# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Bahasa adalah alat atau perwujudan budaya yang digunakan manusia untuk saling berkomunikasi atau berhubungan, baik lewat tulisan, lisan, ataupun gerakan (bahasa isyarat), dengan tujuan menyampaikan maksud hati atau kemauan kepada lawan bicara. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri dengan adat istiadat, tingkah laku, tata krama masyarakat, dan sekaligus mudah berbaur dengan masyarakat. Dengan bahasa kita dapat berinteraksi dan berkomunikasi, termasuk dalam berhubungan antar negara, misalnya hubungan kerjasama Indonesia dengan Jepang.

Komunikasi secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar) melalui suatu *channel* (saluran) serta menghasilkan *feedback* (umpan balik). Sama halnya dengan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. [1]

[1] Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), Hal.11-12.

Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesan bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual.

Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding.* Selanjutnya penerima pesan (siswa, peserta latihan ataupun guru dan pelatihnya sendiri) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut disebut *decoding*.

Adakalanya penafsiran tersebut berhasil, adakalanya tidak. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kekurangberhasilan dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat dan diamatinya.

Ada berbagai faktor yang menjadi penghambat atau penghalang dalam proses komunikasi. Diantaranya ada hambatan psikologis yaitu minat, sikap, pengetahuan, dan lain-lain, sedangkan hambatan fisik yaitu kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan lain sebagainya.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut diperlukan peran media. Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, film, televisi, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan

sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.[2]

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, keterbatasan daya indera, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dalam hal ini guru dan media bekerja sama dalam menyampaikan pesan.

Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah laku (*behaviourism theory*) ajaran B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar.[3]

Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan

[2] Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A, *Media Pembelajaran*,( Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), Hal. 4
[3] Arief S.Sadiman, dkk. *op cit*. Hal. 10

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.[4]

Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.[5] Dengan kata lain media adalah alat atau komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Banyaknya jenis media pembelajaran tersebut membuat banyaknya pilihan penggunaan media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Untuk dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, tentunya dibutuhkan pemilihan media yang tepat pada suatu materi dalam pengajaran. Disini guru sebagai pengajar dituntut untuk kreatif, dan dapat menentukan media yang menarik, dan tepat fungsinya dalam menjelaskan materi pada siswa. Ini bertujuan agar materi mudah dicerna oleh siswa, sehingga tujuan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

---

[4] Azhar Arsyad. *op cit*. Hal. 15-16
[5] Ibid. Hlm. 4

Baiknya fungsi pancaindera merupakan syarat agar belajar itu berlangsung dengan baik. Menurut Cronbach belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan pancainderanya.[6]

Dalam sistem persekolahan dewasa ini diantara pancaindera itu yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan yakni menurut beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan, apa yang kita ketahui tepatnya pengetahuan disalurkan ke otak melalui satu indera atau lebih. Banyak ahli berpendapat, bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain.[7]

Seperti yang telah disinggung bahwa ada yang mudah menangkap dan meresapkan sesuatu yang dilihatnya, mudah menangkap dan meresapkan sesuatu yang didengarnya, mudah menangkap dan meresapkan sesuatu yang dirabanya, diciumnya, dan dicecapnya. Karena kenyataan inilah para ahli psikologi menggolongkan manusia dalam menangkap dan meresapkan sesuatu ke dalam lima tipe yaitu tipe visual, tipe auditif, tipe taktil, tipe gustatif, dan tipe olfaktoris.[8] Tipe visual artinya orang itu mempunyai ingatan yang baik sekali bagi apa yang telah dilihatnya, tipe auditif artinya orang itu dapat mengingat dengan baik sekali bagi apa yang telah didengarnya, tipe taktil artinya orang itu mempunyai ingatan yang baik buat segala yang telah pernah dirabanya, tipe gustatif artinya orang itu dapat mempunyai ingatan yang baik dari apa yang telah diciumnya, dan tipe

---

[6] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), Hal. 231
[7] Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, Penyuluhan*,(Jakarta: PT Gramedia, 1988), Hal. 13
[8] Sumadi Suryabrata. *op cit.* Hal. 35

olfaktoris yang artinya orang itu mempunyai ingatan yang baik dari apa yang telah pernah dicecapnya. Karena adanya tipe-tipe yang berlainan itu maka pengajaran hendaknya diragakan sehingga semua indera dapat bekerja, dan untuk membantu hal tersebut maka media sangat berperan.

Dalam pengajaran bahasa, banyak sekali media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar demi meningkatkan prestasi belajar siswa seperti media gambar, radio, kaset, OHP, televisi, film dan lain-lain. Untuk tingkat SMA, penulis lebih cenderung melakukan penelitian dengan menggunakan media gambar atau visual.

Selain karena peranan indera penglihatan, dari sisi psikologis gambar juga dapat memberikan rangsangan dan minat siswa dalam belajar. Terutama dalam usia remaja, siswa cenderung memiliki sifat cepat bosan, acuh tak acuh terhadap sesuatu. Comenius mengungkapkan konsepsinya tentang macam-macam sekolah yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak yaitu *Scola Materna* (sekolah ibu) untuk anak-anak umur 0-6, *Scola Vernacula* (sekolah bahasa ibu) untuk anak umur 6-12, *Scola Latina* (sekolah latin) untuk anak umur 12-18, Academia (akademi) untuk anak umur 18-24. Di mana masing-masing sekolah itu harus diberikan bahan pelajaran (bahan pendidikan) yang sesuai dengan perkembangan jiwa anak dan harus juga menggunakan cara-cara mendidik (mengajar) yang sesuai dengan perkembangan jiwa anak tersebut.[9] Media gambar adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini

[9] Ibid. Hal. 190

berhubungan dengan sisi kejiwaan si pembelajar. Gambar dapat menarik minat dan perhatian siswa tarhadap pelajaran.

Levie dan Lentz (1975) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial).[10] Ini berarti bahwa ada pengaruh positif penggunaan media gambar terhadap kegiatan pembelajaran bahasa.

Dalam pengajaran bahasa asing, begitu pula pada pengajaran bahasa Jepang, dituntut empat keterampilan berbahasa yang biasa dikenal dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Empat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan ini masuk ke dalam kemampuan pemakaian (*speech of act*) yakni kemampuan berbahasa secara nyata (dalam kehidupan sehari-hari).[11]

Walaupun keterampilan menulis terletak paling akhir, tapi tidak berarti bahwa keterampilan menulis tidak penting. Ini bisa terlihat dari banyaknya buku-buku bacaan, baik berupa majalah, koran, novel dan lain sebagainya. Hal ini merupakan hasil dari keterampilan menulis.

---

[10] Azhar Arsyad. *op cit*. Hal. 9

[11] Kimura Muneo, *Kyoujuuho Nyumon (Dasar-dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang, Edisi Indonesia Dasar-dasar Metodologi, Terjemahan Dahidi, Akahane Michie)*. Tokyo: The Japan Foundation,1988), Hal. 55

Untuk memiliki keterampilan menulis memang merupakan hal yang tidak mudah, karena tidak semua orang dapat mengungkapkan apa yang dipikirkannya melalui tulisan. Ketidakbiasaan menulis menjadi salah satu faktornya. Resiko ini mungkin dapat diperkecil dengan cara mulai membiasakan diri dengan menuliskan apa yang menjadi buah pikiran. Hal ini bisa dimulai dari hal yang kecil yaitu dengan membuat kalimat sederhana, yang dituangkan dalam tulisan.

Pada dasarnya kemampuan membuat kalimat adalah suatu hal yang penting dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam bahasa Jepang. Karena kemampuan membuat kalimat secara tidak langsung berpengaruh terhadap empat keterampilan berbahasa. Disadari atau tidak, kalimat pasti ditemukan dalam kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Namun pada kenyataanya kompetensi atau kemampuan dasar yang ditargetkan dalam pembelajaran masih merupakan kotak hitam yang misterius.[12] Hal ini terjadi pula pada kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang yang belum dapat membuahkan hasil yang maksimal. Misalnya pada saat penulis melakukan praktek pengalaman lapangan di SMA . Ketika siswa diminta menulis sebuah kalimat, siswa rata-rata tidak tahu ingin menuliskan apa. Siswa terlihat tegang dan menyerah sehingga saat siswa akan menuliskan sebuah kalimat dalam bahasa Jepang, mereka merasa kesulitan. Biasanya permasalahan yang timbul adalah siswa dalam membuat kalimat tidak beraturan, menulis berantakan, ide yang ingin disampaikan melalui tulisan kerap tidak muncul disebabkan jarang terlatih untuk membuat kalimat, dan lain sebagainya. Masalah-masalah ini menyebabkan siswa

[12] T. Raka Joni. *Jurnal Pendidikan.jilid 12,Pembelajaran Yang Mendidik: Artikulasi Konseptual, Terapan Konstektual, dan Verifikasi Empirik*.,(Malang: LPTK dan ISPI, 2005), Hal. 92

beranggapan bahwa bahasa Jepang sulit dan membosankan. Hingga ada kecenderungan siswa enggan untuk belajar bahasa Jepang. Bila hal ini tidak diantisipasi, maka siswa akan mengabaikan keterampilan menulis, dalam hal ini adalah kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang dengan baik.

Sebenarnya masalah-masalah yang ada pada pembelajaran dapat dihindari bila guru membuat berbagai variasi dalam pengajaran. Salah satunya guru menyajikan pelajaran dengan menggunakan media gambar. Dengan media gambar, siswa dimungkinkan dapat lebih tertarik untuk berlatih membuat kalimat. Karena gambar dapat memancing pikiran siswa untuk menceritakan apa yang terkandung dalam gambar tersebut. Sehingga siswa tidak hanya dapat berbicara saja tetapi juga dapat menuliskan apa yang sedang dipikirkannya. Agar dapat mahir dalam menulis kalimat, maka siswa perlu banyak latihan. Ini akan membuat siswa menjadi terampil menulis.

Tetapi seberapa besarkah pengaruh penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis? Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang kelas I SMA Bakti Idhata Jakarta Selatan.

## B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

- Bagaimanakah pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang di SMA?
- Apakah penggunaan media gambar lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media lain?
- Apakah media gambar dapat membantu siswa dalam kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang?
- Apakah kelebihan dan kekurangan penggunaan media gambar terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang?

