

THE EFFECTIVENESS OF FLASHCARD MEDIA IN LEARNING JAPANESE VOCABULARY IN STUDENT X SMAN 9 PEKANBARU

Amelya Putriano Diningsih, Sri Wahyu Widiati, Zuli Laili Isnaini

e-mail: hikari.yuuki@gmail.com, sw_widiati@yahoo.com, Lulu_zahra@yahoo.com

Number Phone : 082391305469

*Japanese Language Study Program
Faculty of Teachers Training and Education
Riau University*

Abstract : *This study discuses the flashcard media in learning Japanese vocabulary to vocational student SMAN 9 Pekanbaru. The purpose of this study was to determine significant differences, between the vocabulary of student who use the flashcard media and who do not use flashcard media as well as how the vocabulary before and after implementation of flashcard media. The object in this research is second semester of class X student in SMAN 9 Pekanbaru. Cosist of two class, class X Society 1 and X Society 2. This Quasi Experiment using Pretest-Posttest in two classes were experiment's class and control's class. The result is the flashcard media can improve the outcomes of Japanese vocabulary better than the outcome with convecional menthod. Experiment class (class treatment) are also increasting with 96,25 to the average value in the experimental class and 61,5 in the control class.*

Key Word: *Learning Vocabulary, flashcard Media , Student of Class X SMAN 9 Pekanbaru*

KEEFEKTIFAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMAN 9 PEKANBARU

Amelya Putriano Diningsih¹, Sri Wahyu Widiati², Zuli Laili Isnaini³

e-mail: hikari.yuuki@gmail.com, sw_widiati@yahoo.com, Lulu_zahra@yahoo.com

Number Phone : 082391305469

Program studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa SMAN 9 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara pengafalan kosakata siswa yang menggunakan Media *flashcard* dan yang tidak menggunakan Media *flashcard*, serta bagaimana penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diterapkannya Media *flashcard*. Objek penelitian adalah siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru semester genap, tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X IPS 1 dan X IPS 2. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen. Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest*, yang dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa Media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil pembelajaran kosakata mahasiswa dengan metode konvensional (menghafal). Hal ini dapat dilihat dari nilai evaluasi dan selisih hasil *pretest* dan *posstets* kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) yang mengalami peningkatan, yaitu 96,5 untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan 61,5 pada kelas kontrol.

Kata Kunci: Pembelajaran Kosakata, Media *flashcard*, Siswa SMAN 9 Pekanbaru

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan. Bahasa juga digunakan oleh manusia untuk dapat berinteraksi dengan individu lain. Berdasarkan penyampaian, bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yaitu secara lisan maupun tertulis. Sering dikatakan bahwa bahasa adalah jendela dunia dengan mempelajari bahasa suatu negara kita dapat mengenal lebih dekat negara tersebut.

Dalam berkomunikasi kegiatan berbicara, menyimak dan menulis tidak dapat dilepaskan dalam keseharian kehidupan manusia. Melalui berbicara maka segala ide, gagasan dan pendapat dapat tersampaikan. Apabila isi dari pembicaraan seseorang mendapatkan tanggapan yang baik dari si penyimak maka akan menciptakan efek kepercayaan diri yang lebih dari si pembicara untuk selanjutnya berkreasi menyampaikan gagasan lainnya. Melalui penyampaian gagasan akan berdampak pada daya ingat imajinasi siswa dalam mengolah pikirannya sehingga akan meningkatkan daya pikir dan logika. Salah satu cara agar siswa terampil berkomunikasi melalui latihan berbicara.

Pada saat ini, penguasaan bahasa asing tidak hanya dirasakan penting oleh kalangan akademisi, ilmuwan ataupun pengusaha pada level internasional akan tetapi juga oleh semua kalangan khususnya mereka yang bekerja pada sektor-sektor industri, perdagangan dan pariwisata. Dengan demikian, peningkatan kualitas sumber daya manusia saat ini tidak lengkap tanpa adanya upaya peningkatan kemampuan bahasa asing. Namun, perbedaan bahasa yang beranekaragam di seluruh dunia menjadi salah satu permasalahan dalam mempelajari bahasa asing khususnya bagi pembelajar pemula. Salah satu bahasa asing yang cukup banyak diminati oleh masyarakat Indonesia adalah bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang pada tingkat dasar, seperti di SMA ada beberapa aspek yang memegang peranan penting dalam keterampilan berbahasa yaitu unsur-unsur bahasa yang meliputi pelafalan, ejaan huruf, tata bahasa, dan kosakata. Aspek yang ditekankan pada pembelajaran bahasa asing tingkat dasar adalah aspek kosakata dan tata bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tidak hanya terpaku kepada tata bahasa, tetapi lebih terfokus kepada kosakata yang dikuasai oleh seseorang. Karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (1993 : 2) yang mengatakan bahwa kosakata merupakan suatu elemen penting yang harus dikuasai dalam menunjang ketemapilan berbahasa, karena semakin banyak kita mengetahui kosakata maka komunikasi yang dilakukan secara lisan maupun tulisan akan menjadi lebih mudah. Dengan demikian, kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang keterampilan berbahasa seseorang.

