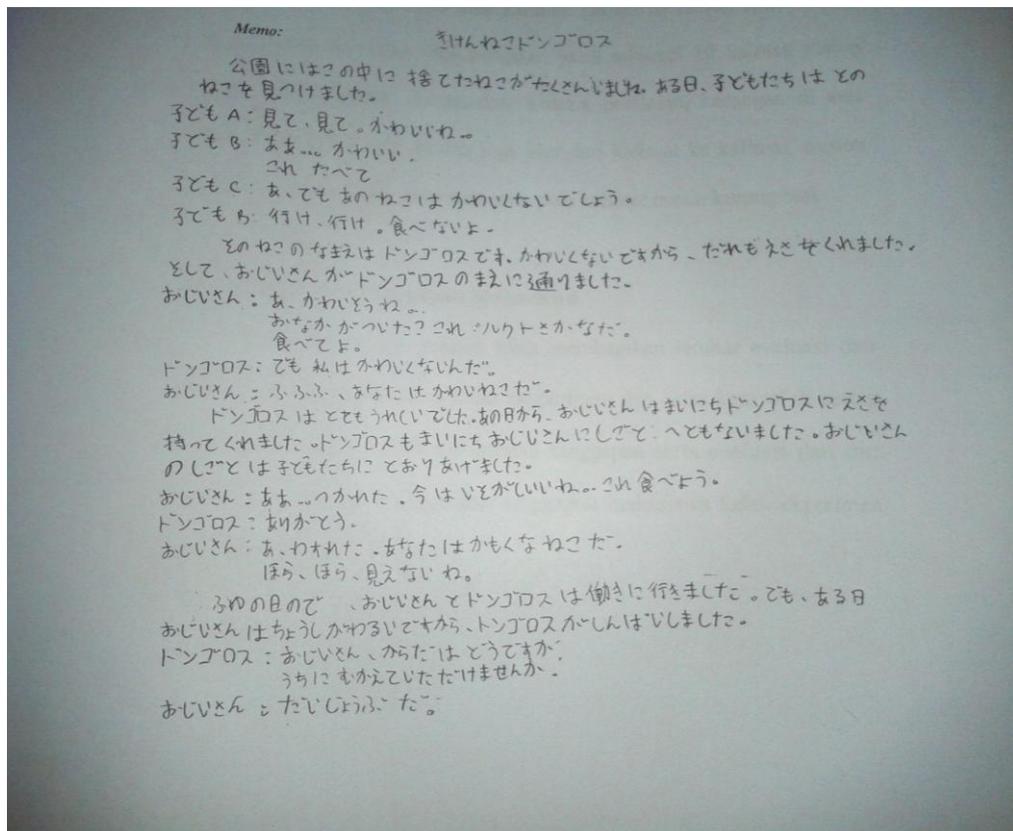
Judul: *Kobutori Jiisan*

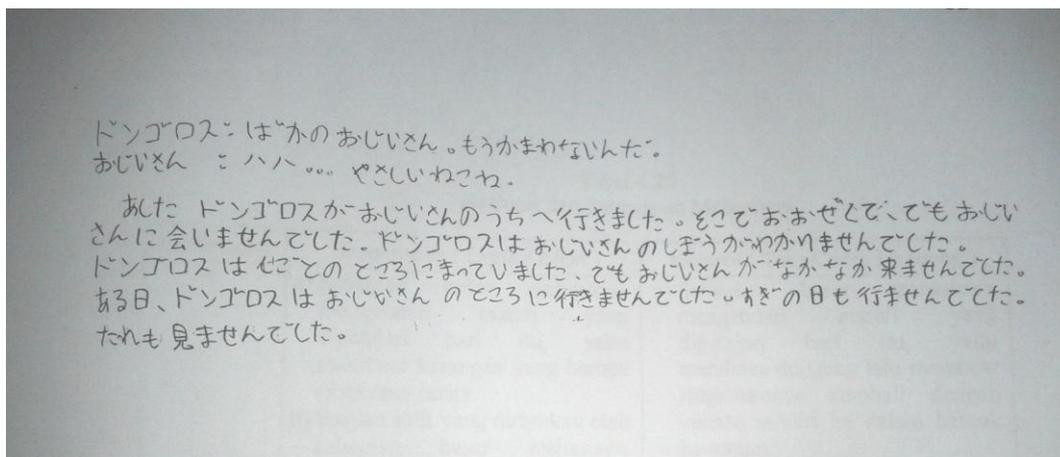
Dari hasil menulis karangan di atas, dapat dilihat bahwa isi karangan yang berupa deskripsi cerita (ringkasan) dari dongeng kobutori jiisan sudah cukup sesuai dengan isi cerita yang sebenarnya. Namun masih ada kesalahan yang muncul dalam karangan, yaitu kesalahan penulisan huruf, penggunaan kosa kata serta pola kalimat. Dalam paragraf kedua yang berisi kesan dan pesan terhadap isi cerita, mahasiswa dapat menuliskan 5 kalimat dari ketentuan minimal 5 kalimat yang sudah ditentukan oleh pengajar. Berdasarkan kriteria penilaian, karangan di atas cukup baik dalam segi isi dan juga alur dari kalimat ke kalimat, namun dalam penulisan huruf, kosa kata serta pola kalimat masih kurang baik.