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang tercantum dalam identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya akan membahas ada atau tidaknya pengaruh penggunaaan media gambar terhadap kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang siswa kelas I SMA Bakti Idhata Jakarta Selatan. Yang dimaksud menulis dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa menulis kalimat-kalimat sederhana, sesuai dengan pola-pola yang telah dipelajari oleh siswa yang bersumber dari buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid I menggunakan huruf romaji.

Dimana gambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar dua dimensi, yang bersifat diam dan menggunakan kata bantuan sejenis *clue* yang berfungsi untuk memandu siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang secara

sederhana. Gambar diambil dari situs minna no kyouzai, Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura untuk Intra Jilid 1, dan kamus bergambar.

## D. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas I SMA Bakti Idhata Jaksel?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis kalimat siswa kelas I SMA Bakti Idhata Jaksel?

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan media gambar dalam kemampuan menulis siswa kelas I SMA Bakti Idhata Jaksel.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang kelas I SMA Bakti Idhata Jaksel.

## F. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SMA Bakti Idhata Jaksel, tepatnya di kelas X-1 dimana kelas ini adalah kelas intra yang 1 Minggunya mendapatkan pelajaran bahasa Jepang 1 kali dengan alokasi waktu 2x45 menit. Waktu

penelitian pada semester II selama satu bulan, yakni pada akhir bulan April sampai akhir bulan Mei 2010 dengan empat kali pertemuan. Dua kali pertemuan dengan menggunakan media gambar dan dua kali pertemuan tanpa menggunakan media gambar.

**G. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini digolongkan menjadi dua yakni;

1). Secara teoritis, sebagai bahan informasi tentang pengaruh penggunaan media gambar terhadap pembelajaran Bahasa Jepang di SMA.

2). Secara praktis, sebagai bahan masukan bagi guru untuk dipertimbangkan dalam pemilihan media sebelum pelaksanaan proses belajar mengajar.

# BAB II

# KERANGKA TEORI

## A. Deskripsi Teori

### 1. Pembelajaran

#### 1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.[13]

Miarso menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu. Pembelajaran sebaiknya berdasarkan teori pembelajaran yang bersifat preskriptif yaitu teori yang memberikan "resep" untuk mengatasi masalah belajar. Teori pembelajaran yang preskriptif itu harus memperhatikan tiga variabel pembelajaran, yaitu kondisi, metode (perlakuan) dan hasil pembelajaran.[14]

Proses pembelajaran tidak semata-mata diarahkan agar siswa mampu menguasai sejumlah bahan atau materi melalui metode penuturan, akan tetapi

[13] Arief S.Sadiman, dkk. *op cit*. Hal.13
[14] Ibid. Hal. 15

pembelajaran sungguh-sungguh diarahkan agar siswa belajar secara aktif untuk menguasai kompetensi tertentu sesuai dengan kurikulum.[15]

Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya.

**2. Prinsip-prinsip Pembelajaran**

Ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, di antaranya:[16]

1. Berpusat pada siswa
2. Belajar dengan melakukan
3. Mengembangkan kemampuan sosial
4. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah
5. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
6. Mengembangkan kreativitas siswa
7. Mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi
8. Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik
9. Belajar sepanjang hayat

**3. Faktor-faktor dalam proses pembelajaran**

Terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif, yaitu sebagai berikut:[17]

---

[15] Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2006). Hal. 30
[16] Ibid. Hal. 30-32
[17] Ibid. Hal. 33

1. Proses pembelajaran harus memberikan peluang kepada siswa agar mereka secara langsung dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2. Guru perlu memberikan kesempatan pada siswa untuk merefleksi apa yang telah dilakukannya.
3. Proses pembelajaran harus mempertimbangkan perbedaan individual.
4. Proses pembelajaran harus dapat memupuk kemandirian disamping kerja sama.
5. Proses pembelajaran harus terjadi dalam iklim yang kondusif baik iklim sosial maupun iklim psikologis.
6. Proses pembelajaran yang dikelola guru harus dapat mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu.

**2. Pembelajaran Menulis**

Telah disinggung sebelumnya bahwa pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dan siswa pada kegiatan belajar dan mengajar.

Sedangkan menulis diartikan sebagai suatu kegiatan berbahasa yang menghasilkan huruf, kata, atau kalimat dengan menggunakan pena, pensil, bolpoint yang ditampilkan di atas kertas, kain, papan, dan sebagainya.[18]

Dalam wikipedia berbahasa Jepang menulis didefinisikan sebagai berikut:

[18] Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga.* (Jakarta:Balai Pustaka, 2007) Hal. 1219

筆記　とは、言葉を意図的に選択し，特定の構文を用いて、何かを書き記すことである。それを記録するための道具や手段の選択肢は無限であるといってもよい。実際、人数は紙をはじめとして、石版、竹簡、亀甲、壁、果てはデイスプレイに至るまで、様々なものの上に書き記してきた。

(= Menulis adalah mencatat sesuatu dengan memilih kata yang sesuai tujuan dengan penggunaan struktur kalimat tertentu. Alat tulis dan cara penulisannya pun tidak ada batasannya. Sebenarnya manusia pada awalnya menjadikan berbagai macam media seperti batu tulis, bambu, cangkang kura-kura, dan dinding untuk menulis tentang banyak hal, seperti kertas pada jaman sekarang.)[19]

「書く」とは「文章表現」とも称され、文字通り「文章によって思考内容を表現する」ことである。日本人のための国語教育の中心が「読み書き」で、その習得に多くのエネルギーが費やされるように、また「文は人なり」に言い表されるごとく文章の良し悪しによって人が判断されるように、書く技能は 4 技能の中で最も習得が難しく、かつ他人の厳しい評価にされるものである。

(= Yang disebut menulis adalah sesuatu pengungkapan pikiran, renungan dengan kalimat, huruf menjadi sebuah ungkapan. Dalam membaca dan menulis merupakan pusat pendidikan bagi orang Jepang, pengetahuan tersebut mengeluarkan banyak energi, orang mempertimbangkan baik buruknya seseorang melalui tulisannya. Sehingga muncul istilah bunwa hitonari. Kemampuan menulis termasuk dalam 4 keterampilan dasar dan pengetahuan yang sulit, ditambah lagi hasil tulisannya pun akan menjadi sesuatu penilaian yang sulit bagi orang lain.)[20]

Jadi, menulis adalah suatu kegiatan berbahasa yang menggunakan alat tulis dalam bentuk huruf, kata atau kalimat untuk menuangkan sesuatu hal, misalnya gagasan pikiran atau ide dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis adalah suatu usaha membelajarkan peserta didik untuk menghasilkan huruf, kata atau kalimat pada sebuah media seperti kertas, papan, dan lain sebagainya dalam bentuk tulisan.

---

[19] Dita Maulida. *Pengaruh Penggunaan Media Foto Pada Pembelajaran Menulis dalam Bahasa Jepang.*( Bandung: Tidak Diterbitkan, 2009), Hal. 9

[20] The Japan Foundation. *Nihongo Kyouiku Handobukku*.(Tokyo: Kukosai Kouryuu Kikin,1976). Hal.74

Dua penelitian penggunaan waktu bagi keempat keterampilan berbahasa menyimpulkan bahwa urutan lama waktu tersebut selalu berurutan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Proses orang belajar berbahasa pun selalu dimulai dengan urutan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. *"The last but not the least"* kata pepatah dalam bahasa Inggris. Biarpun posisi menulis selalu terakhir tidak berarti menulis tidak penting, berarti dan berperan.[21]

Menulis merupakan keterampilan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan gagasan. Oleh karena itu keterampilan menulis akan bergantung pada penyusunan kalimat yang secara sintaksis baik dan benar serta bagaimana menyusun gagasan tersebut menjadi sebuah tulisan yang menggambarkan hal yang ingin diungkapkan.[22]

Keterampilan menulis merupakan suatu proses pertumbuhan melalui banyak latihan. Untuk mendapatkan keterampilan menulis tidak cukup dengan mempelajari tata bahasa dan mempelajari pengetahuan tentang teori menulis, keterampilan menulis tumbuh dengan latihan-latihan dengan mengatasi kecemasan dan kebimbangan menuju kepada kepercayaan diri.[23]

> 書く技能は発表行為という点で話す技能と共通するが、他方、文章だけを頼りに，いわば「誰もいない空間に伝達しているようなもの」（リヴァズ「外国語習得のスキル」）であるから、常に正確さが要求される。言いかえると、誤りやあいまいさがあれば、それがはっきりと残るという点で、他の 3 技能と大きく異なる。[24]

---

[21] Henry Guntur Tarigan dan Djago Tarigan. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*,( Bandung: Angkasa, 1986). Hal. 185
[22] Didi Sukyadi, *Jurnal Ilmu Pendidikan jilid 12, Kesalahan Sintaksis dalam Tulisan Pembelajar Bahasa Inggris dan Upaya Perbaikannya Melalui Teknik Menulis Kolaboratif*,(Malang: LPTK&ISPI, 2005), Hal. 143
[23] J.CH.Sujanto, *Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis-Berbicara Untuk Mata Kuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Depdikbud, 1988), Hal. 60
[24] The Japan Foundation. *op cit.* Hal. 75

(= Keterampilan menulis adalah kegiatan yang sama halnya dengan berbicara, namun menulis bergantung pada kalimat saja, bila diumpamakan [seperti menyampaikan sesuatu di ruangan yang tidak ada orang], karena ini merupakan Rivazu [kemampuan bahasa asing], karenanya dibutuhkan ketepatan. Dengan kata lain yang membedakan dari ketiga keterampilan berbahasa lainnya adalah bahwa dalam keterampilan menulis, bila ada kesalahan atau kejanggalan akan terlihat dengan jelas).

Berdasarkan hal di atas maka untuk dapat memiliki keterampilan menulis yang baik maka perlu adanya pembelajaran yang memfasilitasi kegiatan tersebut. Diantaranya adalah dengan memberikan pembelajaran yang cocok dengan kegiatan menulis misalnya setiap seminggu sekali siswa diberikan latihan-latihan mengarang bebas sesuai dengan pola kalimat yang telah dipelajarinya, atau setiap jam pembelajaran bahasa, siswa diminta sesering mungkin membuat kalimat sendiri terutama dalam bentuk tulisan. Hal ini dapat membuat siswa menjadi terbiasa untuk menulis dengan mengungkapkan ide yang dipikirkannya.