Namun tidak semua pembelajar bahasa Jepang terutama bagi tingkat dasar dapat menguasai kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut ditemukan pada saat peneliti mengamati proses pembelajaran bahasa Jepang pada siswa SMAN 9 Pekanbaru, di mana para siswa masih kurang fokus dalam menguasai kosakata bahasa Jepang, kemudian sulitnya siswa dalam menghafal kosakata, serta media yang digunakan terlalu monoton. Oleh sebab itu, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan inovasi atau media baru sebagai pengembangan pengajaran di dalam kelas . kerena melihat situasi dan kondisi siswa saat ini yaitu mereka lebih mudah menyerap suatu pembelajaran perlu sesuatu hal yang menarik perhatian mereka. Seperti yang

dikemukakan oleh Faisal (2003 : 1) “Masalah minimnya penguasaan kosakata bahasa asing pada siswa SMA timbul karena siswa seringkali mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata karena bahasa asing sulit diingat”.

Dari nilai MID siswa SMAN 9 Pekanbaru, nilai yang paling buruk yaitu pada soal Kosakata. Pada soal kosakata ini terlihat banyak siswa yang menjawab salah hal tersebut dikarenakan pemahaman siswa dalam penghafalan kosakata siswa masih sangat minim. dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai bahasa Jepang di SMAN 9 Pekanbaru masih rendah. Hal ini kurangnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Jepang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, kemudian siswa juga sulit menghafal dan memahami kosakata Bahasa Jepang. Berdasarkan data di atas, peneliti ingin mencoba menerapkan sebuah media yang sederhana namun mampu menjadikan situasi belajar yang aktif dan kreatif dengan memilih sebuah media. Media permainan adalah salah satu metode yang dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Karena siswa akan diajak aktif dan berperan optimal dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pentingnya media dalam pembelajaran yaitu permainan mampu menghilangkan kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana.

Seiring berkembangnya penelitian tentang media pembelajaran, beberapa contoh media yang dapat digunakan untuk pembelajaran kosakata antara lain media permainan dan simulasi, media pandang, media dengar. Media permainan dan simulasi merupakan media yang menuntun partisipasi aktif siswa, contohnya permainan berburu kata. Media pandang merupakan jenis media yang berisi informasi atau materi pembelajaran berbentuk visual, seperti *flashcard* dan film strips. Media dengar merupakan media yang berupa perangkat lunak berupa program atau suara dalam pita rekam, contohnya siaran radio dan lagu. Selanjutnya, menurut Soeparno, (1988 : 51) media pandang merupakan perpaduan antara dua media, yaitu media pandang, berupa slide dan media dengar, berupa rekaman.

Salah satu cara agar pembelajaran kosakata agar menjadi lebih menarik adalah dengan menggunakan media *flashcard* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar tanpa terdapat tulisan didalamnya, serta media ini juga bisa digunakan untuk menstimulasi siswa untuk menerima materi melalui gambar. Penelitian ini akan menguji keefektifan penguasaan kosakata melalui media *flashcard* dengan menggunakan permainan tebak kata. Media ini dipilih karena media ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran kosakata siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Oleh karena itu, penelitian terhadap keefektifan media *flash card* dalam pembelajaran kosakata perlu dilakukan.

Penelitian terhadap keefektifan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dilakukan dengan melakukan *review*, karena bahasa Jepang bukan merupakan satu-satunya bahasa asing yang mereka pelajari dan banyaknya mata pelajaran siswa SMA/SMK yang semuanya memiliki KKM (Kompetensi Kelulusan Minimal) yang harus dicapai. Sehingga perlu pengulangan untuk menghafal suatu kosakata tersebut. Oleh sebab itu, sudah sangat umum apabila penguasaan kosakata bahasa Jepang pada tingkat SMA/SMK masih sangat minim.

Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Perhatian pada kosakata dalam pembelajaran bahasa telah meningkat dengan cepat akhir-akhir ini. Salah satu meningkatnya pembelajaran kosakata dalam pembelajaran bahasa adalah berkembangnya pendekatan komunikatif dan metode yang menekankan pemahaman.