Judul: *Yanshuu to Daijya*

Dari hasil menulis karangan di atas, dapat dilihat bahwa isi karangan yang berupa deskripsi cerita (ringkasan) dari dongeng yanshuu to daijya sudah cukup sesuai dengan isi cerita yang sebenarnya. Namun masih ada kesalahan yang muncul dalam karangan, yaitu kesalahan penulisan huruf dan penggunaan kosa kata. Dalam pemunculan tokoh baru di dalam cerita yang sudah ditentukan oleh pengajar cukup baik. Berdasarkan kriteria penilaian, karangan di atas cukup baik dalam segi isi dan juga alur dari kalimat ke kalimat, namun dalam penulisan huruf, kosa kata masih kurang baik.





Judul: *Kiken Neko Dongorosu*

Dari hasil menulis karangan di atas, dapat dilihat bahwa isi karangan yang berupa dialog cerita dari dongeng kiken neko dongorosu sudah cukup sesuai dengan isi cerita yang sebenarnya. Namun masih ada kesalahan yang muncul dalam karangan, yaitu kesalahan penulisan huruf, penggunaan kosa kata serta pola kalimat. Dalam isi dialog sudah sesuai dengan yang ditentukan oleh pengajar, yaitu minimal 10 kalimat dialog dengan lawan bicara. Berdasarkan kriteria penilaian, karangan di atas cukup baik dalam segi isi dan juga alur dari kalimat ke kalimat, namun dalam penulisan huruf, kosa kata serta pola kalimat masih kurang baik.

3.1 Evaluasi dan Tanggapan Mahasiswa

Pada bagian ini, peneliti telah membagikan lembar evaluasi dan refleksi diri bagi mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui tanggapan serta evaluasi dari diri mahasiswa. Berikut evaluasi dan tanggapan mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.25
Evaluasi dan Tanggapan Mahasiswa