### 3. Pembelajaran Menulis Bahasa Jepang

Menurut Ogawa (1985: 639) dalam Dita Maulida menjelaskan bahwa pembelajaran menulis dalam bahasa Jepang terbagi atas 3 tingkatan, yakni:[25]

a. Pada tingkat pemula, pertama yang dipelajari adalah huruf kana (hiragana dan katakana) serta kanji. Pada tahap ini mempelajari cara menulis kanji, katakana yang muncul pada bahan bacaan, dan difokuskan pada pembelajaran hiragana. Bagian selanjutnya dari tingkat pemula ini adalah fokus pada pola kalimat baru, pengulangan latihan lisan dari kosakata baru yang dipakai, jika

[25] Dita Maulida. *op cit* Hal. 16-18

masalah tata bahasa dikuasai, melanjutkan bahan bacaan pertama kali, di dalam situasi yang ditunjukkan oleh bahan bacaan tersebut, dapat diketahui bagaimana pola kalimat dan kosakata baru itu dipergunakan. Sambil membaca kalimatnya dan memahami isinya pembelajar mempelajari cara menulis katakana dan kanji baru. Pada pembelajaran menulis tingkat pemula ini, sambil mempelajari hurufnya terdapat juga pembelajaran membuat karangan, dari pertengahan awal menulis kalimat-kalimat pendek, dan pada pertengahan akhir merupakan bagian penulisan paragraf.

b. Pada tingkat menengah, pembelajaran hiragana dan katakana dianggap selesai, dan melanjutkan pembelajaran kanji tingkat pemula dari 300 bertambah sampai 500 huruf. Karena bahan pengajaran difokuskan pada ragam tulisan, dibandingkan dengan tingkat pemula, kalimat-kalimat yang ditulis menjadi lebih banyak yang berhubungan dan aturan penulisannya pun lengkap.

c. Pada tingkat mahir, secara positif mengungkapkan opini sendiri dalam bentuk laporan atau karya ilmiah, diuraikan dengan logis sesuai tema. Untuk itu pada kalimat pembahasannya memilih kosakata yang sesuai, memikirkan hubungan antar semua paragraf, kemudian yang terpenting adalah penyusunan pendahuluan, pokok permasalahan, dan kesimpulan.

書き方指導では次の３点を区別するのが実際的である。
ア． 仮名と漢字を用い、表記法に則った正しい文章が書ける。
イ． 適切な語彙や表現を用い、文法的に正しい文章が書ける。

ウ.　文章を通じて、伝達および思考内容を表現できる。[26]

(= Petunjuk cara menulis ada 3 perbedaan praktis, yang terdiri dari 3 point:

1. Dapat menulis kalimat yang benar berdasarkan catatan pemakaian huruf kanji dan kana.
2. Dapat menulis kalimat yang benar secara tata bahasa menggunakan kosakata dan pengungkapan yang sesuai.
3. Dapat mengungkapkan isi pikiran melalui kalimat).

Dari pernyataan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tiap pembelajaran menulis dalam bahasa Jepang berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya.

Pada tingkatan pemula pembelajaran menulis dimulai dari huruf kana dan kanji sederhana, kemudian pembelajaran kosakata dan pola-pola kalimat sederhana yang selanjutnya peserta didik mulai mencoba melakukan latihan membuat kalimat pendek sampai dengan karangan pendek misalnya hanya terdiri dari satu paragraf. Selanjutnya pada tingkat menengah pembelajaran pola-pola kalimat semakin banyak dan berkembang, dari kalimat-kalimat pendek menjadi kalimat yang saling berkaitan misalnya dengan membuat sebuah karangan yang mengandung unsur cerita dan lebih lengkap. Pada tingkatan mahir, pembelajaran menulis lebih rumit lagi dari pembuatan karangan yang mengandung unsur cerita beralih ke pembuatan laporan.

Semua itu melibatkan pemakaian huruf kanji dan kana dengan benar, penggunaan kosakata, tata bahasa dan pengungkapan yang sesuai untuk dapat mengungkapkan isi pikiran yang disampaikan melalui kalimat dalam pembelajaran menulis.

[26] The Japan Foundation. *op cit* . hal. 75

**4. Pembelajaran Menulis di SMA Bakti Idhata**

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru, dimana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah, salah satunya adalah di SMA. Selain penggunaan metode pengajaran yang bervariasi, guru juga dapat menggunakan media yang sesuai dengan pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa, misalnya dengan penggunaan media gambar.

Media gambar dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran menulis bahasa Jepang di SMA. Bukan hanya pembelajaran kosakata saja yang dapat memanfaatkan media ini, pembelajaran menulis pun dapat memanfaatkannya. Salah satu contoh pembelajaran menulis di SMA Bakti Idhata. Menulis yang dimaksud dalam hal ini adalah pembelajaran menulis kalimat-kalimat pendek sederhana bahasa Jepang dengan memanfaatkan media gambar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kalimat adalah kesatuan ujar yang mengungkapkan suatu konsep pikiran dan perasaan, perkataan, satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual ataupun potensial terdiri atas klausa.

Selaras dengan pengertian tersebut, menurut Keraf kalimat adalah satu bagian ujaran yang didahului dan diikuti oleh kesenyapan, sedangkan intonasinya

menunjukkan bahwa bagian ujaran itu sudah lengkap.[27] Lengkap berarti di dalam satuan bahasa yang disebut kalimat itu terdapat:

1. Unsur atau bagian yang menjadi pokok pembicaraan, yang lazim disebut dengan istilah subjek (S)
2. Unsur atau bagian yang memiliki "komentar" tentang subjek, yang lazim disebut dengan istilah predikat (P)
3. Unsur atau bagian yang merupakan pelengkap dari predikat, yang lazim disebut dengan istilah objek (O)
4. Unsur atau bagian yang merupakan "penjelasan" lebih lanjut terhadap predikat dan subjek, lazim disebut dengan istilah keterangan (K)[28]

Dapat dilihat bahwa struktur kalimat dalam bahasa Indonesia berpola S-P-O-K, yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan, namun tidak selalu harus berpola demikian. Subjek dan predikat merupakan unsur yang harus ada dalam sebuah kalimat, sedangkan unsur objek dan keterangan tidak harus selalu ada.[29]

Setiap gagasan pikiran atau konsep yang dimiliki seseorang pada prakteknya harus dituangkan ke dalam bentuk kalimat. Kalimat yang baik pertama kali haruslah memenuhi persyaratan gramatikal. Hal ini berarti kalimat harus disusun berdasarkan kaidah-kaidah yang berlaku. Kaidah-kaidah tersebut meliputi: (1) unsur-unsur penting yang harus dimiliki setiap kalimat, (2) aturan-aturan tentang Ejaan Yang Disempurnakan, (3) cara memilih kata dalam kalimat

[27] Gorys Keraf, *Tata Bahasa Indonesia*, (Nusa Indah,1984), Hal. 141
[28] Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, Jakarta, 2006), Hal. 327-328
[29] Ibid. Hal. 328

(diksi). Kelengkapan unsur sebuah kalimat sangat menentukan kejelasan sebuah kalimat. Oleh sebab itu sebuah kalimat setidaknya harus memiliki subjek dan predikat.[30]

Kalimat dalam bahasa Jepang disebut *Bun*. Menurut Iwabuchi, pada umumnya yang dimaksud kalimat adalah bagian yang memiliki serangkaian makna yang ada di dalam suatu wacana yang dibatasi dengan tanda titik. Di dalam ragam lisan sebuah kalimat ditandai dengan penghentian pengucapan pada bagian akhir kalimat tersebut.[31]

Kesimpulannya, kalimat adalah satuan gramatik, satuan bahasa yang lengkap, memiliki struktur yang dibatasi jeda. Bila ragam lisan sebuah kalimat ditandai dengan penghentian pengucapan pada akhir kalimat, sedangkan dalam ragam tulisan diakhiri dengan tanda titik, tanda tanya atau tanda seru.

Klasifikasi kalimat menurut sudut pandang Iwabuchi Tadasu adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan perbedaan sikap penuturnya kalimat dibagi menjadi empat macam yaitu *Heijobun* (kalimat biasa). *Gimonbun* (kalimat pertanyaan), *Meireibun* (kalimat perintah), *Kandoobun* ( kalimat yang menyatakan terkesan)
2. Berdasarkan perbedaan struktur kalimatnya.[32]

Menurut Matsuoka Hiroshi, kalimat bisa diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Klasifikasi berdasarkan jumlah klausa yang membentuk kalimat.

[30] Sabarti Akhadiah, Sakura Ridwan, Maidar .G. Arsyad, *Buku Materi Pokok Menulis I Modul 6-9*, Depdikbud, Universitas Terbuka, Jakarta, Tahun 1986, Hal. 6.1
[31] Sudjianto, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*,(Jakarta: Kesaint Blanc, 2007), Hal. 140
[32] Ibid. Hal. 141

2. Klasifikasi berdasarkan kelas kata yang menjadi predikat pada kalimat itu.
3. Klasifikasi berdasarkan fungsi ungkapan.[33]

Berdasarkan pengertian dan klasifikasi kalimat yang dipaparkan di atas, maka yang menjadi fokus pembelajaran menulis kalimat di SMA adalah kalimat biasa, dalam hal ini adalah kalimat pendek sederhana bahasa Jepang sebagai sebuah pengenalan bahasa Jepang awal yang terdiri dari unsur kalimat seperti subyek, predikat, dan obyek, serta penggunaan keterangan waktu dan tempat dengan tujuan agar siswa dapat menulis kalimat sederhana dalam bahasa Jepang.

Proses pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang di SMA Bakti Idhata dimulai dari pengulangan materi yang lalu yang berguna untuk mengingatkan siswa pada materi sebelumnya, kemudian guru masuk pada materi baru dengan memperkenalkan kosakata-kosakata baru dengan media gambar, kemudian siswa melakukan latihan pengulangan secara keseluruhan, berkelompok, dan individu. Selanjutnya guru menuliskan pola kalimat baru di papan tulis, sambil menulis, guru menjelaskan penggunaan pola kalimat tersebut serta memberikan contoh kalimat.

Selanjutnya guru memperlihatkan pada siswa sebuah gambar kemudian siswa diminta mencoba membuat kalimat sederhana sesuai dengan pola kalimat berdasarkan gambar tersebut, pertama-tama siswa secara lisan membuat kalimat yang terkandung pada sebuah gambar, kemudian siswa satu per satu membuat

[33] Ibid. Hal. 142

kalimat secara tertulis di papan tulis. Selanjutnya siswa diminta melakukan tanya jawab sesama teman untuk lebih memahami materi yang diberikan.