Pertemuan	Eksperimen (<i>Digital Ehon</i>)	Kontrol (Teks Cerita Dongeng)
1.	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membuat karangan yang berupa ringkasan cerita.</p> <p>b) Bagian sulit yang dirasakan oleh sebagian besar mahasiswa adalah dalam penggunaan kosa kata serta pola kalimat yang sesuai.</p> <p>c) Pengalaman menarik selama kegiatan pembelajaran yang dirasakan oleh mahasiswa adalah menyenangkan karena mendapatkan pengetahuan baru tentang dongeng Jepang dan penggunaan media <i>Digital Ehon</i> membuat pembelajaran tidak monoton.</p>	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membaca dongeng lalu membuat ringkasannya kembali dengan bahasa sendiri ke dalam bentuk karangan.</p> <p>b) Bagian sulit yang dirasakan oleh mahasiswa adalah banyak terdapat kanji baru yang tidak ada furigana, kosa kata serta pola kalimat baru dan saat membuat karangan dalam waktu yang cukup singkat.</p> <p>c) Pengalaman menarik selama kegiatan pembelajaran yang dirasakan oleh mahasiswa adalah dapat mengetahui kosa kata serta kanji baru, mendengarkan dongeng Jepang serta pembelajaran menjadi menarik dan asik.</p>
2.	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membuat karangan yang berupa ringkasan cerita. Dalam membuat karangan juga sudah ditentukan pola kalimat yang harus digunakan.</p> <p>b) Bagian yang dirasakan sulit oleh sebagian besar mahasiswa adalah saat membuat pesan dan kesan terhadap isi cerita yang dituliskan dalam karangan, penggunaan kosa kata serta pola kalimat yang tepat, juga penggunaan partikel.</p> <p>c) Pengalaman menarik yang dirasakan mahasiswa selama kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media baru dalam pembelajaran <i>Sakubun</i>, sehingga menjadi lebih menarik dan dapat mengembangkan ide mahasiswa. Dengan adanya kegiatan memprediksi gambar juga membantu mahasiswa dalam memahami isi cerita. Tampilan gambar juga menarik</p>	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membaca dongeng lalu membuat ringkasannya kembali dengan bahasa sendiri ke dalam bentuk karangan.</p> <p>b) Bagian sulit yang dirasakan mahasiswa, yaitu terdapatnya kanji serta kosa kata baru yang belum diketahui artinya, juga dalam pembuatan kalimat serta penulisan kesan dan pesan.</p> <p>c) Pengalam menarik yang dirasakan mahasiswa adalah dapat mengetahui kanji serta kosa kata baru, mengetahui cerita dongeng Jepang, dapat berdiskusi dengan teman dan cerita dari dongengnya pun menarik.</p>

	perhatian mahasiswa sehingga mereka dapat fokus pada cerita.	
3.	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membuat karangan yang berupa ringkasan cerita. Dalam membuat karangan juga sudah ditentukan pola kalimat yang harus digunakan.</p> <p>b) Bagian yang dirasakan sulit oleh mahasiswa adalah saat harus memunculkan tokoh baru didalam karangan, namun mahasiswa tetap merasa senang.</p> <p>c) Pengalaman menarik yang didapat mahasiswa selama kegiatan pembelajaran adalah saat mereka dapat memunculkan tokoh baru didalam karangan dengan menggunakan imajinasi masing-masing.</p>	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membaca dongeng lalu membuat ringkasannya kembali dengan bahasa sendiri ke dalam bentuk karangan dan memasukkan pola kalimat yang sudah ditentukan oleh pengajar.</p> <p>b) Mahasiswa merasa kesulitan dalam penggunaan kosa kata dan pola kalimat, memunculkan tokoh baru dalam karangan, mencari padanan kalimat yang tepat dalam memunculkan tokoh baru dalam karangan.</p> <p>c) Pengalaman menarik yang dirasakan selama kegiatan pembelajaran adalah mahasiswa merasa tertantang dengan adanya pemunculan tokoh baru dalam karangan. Walaupun dirasa cukup sulit, namun mahasiswa merasa senang dengan cerita yang berbeda di setiap pertemuan.</p>
4.	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membuat karangan yang berupa dialog percakapan. Dalam membuat dialog juga sudah ditentukan pola kalimat yang harus digunakan.</p> <p>b) Mahasiswa merasa kesulitan saat harus mengubah cerita dalam bentuk narasi ke dalam sebuah dialog percakapan, penggunaan kosa kata serta pola kalimat yang tepat. Mahasiswa juga merasa kesulitan dalam membuat dialog sesuai dengan isi cerita.</p> <p>c) Pengalaman menarik selama kegiatan pembelajaran adalah saat membuat dialog cerita antara hewan dan manusia.</p>	<p>a) Sebagian besar mahasiswa mengetahui materi yang dipelajari hari itu, yaitu membaca dongeng lalu membuat ringkasannya kembali dengan bahasa sendiri ke dalam bentuk dialog percakapan.</p> <p>b) Kesulitan yang dirasakan mahasiswa adalah saat harus mengubah sebuah cerita narasi ke dalam bentuk dialog percakapan, penggunaan kosa kata dan pola kalimat yang tepat. Namun mahasiswa merasa senang karena dapat mengeksplorasi daya imajinasinya.</p> <p>c) Pengalaman menarik yang dialami selama kegiatan pembelajaran adalah mahasiswa mendapat pengetahuan baru tentang dongeng Jepang yang memiliki alur cerita seperti kisah nyata Jepang 'Hachiko'.</p>