Di akhir pembelajaran, guru memberikan tes tertulis pada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa per individu dalam menyerap materi pelajaran yang telah disampaikan. Karena dalam pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individu. Dari hasil tes, maka dapat diketahui, materi mana yang masih kurang dikuasai oleh siswa sehingga guru dengan segera dapat mengevaluasi kekurangan dari kegiatan pembelajaran tersebut.

## 5. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. [34]

Media adalah *medium* yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat

[34] Azhar Arsyad. *op cit*. Hlm 3

dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haralsen).[35]

Dalam buku yang sama, NEA (*National Education Association*) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (McLuahan).

Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik (film, video).[36]

Kesimpulannya media adalah perantara yang dapat membantu indera akan keterbatasan-keterbatasan, yang dapat memberikan rangsangan dalam menyalurkan pesan dari komunikator kepada komunikan.

**2. Media Pembelajaran**

Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2005: 458).

[35] Ahmad Rohani, *Media Instruksional Educatif*. (Jakarta:Rineka Cipta, 1997), Hal. 2
[36] Ibid.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam konteks dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.[37]

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara karya seseorang pengembang mata pelajaran (program pembelajaran) dengan peserta didik. Adapun yang dimaksud interaksi adalah terjadinya suatu proses belajar pada diri peserta didik pada saat menggunakan atau memanfaatkan media. Misalnya pada saat peserta didik menyaksikan tayangan program televisi pembelajaran, film pendidikan, mendengarkan program audio interaktif, menggunakan program CAI, membaca *programmed instruction*, membaca modul, dan sebagainya.[38]

Media instruksional edukatif atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi, dan sebagainya.[39]

Kesimpulannya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan

---

[37] Drs. Bambang Warsita M.Pd., *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2008), Hal. 123
[38] Ibid. Hal. 123
[39] Ahmad Rohani. *op cit*. Hal. 3-4

materi atau pesan agar proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan interaktif.

### 3. Macam-macam Media Pembelajaran

*Elly (1977) classified instructional media into six general categories. They are:*[40]

a. *Still pictures: photographic prints, sketches, cartoon, charts, graphs, and maps.*
b. *Audio: these include the voice of teachers, radio, disk and tape recording.*
c. *Motion pictures: film.*
d. *Television: television, videotape.*
e. *Real things: real objects.*
f. *Programmed and computer assisted instruction: computer.*

Elly (1977) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam 6 kategori umum, diantaranya:

1. Gambar diam: print fotografi, sketsa, kartun, grafik, dan peta.
2. Pendengaran: suara dari pengajar, radio, kaset, rekaman.
3. Gambar bergerak: film.
4. Televisi: televisi, video.
5. Benda sesungguhnya: objek nyata.
6. Pengajaran program computer: computer.

*Klasek (1972) classified instructional media into six categories, they are:*[41]

1. *Visual media; motion pictures, slides and film strips, transparancies and overhead projection, still or flat pictures, graphics.*
2. *Audio media: audio tape, disc recordings, radio.*
3. *Display media: chalkboards, bulletin boards, opaque projection.*
4. *Real or simulated experience: simulation, models, gaming, realia, community.*
5. *Printed media: books, text book, work book.*
6. *Programmed learning: instruction uses a series of stimuli and responses in a sequential manner to achieve prescribe instructional objectives.*

Klasek (1972) mengklasifikasikan media pengajaran dalam 6 kategori, diantaranya:

---

[40] M.Zaim. *The Effect of Using Instructional Media Toward The Learning Achievement of English*. (Padang: Jurnal Guru,2005). Hal.78
[41] M.Zaim. *loc cit.* Hal. 78

1. Media visual: gambar bergerak, slide dan rentetan foto di film, transparan dan OHP, gambar diam atau gambar datar, grafik.
2. Media audio atau pendengaran: tape, rekaman, radio.
3. Media pameran: papan tulis, papan pengumuman, proyeksi tidak tembus cahaya.
4. Pengalaman tiruan atau nyata: model, permainan, realia, komunitas.
5. Media cetak: buku, buku teks, buku tugas.
6. Program pengetahuan atau pembelajaran: pengajaran menggunakan rangkaian dari dorongan dan tanggapan dalam urutan sikap untuk mencapai penentuan sasaran pengajaran.

Berikut ini adalah dua pengkategorian dari media pengajaran:

*Classification Number 1: Projected and Non Projected Aids*[42]

| *Projected Aids* | *Graphic Aids* | *Display Boards* | *3 Dimensional Aids* | *Audio Aids* | *Activity Aids* |
|---|---|---|---|---|---|
| *Films, filmstrips, opaque projector, slides* | *Cartoons, charts, comics, diagrams, flashcards, graphs, maps, photographs, pictures, posters* | *Blackboard, bulletin, flannelboard, magneticboard, pegboard* | *Diagrams, models, mockups, objects, puppets, specimens* | *Radio, recordings, television* | *Computer Assisted Instruction, demonstration, dramatics, experimentation, fieldtrips, programmed instruction, teaching machines* |

*Classification Number 2: Audio Materials, Visual Materials and Audio-Visual Materials*[43]

| *Audio Materials* | *Visual Materials* | *Audio-Visual Materials* |
|---|---|---|
| *Language laboratories, radio, sound distribution* | *Bulletin board, chalk boards, charts, drawings etc, exhibits,* | *Demonstrations, films, printed materials with recorded sound, sound* |

[42] Shahzad Ahmed. *Media and Learning*. (New Delhi: Anmol Publications PVT.LTD.,2006), Hal. 214
[43] Ibid. Hal. 215

| | | |
|---|---|---|
| *system sets, tape and discrecordings* | *filmstrips, flashcards, flannel boards, flip books, illustrated books, magnetic boards, maps, models, pictures, posters, photographs, self-instructional, silent films, slides* | *filmstrips, studytrips, television, videotapes* |

**4. Kegunaan Media Pembelajaran**

Kegunaan media pendidikan/media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti obyek yang terlalu besar, obyek yang terlalu kecil, gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin), dan konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi dan lain-lain).
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan

materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuan dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.[44]

Menurut Derek Rowntree, media pendidikan atau pembelajaran (media instruksional edukatif) berfungsi:[45]

1. Membangkitkan motivasi belajar.
2. Mengulang apa yang telah dipelajari.
3. Menyediakan stimulus belajar.
4. Mengaktifkan respon peserta didik.
5. Memberikan balikan dengan segera.
6. Menggalakkan latihan yang serasi.

Menurut McKnown dalam sumber yang sama, ada empat fungsi media pendidikan atau pembelajaran (media instruksional), yaitu:

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada instruksional akademis menjadi pendidikan yang mementingkan kebutuhan kehidupan peserta didik.
2. Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik, karena:
   a. Media instruksional edukatif pada umumnya merupakan sesuatu yang baru bagi peserta didik, sehingga menarik perhatian peserta didik.

[44] Arief S. Sadiman. *op cit*.Hal. 17-18
[45] Ahmad Rohani. *op cit*. Hal. 7-8

b. Penggunaan media instruksional memberikan kebebasan kepada peserta didik lebih besar dibandingkan dengan cara belajar tradisional.

c. Media instruksional lebih konkrit dan mudah dipahami.

d. Memungkinkan peserta didik untuk berbuat sesuatu.

e. Mendorong peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak.

3. Memberikan kejelasan (*clarification*).

4. Memberikan rangsangan (*stimulation*).

Kesimpulannya, bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang sangat besar dalam memudahkan siswa mempelajari meteri pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

## 6. Media Gambar

### 1. Pengertian

Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil, dan sebagainya pada kertas dan sebagainya.[46]

Pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.[47]

Gambar adalah media yang paling umum dipakai, salah satunya dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Gambar merupakan media visual dua dimensi di atas bidang yang tidak transparan. Dia merupakan bahasa yang

[46] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. (Jakarta:Balai Pustaka, 2007), Hal. 329

[47] Arief S. Sadiman. *op cit.* Hal. 29

umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu melalui media gambar, diharapkan siswa dapat menjelaskan dan mengembangkan gambar dalam bentuk menguraikan kalimat dalam tulisan sesuai dengan apa yang dilihatnya.

**2. Gambar sebagai Media Pembelajaran**

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Penting sebab dapat memberi penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang dapat diungkapkan oleh kata-kata baik yang ditulis maupun yang diucapkan. Gambar telah lama digunakan sebagai medium untuk mengajar dan belajar serta dapat digunakan terus dengan efektif dan mudah.[48]

> 絵には単純な線画から写実的なものまであり、情報の質と量により、使用上の差がある。吟味された情報を誤解なく伝えるには、白黒の線画が適し、総合的な情報を与えるには、多色使いの写実的な絵が適している。入門期の教育現場では、絵が教材として使われることが多いが、教師が作成すれば、必要なことがらだけを盛り込むことができ、学習目的に即した教材ができる.[49]
>
> (= Dalam gambar ada penggunaan variasi, yang menerangkan sifat dan ukuran, dari membuat garis yang sederhana sampai pada lukisan yang sebenarnya. Dalam menyampaikan ketidaksalahpahaman informasi, maka diperiksa, kecocokan banar salahnya pembuatan garis, dalam memberikan informasi yang menyeluruh, menyesuaikan dengan gambar/lukisan sebenarnya. Saat memasuki lembaga pendidikan, gambar banyak digunakan sebagai bahan ajar, apabila penyusunan dilakukan oleh pengajar, dapat memasukkan sesuatu yang penting, yaitu dapat membuat bahan ajar yang disesuaikan dengan tujuan belajar).

Dari sini dapat terlihat bahwa gambar sangat menakjubkan. Karena gambar yang tidak bergerak pun dapat memiliki makna yang luas dan mendalam.

---

[48] Amir Hamzah Suleiman. *op cit*. Hlm. 27
[49] The Japan Foundation. *Nihongo Kyouiku Jiten.* (Tokyo,2007). Hal. 901

Gambar dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan keterampilan siswa membuat kalimat, karena gambar bisa menuntun siswa dalam menyusun kalimat, serta memunculkan ide dalam pembuatan kalimat.

Berikut adalah beberapa kelebihan media gambar atau foto:

1. Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua obyek, benda atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa siswa dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut. Gambar dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan dengan gambar. Gambar pun dapat bermanfaat untuk menyajikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
4. Foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar atau foto memiliki kelemahan yaitu:

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata
2. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar[50]

Selain kelebihan dan kekurangan gambar seperti yang telah diuraikan diatas, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Autentik. Gambar harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
2. Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan point-point pokok dalam gambar.
3. Ukuran relatif. Gambar atau foto dapat membesarkan atau mengecilkan obyek atau benda sebenarnya.
4. Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
6. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus.

Syarat-syarat di atas harus dapat dipenuhi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Apalagi gambar disini merupakan salah satu

[50] Ahmad Rohani. *op cit* ,Hal. 30-31

media pendidikan yang umum dan paling sering digunakan, khususnya di sekolah-sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diberikan pada siswa, agar tepat sasaran tujuan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran tersebut.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini:

1. Penelitian Anggi Hemagantini, Jurusan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2008 yang berjudul ”Pembelajaran Frase dan Kalimat Bahasa Jepang Menggunakan Media Gambar”. Dari hasil penelitian eksperimen terhadap pembelajar bahasa Jepang kelas II di SMAN I Lembang ini diperoleh hasil perhitungan uji-t dengan angka $t_{hitung}$ 20.7 yang dibandingkan dengan $t_{tabel}$ yaitu 2.42 atau dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran frase dan kalimat Bahasa Jepang dengan menggunakan media gambar memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa.
2. Penelitian Dita Maulida, Jurusan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2009 yang berjudul ”Pengaruh Penggunaan Media Foto pada Pembelajaran Menulis dalam Bahasa Jepang”. Sebuah penelitian deskriptif eksperimen terhadap pembelajar bahasa Jepang kelas VIII SMP Labschool

UPI diperoleh hasil pretest adalah 70.4 dan hasil posttest adalah 81.9 maka hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan media foto dapat mempengaruhi minat siswa dan mempengaruhi rata-rata perolehan nilai tes sumatif siswa.

## C. Konsep

Media gambar merupakan media yang efektif untuk pengajaran bahasa Jepang. Sebuah gambar akan lebih menarik perhatian siswa dalam hal pembelajaran, khususnya dalam kemampuan menulis kalimat. Menulis kalimat dapat bermanfaat untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Misalnya dalam menghasilkan sebuah tulisan yang baik, para siswa harus dibimbing untuk terus berlatih membuat kalimat sedini mungkin.

Media gambar merupakan salah satu media penunjang dalam pengajaran bahasa Jepang. Dan untuk membuat kalimat bahasa Jepang dalam penelitian ini maka penulis menggunakan media gambar. Penggunaan media gambar dapat membuat siswa lebih ekspresif dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya. Hal ini didukung oleh pendapat Amir hamzah dalam bukunya yang mengatakan bahwa gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang dapat diungkapkan oleh kata-kata baik yang ditulis maupun yang diucapkan. Oleh karena itu penulis beranggapan bahwa penggunaan media gambar berpengaruh terhadap kemampuan membuat kalimat dalam bahasa Jepang.

## D. Definisi Istilah

Berikut adalah definisi-definisi dari istilah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Preskriptif: bersifat memberi petunjuk atau tata cara; tergantung pada atau menurut ketentuan resmi yang berlaku.[51]
2. Memanipulasi: mengajarkan sesuatu dengan menggunakan tangan; mengatur (mengerjakan) dengan cara yang pandai sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.[52]
3. Grafis: bersifat huruf, dilambangkan dengan huruf, bersifat matematika, statistika, dan sebagainya dalam wujud titik-titik, garis-garis, atau bidang- bidang yang secara visual dapat menjelaskan hubungan yang ingin disajikan.[53]
4. Visual: dapat dilihat dengan indera penglihat (mata) berdasarkan penglihatan; bentuk sebuah metode pengajaran bahasa.[54]
5. Persepsi: tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu; proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya.[55]
6. Autentik: dapat dipercaya; asli, tulen; sah.[56]
7. Komposisi: susunan; tata susun; gubahan baik instrumental maupun vokal.[57]
8. Intonasi: lagu kalimat; ketepatan penyajian tinggi rendah nada.[58]

---

[51] Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.(Jakarta: Balai Pustaka,1989), Hal. 700
[52] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *op cit.* Hal. 712
[53] Ibid. Hal. 371
[54] Ibid. Hal. 1262
[55] Ibid. Hal. 863
[56] Ibid. Hal. 77
[57] Ibid. Hal. 585

9. Klausa: satuan gramatikal yang berupa kelompok kata, sekurang-kurangnya terdiri atas subyek dan predikat dan berpotensi menjadi sebuah kalimat.[59]
10. Gramatik: sesuai dengan tata bahasa; menurut tata bahasa.[60]
11. Sintaksis: peraturan dan hubungan kata dengan kata atau dengan satuan lain yang lebih besar; cabang linguistik tentang susunan kalimat dan bagiannya, ilmu tata kalimat; subsistem bahasa yang mencakup hal tersebut.[61]
12. Instruksional: bersifat pengajaran; mengandung pelajaran (petunjuk, penerangan).[62]
13. Struktur: pengaturan pola dalam bahasa secara sintakmatis.[63]

## E. Definisi Operasional

Penulis mendefinisikan judul dari penelitian ini agar tidak terdapat kesalahan pengertian. Definisi tersebut adalah:

- Pengaruh:

  Kekuatan yang ada atau timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang[64]

---

[58] Ibid. Hal. 440
[59] Ibid. Hal. 574
[60] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *loc cit.* Hal. 371
[61] Ibid. Hal. 1072
[62] Ibid. Hal. 437
[63] Ibid. Hal. 1092
[64] Peter Salim dan Yenni Salim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*.(Jakarta: Modern English Press,1991) Hal. 1126

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kekuatan atau daya yang timbul dari benda (media gambar) terhadap hasil pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang kelas I SMA Bakti Idhata.

- Penggunaan:

  Proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian[65]

  Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemakaian media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

- Media:

  Alat; alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya); perantara; penghubung[66]

  Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat, sarana, ataupun penghubung dalam hasil pembelajaran menulis.

- Gambar:

  Tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya[67]

  Tiruan benda, orang atau pemandangan yang dihasilkan pada permukaan yang rata[68]

---

[65] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *op cit.* Hal 375
[66] Ibid. Hal. 726
[67] Ibid. Hal. 329
[68] Peter Salim dan Yenni Salim. *op cit.* Hal. 435

Gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tiruan benda, orang dan sebagainya sebagai media visual dua dimensi yang dihasilkan pada permukaan yang rata yang digunakan dalam hasil pembelajaran menulis.

- Hasil Pembelajaran:

  Hasil adalah pendapatan, pemerolehan, sesuatu yang diperoleh dari usaha, pikiran dan sebagainya, akibat dan kesudahan.[69]

  Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran adalah suatu proses, perbuatan, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.[70] Pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan denan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.[71]

  Hasil pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dalam hal ini adalah kegiatan menulis.

- Menulis:

  Suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara.[72]

---

[69] Ibid. Hal. 512-513
[70] Arief S.Sadiman, M.Sc.Dkk. *loc. cit*. Hal. 13
[71] Ibid. Hal. 15
[72] http://id.wikipedia.org/Berkas: Egyption_Funerary_stela.jpg. Diakses 29 april 2010

> Menulis adalah membuat huruf, angka dan sebagainya; melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dengan tulisan; menggambar; melukis; membatik.[73]
>
> Menulis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan untuk mengungkapkan informasi dengan tulisan berupa kalimat Bahasa Jepang sederhana dengan huruf romaji. Kalimat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kalimat sederhana dalam secara tertulis yang mengandung unsur kalimat yang terdiri dari subyek dan predikat, beserta unsur kalimat lain yang sesuai dengan pola kalimat yang telah dipelajari.

Berdasarkan definisi operasional di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis dalam penelitian ini adalah suatu daya yang ditimbulkan media gambar yang digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana Bahasa Jepang, daya itu dapat berupa daya positif atau negatif terhadap hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang, dalam hal ini adalah menulis kalimat secara sederhana, sesuai pola kalimat yang telah dipelajari. Penelitian ini dilakukan di SMA Bakti Idhata yaitu sebuah sekolah menengah atas swasta yang dikelola oleh Unit Dharma Wanita yang terletak di daerah Cilandak, Fatmawati Jakarta Selatan.

[73] Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *op cit.* Hal. 1219

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif *pre-experimental designs.* Dikatakan *pre-experimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.[74] Disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.[75]

## B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[76] Dengan demikian populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Bakti Idhata Jakarta Selatan.

---

[74] Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan.* (Bandung: Alfabeta. 2006) Hal. 109
[75] Ibid. Hal. 13
[76] Ibid .Hal. 11

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[77] Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Bakti Idhata Jakarta Selatan kelas X-1 yang berjumlah 30 siswa.

## C. Variabel-variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.[78]

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam yaitu variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) dan variabel terikat (variabel yang dipengaruhi). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang.

## D. Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.[79] Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes dilakukan sebanyak 4 kali yaitu berupa *post-test* yang dilakukan setiap akhir pertemuan pada kegiatan KBM. (materi pembelajaran atau RPP terlampir pada lampiran hal 52-71). Soal tes berbentuk esai yang terdiri dari 5 soal dan soal menyusun kalimat yang terdiri dari 5 soal. (soal test terlampir pada lampiran hal

[77] Ibid. Hal. 118
[78] Ibid. Hal. 60
[79] Ibid. Hal. 148

47-50). Selain tes, pengumpulan data juga dilakukan menggunakan angket dengan jumlah pertanyaan 9 soal. (terlampir pada lampiran hal 51).

1. Tes

Tes adalah pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Tes dilakukan 4 kali berupa *post-test* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah pembelajaran, yakni kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. *Post-test* terbagi 2, yakni *post-test* dengan media gambar dan *post-test* tanpa media gambar. Setiap post-test bobotnya sama, soal post-test berupa 5 soal essay menjawab pertanyaan dan 5 soal menyusun kalimat. (Kisi-kisi soal tes terlampir pada lampiran hal 1-3 dan kriteria penilaian soal terlampir pada lampiran hal 5-14).