3.2 Hasil Observasi Pengamat

Selama kegiatan penelitian ini dilakukan, peneliti menghadirkan dua orang observer yang akan menilai jalannya kegiatan pembelajaran. Berikut akan dipaparkan catatan observer pengamat selama kegiatan pembelajaran:

- a) Kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar dimulai tertib dan kondusif. Mahasiswa juga dapat memberikan timbal balik terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pengajar.
- b) Pengajar dapat membuat kondisi kelas kondusif dan mahasiswa memperhatikan materi pembelajaran dengan baik.
- c) Pengajar menjelaskan materi secara urut sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran. Dimulai dari menjelaskan apa itu *Digital Ehon* pada pertemuan pertama, menerangkan judul dongeng yang akan dipelajari di setiap pertemuan dan mengaitkannya dengan cerita dongeng dari Indonesia sehingga mahasiswa memiliki gambaran terhadap isi dongeng yang akan dipelajari.
- d) Mahasiswa turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari keseriusan mahasiswa mendengarkan penjelasan dari pengajar serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pengajar. Mahasiswa juga terlibat aktif dalam memberikan pendapatnya terhadap cerita tersebut.
- e) Penggunaan media menarik perhatian mahasiswa. Hal ini dapat dilihat saat mahasiswa menyimak cerita dongeng dengan serius.

- f) Pengajar sudah dapat mengoperasikan media *Digital Ehon* dengan baik. Namun masih sering terjadi kendala dalam pengoperasian media, yaitu kecilnya audio yang dihasilkan karena faktor *speaker* serta laptop yang digunakan.
- g) Mahasiswa terpacu untuk lebih aktif dengan adanya media dalam pembelajaran *Sakubun*, hal ini dapat dilihat dari antusias mahasiswa dalam menjawab pertanyaan serta menebak jalan isi cerita.
- h) Dalam proses pembelajaran tidak dapat terlihat secara langsung bahwa pengajar dapat mengeksplorasi daya imajinasi mahasiswa. Karena mahasiswa hanya memberikan penjelasan sesuai dengan pertanyaan yang sudah diberikan oleh pengajar.
- i) Mahasiswa dapat menyelesaikan kegiatan kelas dengan baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan mahasiswa yang dapat menyelesaikan karangan berdasarkan cerita yang telah diperdengarkan sebelumnya.
- j) Pengajar belum dapat menutup pembelajaran sesuai dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran karena keterbatasan waktu. Waktu banyak dihabiskan dalam kegiatan inti untuk membuat karangan mahasiswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada saat penelitian, peneliti mengalami hambatan dalam waktu dan media, sehingga menjadi keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Waktu perkuliahan mata kuliah *Sakubun I* pada kelas eksperimen diadakan setiap hari Jumat pukul 12.40 WIB. Sehingga mahasiswa sering terlambat untuk masuk kelas dan jam pembelajaran pun menjadi terlambat. Kegiatan akhirdalam pembelajaran, yaitu refleksi pembelajaran hari itu terkadang menjadi tidak terlaksana karena keterbatasan waktu.
2. Media *Digital Ehon* merupakan media *audio visual* yang membutuhkan bantuan laptop serta *speaker*, karena *speaker* yang digunakan bukanlah *speaker* kualitas tinggi, maka suara yang dihasilkan pun tidak bagus. Mahasiswa jadi kesulitan dalam menyimak cerita dongeng dari media *Digital Ehon*. Sehingga harus ada penggantian laptop yang cukup memakan waktu. Begitu pula dengan tampilan *Digital Ehon*. Karena ada terjemahan cerita dalam bahasa Inggris di tampilan media, maka selama dioperasikan harus diatur terlebih dahulu besar tampilan jendela dari *Digital Ehon* tersebut.
3. Observer penelitian pada setiap pertemuan tidak dengan orang yang sama. Hal ini dikarenakan observer yang bersangkutan tidak memiliki waktu yang sama dengan jam perkuliahan yang digunakan saat penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data penelitian eksperimen, maka penelitian dengan judul Efektivitas Penggunaan Media *Digital Ehon* Terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil tes akhir menulis setelah mahasiswa mendapat *treatment* menggunakan media *Digital Ehon*, diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 82,85 dengan nilai tertinggi 85,7 dan nilai terendah 40,8. Sedangkan pada mahasiswa yang tidak mendapat *treatment* menggunakan media *Digital Ehon*, diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 79,76 dengan nilai tertinggi 84,1 dan nilai terendah 37,5. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Digital Ehon* pada pembelajaran *Sakubun* di kelas eksperimen baik. Namun bukan berarti penggunaan teks cerita dongeng di kelas kontrol tidak baik dalam pembelajaran *Sakubun*. Sejalan dengan pendapat Ariani (2010: 63) yang mengungkapkan bahwa kemampuan memori memahami pengetahuan, meliputi 10% membaca, 20% mendengar, 30% melihat, 50% melihat dan mendengar, 80% berbicara, 90% berbicara dan melakukan (interaktif). Oleh karena itu, terdapat perbedaan hasil kemampuan menulis mahasiswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Digital Ehon* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan teks cerita.