Sebelum tes diberikan pada siswa, tes terlebih dulu diuji di luar sampel, yakni pada kelas yang sederajat. Uji tes berisi tingkat kesukaran dan daya pembeda (terlampir pada lampiran hal 15-29), reliabilitas dan validitas tes. (terlampir pada hal 30-41).

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[80]

Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden (orang-orang yang menjawab jadi yang diselidiki).[81]

Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran menulis kalimat dengan menggunakan media gambar. (Kisi-kisi angket terlampir pada hal 4).

## E. Teknik Analisis

### 1. Tes

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

1. Menghitung nilai rata-rata dari variabel X dan Y dengan rumus:

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N} \qquad \text{dan} \qquad My = \frac{\Sigma y}{N}$$

Keterangan:

Mx : nilai rata-rata posttest dengan media gambar

My : nilai rata-rata posttest tanpa media gambar

$\sum x$ : total posttest dengan media gambar

[80] Ibid. Hal. 199
[81] Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metode Penelitian*.( Jakarta: Bumi Aksara, 2005). Hal. 76

$\sum y$ : total posttest tanpa media gambar

N : jumlah sampel

2. Menghitung Standar Deviasi (SD) dari variabel X dan Y dengan rumus:

$$Sdx = \sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N} - Mx^2} \quad \text{dan} \quad Sdy = \sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N} - My^2}$$

Keterangan :

Sdx : standar deviasi variabel X

Sdy : standar deviasi variabel Y

$\sum x^2$ : total posttest dengan media gambar dikuadratkan

$\sum y^2$ : total posttest tanpa media gambar dikuadratkan

N : jumlah sampel

3. Menghitung selisih skor rata-rata dengan menggunakan rumus perhitungan:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{n-2}}}$$

Keterangan:

t : nilai t hitung

Mx : mean variabel X

My : mean variabel Y

Sdx : standar deviasi variabel X (harus dikuadratkan)

Sdy : standar deviasi variabel Y (harus dikuadratkan)

N : jumlah sampel

Dengan keterangan t tabel sebagai berikut:[82]

**Tabel 1**

**Tabel nilai t**

| Db | 5% | 1% | Db | 5% | 1% | db | 5% | 1% |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 12,71 | 63,66 | 16 | 2,12 | 2,92 | 35 | 2,03 | 2,72 |
| 2 | 4,30 | 9,92 | 17 | 2,11 | 2,90 | 40 | 2,02 | 2,71 |
| 3 | 3,18 | 5,84 | 18 | 2,10 | 2,88 | 45 | 2,02 | 2,69 |
| 4 | 2,78 | 4,60 | 19 | 2,09 | 2,86 | 50 | 2,01 | 2,68 |
| 5 | 2,57 | 4,03 | 20 | 2,09 | 2,84 | 60 | 2,00 | 2,65 |
| 6 | 2,45 | 3,71 | 21 | 2,08 | 2,83 | 70 | 2,00 | 2,65 |
| 7 | 2,36 | 3,50 | 22 | 2,07 | 2,82 | 80 | 1,99 | 2,64 |
| 8 | 2,31 | 3,36 | 23 | 2,07 | 2,81 | 90 | 1,99 | 2,63 |
| 9 | 2,26 | 3,25 | 24 | 2,06 | 2,80 | 100 | 1.98 | 2,63 |
| 10 | 2,23 | 3,17 | 25 | 2,06 | 2,79 | 125 | 1,98 | 2,62 |
| 11 | 2,20 | 3,11 | 26 | 2,06 | 2,78 | 150 | 1,98 | 2,61 |
| 12 | 2,18 | 3,06 | 27 | 2,05 | 2,77 | 200 | 1,97 | 2,60 |
| 13 | 2,16 | 3,01 | 28 | 2,05 | 2,76 | 300 | 1,97 | 2,59 |
| 14 | 2,14 | 2,98 | 29 | 2,04 | 2,76 | 400 | 1,97 | 2,59 |
| 15 | 2,13 | 2,95 | 30 | 2,04 | 2,75 | 500 | 1,96 | 2,59 |

**2. Angket**

Pengolahan data angket pada penelitian ini menggunakan rumus perhitungan persentase criteria Hendro:[83]

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

Keterangan :

P : persentase jawaban

*f* : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

[82] Dedi Sutedi, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FPBS UPI, 2007. Hal. 206

[83] Anggi Hemagantini. *Pembelajaran Frase dan Kalimat Bahasa Jepang Menggunakan Media Gambar.Skripsi.* Bandung : Tidak diterbitkan. 2008. Hal. 37

n : jumlah responden

100% : bilangan tetap

**Tabel 2**

Pengkriteriaan Data Angket

| Prosentase | Jumlah Responden |
|---|---|
| 0% | Tidak ada seorang pun |
| 1% - 5% | Hampir tidak ada |
| 6% - 25% | Sebagian kecil |
| 26% - 49% | Hampir setengahnya |
| 50% | Setengahnya |
| 51% - 75% | Lebih dari setengahnya |
| 76% - 95% | Sebagian besar |
| 96% - 99% | Hampir seluruhnya |
| 100% | Seluruhnya |

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN

## A. Deskripsi Data

Yang dimaksud dengan mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Fungsi deskripsi data adalah untuk mengadministrasi dan menampilkan ringkasan yang ada sehingga memudahkan pembaca lain mengerti substansi dan makna dari tampilan data tersebut.[84]

Pada bagian deskripsi data ini, akan dipaparkan data yang diperoleh dari nilai hasil pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang siswa yang ditinjau dari aspek penguasaan tata bahasa dari satu kelas, yakni kelas X-1 yang berjumlah 30 orang siswa. Hasil data siswa diperoleh dari nilai posttest pembelajaran menulis dengan menggunakan media gambar dan tanpa media gambar.

Deskripsi data terdiri dari rentangan nilai, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan penghitungan uji t untuk melihat seberapa besar pengaruh dari media gambar tersebut.

[84] Sukardi. *op cit*. Hal 88

**Tabel 3**

**Daftar nilai pembelajaran dengan media gambar dan pembelajaran tanpa media gambar sebelum dirata-ratakan**

| No | Nama | *Post-test* 1 | *Post-test 2* | *Post-test* 3 | *Post-test 4* |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Achmad | 6 | 5 | 8 | 2 |
| 2 | Ade | 7 | 7 | 10 | 7 |
| 3 | Dina | 10 | 8 | 7 | 6 |
| 4 | Dirga | 10 | 9.5 | 7 | 6.5 |
| 5 | Dwi ajeng | 4.5 | 4 | 5 | 4 |
| 6 | Ernestina | 9.5 | 8 | 7 | 6 |
| 7 | Faradisha | 7 | 6.5 | 8 | 6.5 |
| 8 | Farid | 6 | 9.5 | 9 | 4.5 |
| 9 | Firdiyanto | 5 | 9 | 10 | 7 |
| 10 | Fuad | 5 | 2 | 8.5 | 5.5 |
| 11 | Gita | 9.5 | 8 | 10 | 7 |
| 12 | Ismi | 9.5 | 9.5 | 8.5 | 9.5 |
| 13 | Jessica | 10 | 10 | 10 | 8 |
| 14 | Kartika | 10 | 7.5 | 10 | 6.5 |
| 15 | Lanatia | 6 | 10 | 10 | 6 |
| 16 | Muh. Dwi | 6.5 | 7 | 8 | 6.5 |
| 17 | Muh.ilham | 5 | 4 | 7.5 | 6.5 |
| 18 | Muh.aditya | 8.5 | 7.5 | 7.5 | 6.5 |
| 19 | Nur ismi | 10 | 8 | 9 | 7 |
| 20 | Putri | 4 | 4 | 8.5 | 2 |
| 21 | Ratu | 8 | 9.5 | 9 | 8 |
| 22 | Reza | 5 | 9.5 | 9.5 | 5 |
| 23 | Riana | 5 | 8 | 7.5 | 6 |
| 24 | Rizka | 10 | 8 | 9 | 7 |
| 25 | Sari | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 26 | Satrio | 5.5 | 5.5 | 6.5 | 5 |
| 27 | Tisha | 5 | 8 | 10 | 5 |
| 28 | Widia | 10 | 7 | 10 | 8 |
| 29 | Wimas | 10 | 9.5 | 7 | 7.5 |
| 30 | Yunisa | 5 | 3.5 | 7.5 | 2 |
| | Jumlah | 217.5 | 216.5 | 249.5 | 179 |
| | rata-rata | 7.25 | 7.22 | 8.32 | 5.97 |

Tabel diatas menunjukkan bahwa *post-test* 1 dan 3 adalah nilai pembelajaran menulis bahasa Jepang siswa yang dilakukan dengan media gambar, sedangkan *post-test* 2 dan 4 adalah nilai pembelajaran menulis bahasa Jepang siswa tanpa menggunakan media gambar.

Untuk memudahkan perhitungan dalam mengolah data tes, maka peneliti merata-ratakan nilai tersebut menjadi 2 data tunggal, yakni hasil *post-test* dengan media gambar dan hasil *post-test* tanpa media gambar. Berikut adalah hasilnya:

**Tabel 4**

**Hasil posttest dengan media gambar**

| No | Nama | Skor Posttest (X) |
|---|---|---|
| 1 | Achmad | 7 |
| 2 | Ade | 8.5 |
| 3 | Dina | 8.5 |
| 4 | Dirga | 8.5 |
| 5 | Dwi Ajeng | 4.75 |
| 6 | Ernestina | 8.25 |
| 7 | Faradisha | 7.5 |
| 8 | Farid | 7.5 |
| 9 | Firdiyanto | 7.5 |
| 10 | Fuad | 6.75 |
| 11 | Gita | 9.75 |
| 12 | Ismi | 9 |
| 13 | Jessica | 10 |
| 14 | Kartika | 10 |
| 15 | Lanatia | 8 |
| 16 | Muh.Dwi | 7.25 |
| 17 | Muh.Ilham | 6.25 |
| 18 | Muh.Aditya | 8 |
| 19 | Nur ismi | 9.5 |
| 20 | Putri | 6.25 |
| 21 | Ratu | 8.5 |
| 22 | Reza | 7.25 |
| 23 | Riana | 6.25 |
| 24 | Rizka | 9.5 |

| | | |
|---|---|---|
| 25 | Sari | 5 |
| 26 | Satrio | 6 |
| 27 | Tisha | 7.5 |
| 28 | Widia | 10 |
| 29 | Wimas | 8.5 |
| 30 | Yunisa | 6.25 |
| **N=30** | **Skor total (∑x) =** | **233.5** |
| | **Rata-ratanya (Mx) =** | **7.78** |

Dari tabel tersebut tampak bahwa dari 30 orang siswa diperoleh skor total 233.5 dan rata-ratanya 7.78 dengan skor tertinggi yang dicapai adalah 10 dan skor terendah adalah 4.75. Dengan modus 8,2 dan median sebesar 7,78 ( perhitungan modus dan median terlampir pada lampiran halaman 43-44).