2. Setelah itu dilakukan perhitungan uji hipotesis, didapat hasil t_{hitung} sebesar 3,96. Sedangkan t_{tabel} diperoleh dengan menghitung $db = (n_1 + n_2) - 2 = (14 + 19) - 2 = 31$ maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,03. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan demikian H_k diterima dan H_o ditolak. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan terhadap kemampuan menulis mahasiswa yang menggunakan media *Digital Ehon* dengan kemampuan menulis mahasiswa yang menggunakan teks cerita dongeng.
3. Media *Digital Ehon* efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa. Tampilan gambar serta suara yang dihasilkan oleh *Digital Ehon* dapat mengembangkan imajinasi mahasiswa saat menulis karangan.
4. Pengaruh media *Digital Ehon* pada tiga ranah hasil belajar adalah sebagai berikut. Pada ranah kognitif, meskipun hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol tidak terlalu signifikan namun cukup memberikan pengaruh pada kemampuan menulis mahasiswa dalam menuangkan sebuah ringkasan cerita ke dalam bentuk tulisan. Pada ranah afektif penerimaan dan reaksi mahasiswa baik terhadap penggunaan media *Digital Ehon*. Mahasiswa aktif dan antusias saat menyimak cerita dongeng. Pada ranah psikomotorik, mahasiswa aktif bertanya dan bertukar pikiran pada kegiatan menulis.

5. Dari data angket dan lembar evaluasi diri yang diberikan, tanggapan mahasiswa positif terhadap penggunaan media *Digital Ehon* dalam pembelajaran *Sakubun*. Dapat dilihat dari persentase mahasiswa sebesar 90% menyatakan bahwa media *Digital Ehon* membuat pembelajaran *Sakubun* menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa sebesar 85,71%. Sedangkan pada lembar evaluasi diri, mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran *Sakubun* dengan topik dongeng menjadikan proses belajar menjadi menarik, menyenangkan, tidak membosankan dan dapat memberikan pengetahuan baru bagi mahasiswa baik dalam segi pembelajaran maupun pengalaman.
6. Kelebihan media *Digital Ehon* adalah gambar ilustrasi menarik, narator cerita adalah *native speaker*, cerita dongeng menggambarkan kebudayaan Jepang, terdapat teks bahasa Inggris untuk pembelajar mandiri, dan mudah dioperasikan menggunakan komputer. Berdasarkan kelebihan media *Digital Ehon* yang telah diuraikan tersebut, media *Digital Ehon* juga memiliki kelemahan, yaitu gambar tidak bergerak sehingga dibutuhkan imajinasi dari pembelajar, teks bahasa Inggris mengganggu pembelajaran bagi mahasiswa yang belajar bahasa Jepang di lembaga formal, dan cerita yang disediakan tidak dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran *Sakubun* yang dipelajari. Sehingga tema cerita dongeng harus disesuaikan dengan pola kalimat yang menjadi syarat dalam penulisan karangan.

B. Implikasi

Mata kuliah *Sakubun* sering dianggap sulit oleh pembelajar bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan dalam mata kuliah ini, pembelajar dituntut untuk dapat mengaplikasikan seluruh kemampuan dalam penguasaan pola kalimat, kosa kata, kanji serta penuangan ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan berupa karangan dalam bahasa Jepang.