Sedangkan hasil perolehan skor posttest tanpa media gambar dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

**Tabel 5**

**Hasil posttest tanpa media gambar**

| No. | Nama | Skor Posttest (Y) |
|---|---|---|
| 1 | Achmad | 3.5 |
| 2 | Ade | 7 |
| 3 | Dina | 7 |
| 4 | Dirga | 8 |
| 5 | Dwi ajeng | 4 |
| 6 | Ernestina | 7 |
| 7 | Faradisha | 6.5 |
| 8 | Farid | 7 |
| 9 | Firdiyanto | 8 |
| 10 | Fuad | 3.75 |
| 11 | Gita | 7.5 |
| 12 | Ismi | 9.5 |
| 13 | Jessica | 9 |
| 14 | Kartika | 7 |
| 15 | Lanatia | 8 |

| | | |
|---|---|---|
| 16 | Muh. Dwi | 6.75 |
| 17 | Muh.Ilham | 5.25 |
| 18 | Muh.Aditya | 7 |
| 19 | Nur ismi | 7.5 |
| 20 | Putri | 3 |
| 21 | Ratu | 8.75 |
| 22 | Reza | 7.25 |
| 23 | Riana | 7 |
| 24 | Rizka | 7.5 |
| 25 | Sari | 4.5 |
| 26 | Satrio | 5.25 |
| 27 | Tisha | 6.5 |
| 28 | Widia | 7.5 |
| 29 | Wimas | 8.5 |
| 30 | Yunisa | 2.75 |
| **N=30** | **Skor total (∑x) =** | **197.75** |
| | **Rata-ratanya (Mx) =** | **6.6** |

Dari tabel tersebut tampak bahwa dari 30 orang siswa diperoleh skor total 197.75 dan rata-ratanya adalah 6.6 dengan skor tertinggi yang dicapai adalah 9.5 dan skor terendahnya adalah 2.75. Modus yang diperoleh adalah 7,6 dan median sebesar 7,4 (perhitungan modus dan median terlampir pada lampiran halaman 45-46).

## B. Hasil Perhitungan dan Pengujian Data Tes

**Tabel 6**

**Perhitungan Data Posttest Variabel X dan Y**

| No | Nama | Posttest (X) | Posttest (Y) | $X^2$ | $Y^2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Achmad | 7 | 3.5 | 49 | 12.25 |
| 2 | Ade | 8.5 | 7 | 72.25 | 49 |
| 3 | Dina | 8.5 | 7 | 72.25 | 49 |
| 4 | Dirga | 8.5 | 8 | 72.25 | 64 |
| 5 | Dwi Ajeng | 4.75 | 4 | 22.5625 | 16 |
| 6 | Ernestina | 8.25 | 7 | 68.0625 | 49 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | Faradisha | 7.5 | 6.5 | 56.25 | 42.25 |
| 8 | Farid | 7.5 | 7 | 56.25 | 49 |
| 9 | Firdiyanto | 7.5 | 8 | 56.25 | 64 |
| 10 | Fuad | 6.75 | 3.75 | 45.5625 | 14.0625 |
| 11 | Gita | 9.75 | 7.5 | 95.0625 | 56.25 |
| 12 | Ismi | 9 | 9.5 | 81 | 90.25 |
| 13 | Jessica | 10 | 9 | 100 | 81 |
| 14 | Kartika | 10 | 7 | 100 | 49 |
| 15 | Lanatia | 8 | 8 | 64 | 64 |
| 16 | Muh. Dwi | 7.25 | 6.75 | 52.5625 | 45.5625 |
| 17 | Muh.Ilham | 6.25 | 5.25 | 39.0625 | 27.5625 |
| 18 | Muh.Aditya | 8 | 7 | 64 | 49 |
| 19 | Nur Ismi | 9.5 | 7.5 | 90.25 | 56.25 |
| 20 | Putri | 6.25 | 3 | 39.0625 | 9 |
| 21 | Ratu | 8.5 | 8.75 | 72.25 | 76.5625 |
| 22 | Reza | 7.25 | 7.25 | 52.5625 | 52.5625 |
| 23 | Riana | 6.25 | 7 | 39.0625 | 49 |
| 24 | Rizka | 9.5 | 7.5 | 90.25 | 56.25 |
| 25 | Sari | 5 | 4.5 | 25 | 20.25 |
| 26 | Satrio | 6 | 5.25 | 36 | 27.5625 |
| 27 | Tisha | 7.5 | 6.5 | 56.25 | 42.25 |
| 28 | Widia | 10 | 7.5 | 100 | 56.25 |
| 29 | Wimas | 8.5 | 8.5 | 72.25 | 72.25 |
| 30 | Yunisa | 6.25 | 2.75 | 39.0625 | 7.5625 |
| | **∑ N=30** | **∑X = 233.5** | **∑Y= 197.75** | **∑ $X^2$ =1878.375** | **∑ $Y^2$ =1396.9375** |
| | | **Mx = 7.78** | **My = 6.6** | | |

Berdasarkan tabel data diatas maka pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) posttest media gambar (X)

   $Mx = \frac{\Sigma x}{N}$

   $Mx = \frac{233.5}{30}$

Mx = 7.78

2. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) posttest tanpa media gambar (Y)

My = $\frac{\Sigma y}{N}$

My = $\frac{197.75}{30}$

My = 6.6

3. Menghitung standar deviasi variabel X

Sdx = $\sqrt{\frac{\Sigma x^2}{N} - Mx^2}$

Sdx = $\sqrt{\frac{1878.375}{30}} - 7.78^2$

Sdx = $\sqrt{62.6125 - 60.5284}$

Sdx = $\sqrt{2.0841}$

Sdx = 1.44

4. Menghitung standar deviasi variabel Y

Sdy = $\sqrt{\frac{\Sigma y^2}{N} - My^2}$

Sdy = $\sqrt{\frac{1396.9375}{30}} - 6.6^2$

Sdy = $\sqrt{46.56 - 43.56}$

Sdy = $\sqrt{3}$

Sdy = 1.73

5. Menghitung taraf signifikasi (t-hitung)

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\frac{Sdx^2 + Sdy^2}{n-2}}}$$

$$t = \frac{7.78 - 6.6}{\sqrt{\frac{1.44^2 + 1.73^2}{30-2}}}$$

$$t = \frac{1.18}{\sqrt{\frac{2.0736 + 2.99}{28}}}$$

$$t = \frac{1.18}{\sqrt{0.18}}$$

$$t = \frac{1.18}{0.42}$$

t = 2.80952381

t = 2.81

Untuk melihat seberapa besar pengaruhnya, penulis mencari $t_{hitung}$ yang dibandingkan dengan $t_{tabel}$ dengan kriteria pengujian sebagaimana yang dikutip oleh Anas Sudjiono, dalam buku Dedi Sutedi hal 206, adalah sebagai berikut:

$t_{hitung} > t_{tabel}$ : ada pengaruh yang ditimbulkan (signifikan)

$t_{hitung} < t_{tabel}$ : tidak ada pengaruh yang ditimbulkan (tidak signifikan)

Dalam penelitian ini diperoleh derajat kebebasan (db) sebagai berikut:

db = N - 1

db = 30 – 1

db = 29

Berikut adalah nilai $t_{tabel}$ untuk db 29:

Taraf signifikansi 5% = 2,04

$t_{hitung}$ dalam penelitian ini adalah 2,81. Ini berarti $t_{hitung}$ lebih besar daripada $t_{tabel}$ (2,81>2,04).

Berdasarkan hasil analisis data tes, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest dengan media gambar adalah 7,78 dan nilai rata-rata posttest tanpa media gambar adalah 6,6. Dari pernyataan tersebut maka diperoleh peningkatan selisih nilai 1,18. Hal ini diperkuat juga oleh hasil perhitungan uji t dan pengkriteriaan hasil, yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar ada pengaruhnya dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang.

## C. Hasil Perhitungan dan Penafsiran Data Angket

Angket yang telah disebar ini terdiri dari 9 pertanyaan. Setiap butir pertanyaan dipersentasikan lalu ditafsirkan.

1. Menurut anda apakah gambar yang telah diberikan tampak jelas?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 29 | 96,7% |
| Tidak | 1 | 3,3% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Hampir seluruh responden menyatakan bahwa gambar yang diberikan sudah tampak jelas hal ini terlihat dari perolehan prosentase sebesar 96,7%.
- Hampir tidak ada responden yang menyatakan bahwa gambar yang diberikan tidak tampak jelas terlihat dari prosentase sebesar 3,3%.

2. Menurut anda apakah ukuran gambar yang telah diberikan sudah sesuai?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 26 | 86,7% |
| Tidak | 4 | 13,3% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Sebagian besar responden menyatakan bahwa ukuran gambar yang diberikan sudah sesuai, terlihat dari perolehan prosentase sebesar 86,7%.
- Sebagian kecil responden menyatakan bahwa ukuran gambar yang diberikan tidak sesuai, hal ini terlihat dari prosentase sebesar 13,3%

3. Menurut anda apakah gambar yang telah diberikan terlihat menarik?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 28 | 93,3% |
| Tidak | 2 | 6,7% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Sebagian besar responden menyatakan bahwa gambar yang diberikan terlihat menarik, hal ini dinyatakan dengan prosentase sebesar 93,3%.
- Sebagian kecil responden menyatakan bahwa gambar yang diberikan tidak menarik, terlihat dari prosentase sebesar 6,7%.

4. Menurut anda apakah gambar yang telah diberikan mudah dimengerti?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 28 | 93,3% |
| Tidak | 2 | 6,7% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Sebagian besar responden menyatakan bahwa gambar yang diberikan mudah dimengerti, hal ini dinyatakan dengan prosentase sebesar 93,3%.
- Sebagian kecil responden menyatakan bahwa gambar yang diberikan tidak mudah dimengerti, terlihat dari prosentase sebesar 6,7%.

5. Menurut anda apakah waktu yang digunakan dalam memperlihatkan gambar sudah cukup?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 23 | 76,7% |
| Tidak | 7 | 23,3% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Sebagian besar responden menyatakan bahwa waktu yang digunakan dalam memperlihatkan gambar sudah cukup, hal ini dinyatakan dengan prosentase sebesar 76,7%.
- Sebagian kecil responden menyatakan bahwa waktu yang digunakan dalam memperlihatkan gambar tidak cukup, terlihat dari prosentase sebesar 6,7%.

6. Menurut anda apakah gambar dapat memudahkan dalam menulis kalimat?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 29 | 96,7% |
| Tidak | 1 | 3,3% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Hampir seluruh responden menyatakan bahwa gambar dapat memudahkan dalam menulis kalimat, hal ini terlihat dari perolehan prosentase sebesar 96,7%.
- Hampir tidak ada responden yang menyatakan bahwa gambar tidak memudahkan dalam menulis kalimat, terlihat dari prosentase sebesar 3,3%.

7. Menurut anda apakah gambar cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 30 | 100% |
| Tidak | 0 | 0% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Seluruh responden menyatakan bahwa gambar cocok untuk digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang, ini terlihat dari prosentase sebesar 100%.

- Tidak seorang pun responden yang menyatakan bahwa gambar tidak cocok digunakan dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang, terlihat dari prosentase sebesar 0%.

8. Menurut anda apakah latihan dengan media gambar yang telah diberikan membantu anda dalam menulis kalimat bahasa Jepang?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 30 | 100% |
| Tidak | 0 | 0% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Seluruh responden menyatakan bahwa latihan dengan media gambar membantu dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang, ini terlihat dari prosentase sebesar 100%.
- Tidak seorang pun responden yang menyatakan bahwa latihan dengan media gambar tidak membantu dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang, terlihat dari prosentase sebesar 0%.

9. Menurut anda dalam pembelajaran bahasa Jepang, apakah media gambar lebih menarik dibandingkan dengan media teks atau bacaan?

| Jawaban | Frekuensi Jawaban | % |
|---|---|---|
| Ya | 27 | 90% |
| Tidak | 3 | 10% |
| Jawaban | 30 | 100% |

Penafsiran:

- Sebagian besar responden menyatakan bahwa media gambar lebih menarik dibandingkan dengan media lain seperti teks atau bacaan, hal ini terlihat dari prosentase sebesar 90%.
- Sebagian kecil responden menyatakan bahwa media gambar tidak lebih menarik dibandingkan dengan media lain seperti teks atau bacaan, terlihat dari prosentase sebesar 10%.

## D. Pembahasan

Proses pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang di SMA Bakti Idhata dimulai dari pengulangan materi yang lalu yang berguna untuk mengingatkan siswa pada materi sebelumnya, kemudian guru masuk pada materi baru dengan memperkenalkan kosakata-kosakata baru dengan media gambar, kemudian siswa melakukan latihan pengulangan secara keseluruhan, berkelompok, dan individu. Selanjutnya guru menuliskan pola kalimat baru di papan tulis, sambil menulis, guru menjelaskan penggunaan pola kalimat tersebut serta memberikan contoh kalimat dengan menggunakan media gambar.

Selanjutnya guru memperlihatkan pada siswa sebuah gambar kemudian siswa diminta mencoba membuat kalimat sederhana sesuai dengan pola kalimat berdasarkan gambar tersebut, pertama-tama siswa secara lisan membuat kalimat yang terkandung pada sebuah gambar, kemudian siswa satu per satu membuat kalimat secara tertulis di papan tulis. Dari latihan-latihan tersebut, siswa dapat

membuat kalimat bervariasi. Selanjutnya siswa diminta melakukan tanya jawab sesama teman untuk lebih memahami materi yang diberikan.

Di akhir pembelajaran, guru memberikan tes tertulis pada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa per individu dalam menyerap materi pelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata *post-test* dengan media gambar adalah 7,78 dan nilai rata-rata *post-test* tanpa media gambar adalah 6,6. Dari sini pun dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai sebesar 1,18 yang berarti ada pengaruh positif yang ditimbulkan oleh penggunaan media gambar dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang kelas I di SMA Bakti Idhata.

Hal tersebut didukung pula oleh perhitungan $t_{hitung}$ yang telah diuraikan sebelumnya, yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan hasil $t_{hitung}$ sebesar 2,81. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *post-test* dengan media gambar dan nilai rata-rata *post-test* tanpa media gambar.

Besarnya pengaruh yang ditimbulkan media gambar memang tidak terlalu besar, namun cukup berarti, karena ternyata penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang cukup menarik minat siswa terhadap pelajaran. Hal ini terbukti dari penafsiran angket yang sebagian besar siswa (responden) menyatakan bahwa gambar dapat menarik minat dan membantu pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang.

Misalnya saja pada saat pembelajaran bahasa Jepang berlangsung, antusias dan perhatian siswa terlihat ketika guru memperlihatkan gambar, kemudian menyuruh siswa membuat sebuah kalimat sederhana. Jika dibandingkan dengan

pembelajaran tanpa menggunakan media gambar, terjadi kelesuan dalam kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan siswa tidak perhatian pada pelajaran, asik mengobrol, dan bermalas-malasan.

Walaupun demikian, dalam proses pembelajaran pengajar tetap harus memperhatikan kepentingan individu siswa, misalnya ada siswa yang lebih mudah menyerap pembelajaran tanpa menggunakan media gambar maka guru harus mempunyai variasi dalam memberikan pembelajaran, kadang menggunakan media gambar, media kartu huruf, bacaan, dan lain sebagainya. Hal itu perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## E. Diskusi

Pada saat penulis melakukan penelitian ini, terdapat berbagai hambatan yang mungkin dapat menjadi kelemahan penelitian. Kelemahan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan peneliti untuk meneliti lebih dalam sehingga peneliti mengharapkan ada penelitian selanjutnya dengan tinjauan yang lebih luas.
2. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, karena rata-rata siswa beranggapan bahwa mempelajari bahasa Jepang sangat sulit dan menganggap bahwa bahasa Jepang kurang penting dibanding mata pelajaran lainnya.

3. Kurangnya sampel penelitian, karena dalam penelitian ini hanya dipakai satu kelas saja, mengingat bahwa sulitnya mendapatkan lapangan atau lahan untuk dijadikan tempat penelitian.
4. Keadaan di lapangan, saat itu peneliti harus menyesuaikan proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dengan materi pelajaran dan kompetensi yang ada di sekolah tersebut, dimana saat mengajar kegiatan latihan untuk menulis terbagi dengan kegiatan untuk berbicara sehingga yang harusnya menjadi fokus penelitian yakni kemampuan menulis menjadi sedikit tercampur dengan kemampuan berbicara.

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian deskriptif kuantitatif tentang pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang kelas I SMA Bakti Idhata Jakarta Selatan pada tanggal 27 April- 24 Mei 2010 dan setelah melakukan semua proses penelitian dari mulai memberikan pembelajaran dengan media gambar dan tanpa media gambar, memberikan *post-test*, serta memberikan angket. Setiap data-data yang didapat dianalisis sesuai prosedur yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media gambar adalah salah satu jenis media yang biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media gambar dalam penelitian ini adalah berupa gambar diam 2 dimensi. Gambar yang digunakan berasal dari buku Sakura jilid I, situs minna no kyouzai, dan kamus bergambar. Dalam KBM yang dilakukan selama penelitian berlangsung, penggunaan gambar dimulai dari memperkenalkan kosakata, penggunaan pola kalimat sampai pada latihan menulis. Dari sini dapat terlihat keaktifan dan rasa ketertarikan siswa dalam membuat kalimat bahasa Jepang.

2. Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post-test* pembelajaran dengan menggunakan media gambar adalah 7,78 sedangkan nilai rata-rata *post-test* tanpa menggunakan media gambar adalah 6,6 . Selisih perolehan nilai sebesar 1,18. Walaupun selisih nilai tidak begitu tinggi, namun tetap memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang.
3. Adanya pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis juga diperkuat oleh hasil perhitungan uji t sebagai berikut : $t_{hitung}$ = 2,81 sedangkan $t_{tabel}$ = 2,04. Dari hasil tersebut diketahui $t_{hitung} > t_{tabel,}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang ditimbulkan oleh media gambar terhadap pembelajaran menulis.
4. Berdasarkan pengolahan data angket yang telah disebarkan pada siswa, penulis menarik kesimpulan bahwa penggunaan media gambar terhadap hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang dapat membantu siswa dalam membuat kalimat. Sehingga penggunaan media gambar dapat dijadikan media alternatif untuk pembelajaran menulis bahasa Jepang.

## B. Implikasi

Mata pelajaran bahasa Jepang dirasakan sebuah pelajaran yang unik karena keberadaannya. Hal ini menarik sebagian siswa untuk mempelajarinya. Namun di saat proses pembelajaran berlangsung, siswa rata-rata merasakan kesulitan tersendiri dalam menyerap pelajaran, belum lagi rasa kejenuhan dalam belajar.

Salah satu siasat untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memberikan pembelajaran menggunakan media, contohnya media gambar. Selain perhatian siswa dapat terfokus, peran media gambar juga dapat memudahkan siswa mencerna materi pembelajaran. Selain membantu dalam pembelajaran kosakata, media gambar juga membantu siswa dalam pembelajaran menulis, dalam hal ini adalah menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar sangat menarik perhatian siswa, merangsang daya ingat, dan tidak membosankan. Ini bisa berdampak baik pada hasil belajar siswa, hasil pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## C. Saran

Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa hasil pembelajaran menulis bahasa Jepang siswa lebih meningkat dengan penggunaan media gambar. Namun ini bukan menjadi patokan bahwa penggunaan media lain tidak lebih baik dari media gambar, untuk itu penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Media gambar dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran menulis bahasa Jepang karena dapat memudahkan siswa membuat kalimat sederhana dalam bahasa Jepang.
2. Dalam pembelajaran, sebaiknya pengajar memperhatikan perbedaan individu siswa, ada siswa yang mudah menyerap pelajaran dengan bantuan media gambar, namun ada pula siswa yang mudah menyerap pelajaran

dengan media lain. Untuk itu sebaiknya guru harus memvariasikan penggunaan media agar proses KBM bisa berjalan dengan baik.