Pada proses pembelajaran, media dibutuhkan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan informasi guna mencapai tujuan dan target pembelajaran. Media juga dapat membantu pengajar dalam mengatasi resiko kesalahan dalam penyampaian informasi serta mengajarkan hal-hal yang sifatnya terbatas dan tidak dapat dilihat, dibayangkan, dan disentuh langsung oleh pembelajar. Di era perkembangan teknologi yang semakin maju seperti saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer sangat membantu proses pembelajaran. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran sudah mulai diterapkan di dunia pendidikan, sehingga dalam pengoperasian media *Digital Ehon* pun dapat dengan mudah diakses oleh pembelajar. Media *Digital Ehon* ini dapat digunakan tidak terbatas hanya dalam mata kuliah *Sakubun*, karena memiliki beberapa aspek lain sehingga dapat diaplikasikan dalam mata kuliah lainnya seperti *Choukai* (menyimak) dan *Dokkai* (membaca). Jika pada mata kuliah *Sakubun* media *Digital Ehon* dapat mengembangkan imajinasi mahasiswa dalam menuliskan sebuah karangan, maka pada mata kuliah *Choukai*, penggunaan media *Digital Ehon* dapat digunakan di awal kegiatan dengan

menyimak cerita lalu mahasiswa diberikan pertanyaan seputar cerita dan menjawabnya. Sedangkan pada mata kuliah *Dokkai*, penggunaan media *Digital Ehon* dapat digunakan di awal kegiatan sebelum mahasiswa diberikan teks cerita dari dongeng tersebut. Oleh karena itu, media *Digital Ehon* dapat digunakan dalam ketiga mata kuliah *Sakubun*, *Choukai*, dan *Dokkai* sebagai alternatif media pembelajaran.

C. Saran

Dari hasil penelitian eksperimen ini, peneliti dapat mengajukan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Media *Digital Ehon* dapat dijadikan variasi media pembelajaran bahasa Jepang. Dalam mata kuliah *Sakubun*, media *Digital Ehon* dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa. Namun demikian, penggunaan media *Digital Ehon* dalam pembelajaran *Sakubun* sebaiknya tidak dilakukan di setiap tatap muka pada satu semester karena mahasiswa akan merasa monoton dan bosan, serta tidak dapat mengembangkan tulisannya karena hanya terfokus pada tema dongeng dengan bentuk pola kalimat lampau.
2. Dalam pembelajaran dengan menggunakan *Digital Ehon* sebaiknya pengajar menggunakan *speaker* dengan kualitas tinggi karena dapat menghasilkan *audio* yang bagus.
3. Dalam media *Digital Ehon* masih terlihat teks dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, pengajar diharapkan cermat dan konsentrasi dalam

mengoperasikan media *Digital Ehon*. Sedangkan jika digunakan untuk pembelajaran mandiri, teks bahasa Inggris dapat membantu pembelajar pemula dalam memahami cerita.

4. Dalam proses pembelajaran mengarang, sebaiknya mahasiswa diberikan waktu tambahan untuk menyelesaikan karangan di rumah, sehingga hasil karangan menjadi lebih maksimal dan pada tatap muka berikutnya dapat dilakukan pembahasan dari hasil karangan yang telah ditulis oleh mahasiswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tidak semua satu tema cerita dongeng dapat dilakukan dalam satu tatap muka.
5. Untuk mencapai hasil yang efektif dalam pembelajaran *Sakubun* dengan menggunakan media *Digital Ehon*, selain menggunakan media *Digital Ehon* dengan semaksimal mungkin, dapat juga dilakukan dengan memberikan variasi pada model karangan. Misalnya dari karangan naratif ke karangan berbentuk dialog (percakapan) atau dari karangan deskriptif ke karangan argumentatif, sehingga selain mahasiswa tidak merasa monoton dan bosan, juga dapat menggali dan mengembangkan potensi mahasiswa dalam menulis.
6. Dengan materi cerita dongeng, pengajar juga harus dituntut aktif untuk mengeksplor pengetahuan mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menuangkan ide atau gagasan, serta imajinasinya ke dalam bentuk tulisan dengan baik.