Pendukung pendekatan metode ini menyatakan bahwa tahap pembelajaran awal sebaiknya ditekankan pada kosakata dan tata bahasa, Numan (1991 : 117)

Keterampilan penguasaan kosakata merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Kosakata merupakan kunci utama dalam berkomunikasi. Dalam berkomunikasi, siswa di tuntut memiliki pembendaharaan kosakata cukup banyak. Berdasarkan hasil observasi awal diketahui kemampuan penguasaan kosakata siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru belum memuaskan.

Agar penelitian ini lebih terarah maka permasalahan dalam penelitian peneliti membatasi kosakata yaitu pada kosakata *Nomina*. Dikarenakan *Nomina* itu memiliki peranan penting, dan juga pada pembelajaran bahasa Jepang siswa SMA lebih banyak kosakata dibandingkan dengan yang lain. Penelitian ini akan menguji **“Keefektifan media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru”**. Media ini dipilih karena media ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 9 Pekanbaru

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment* atau eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*) ini mencoba memenuhi kriteria dengan mengadakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttes*) untuk mengukur perolehan dari perlakuan uji dan sudah mempunyai kelompok kontrol, lalu diberikan tes evaluasi untuk mengetahui bagaimana perkembangan siswa terhadap materi yang sudah disampaikan, dan yang terakhir penyebaran angket untuk mengetahui bagaimana respon dan masukan siswa terhadap materi yang disajikan menggunakan media *flashcard*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden yang masing-masing ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kepada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *flashcard* dan Angket, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan media konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan Angket. Data diperoleh melalui prosedur berikut :

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *post-test*
4. Penyebaran Angket
5. Mengolah data *pre-test* dan *post-test*, dan Angket.

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru yang terdiri dari 38 siswa kelas X IPS 1 dan 38 orang kelas X IPS 2, penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama siswa diberikan *pre-test*. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat siswa diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian pada pertemuan kelima siswa diberikan *post-test*

Media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 9 Pekanbaru dilakukan sebanyak tiga kali perlakuan. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *flashcard* adalah sebagai berikut :

1. Mengucapkan salam dan menanyakan kabar
2. Mengabsen siswa

3. Menjelaskan tentang media *flashcard*
4. *Mereview* kembali kosakata sebelumnya menggunakan *e-kaado*
5. Membagi kelompok menjadi 4 kelompok
6. Menjelaskan cara bermain menggunakan media *flashcard*
7. Kelompok dapat memulai bermain *flashcard* dengan cara pengajar menyebutkan satu buah kosakata kemudian perwakilannya mencoba memperebutkan kartu tersebut. Siapa kelompoknya yang mendapatkan kartu paling banyak dialah pemenangnya
8. Memberikan *fukushuu*
9. Penutup

Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah data kuantitatif. Data yang diperoleh yaitu dari hasil tes kemampuan siswa. Hasil tes (data kuantitatif) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik *t-test* secara manual untuk mendapatkan signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dibuat oleh siswa nilai $t_{hitung} = 3,31$ kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk $dk = n_1 + n_2 - 2$ maka $38 + 38 - 2 = 74$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,31 > 1,66$. Hal tersebut menunjukkan bahwa: “*Media Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap *Media Flashcard* pada siswa kelas X SMAN 9 Pekanbaru”. Artinya, ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan *Media Flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan buku *Nihongo Yasashii 1* dan *Sakura 1* dengan menggunakan media *flashcard* sebanyak 3 kali perlakuan pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Kemudian guru tersebut ikut berperan sebagai pengamat selama proses perlakuan berlangsung. Setelah selesai peneliti melakukan pengambilan data akhir pada pertemuan berikutnya dengan memberikan soal *post-test* dan angket untuk mengetahui perbedaan hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan media *flashcard* terhadap pembelajaran bahasa Jepang cukup baik dilihat dari nilai bahwa adanya peningkatan pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Flashcard* dengan jumlah nilai 3670 dan rata-rata 96,7 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak begitu terjadi peningkatan dengan jumlah nilai 2340 dan rata-rata 61,5.

Dari hasil perhitungan uji *t* di ketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 3,31$ kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk $dk = n_1 + n_2 - 2$ maka $38 + 38 - 2 = 74$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,31 > 1,66$ dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3,31 > 1,66$) sehingga H_0 ditolak dengan H_a diterima. Jadi, sudah dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan yang sangat signifikan pada siswa setelah belajar dengan menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuasi eksperimen melalui media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas X SMAN 9 Pekanbaru pada tanggal 7 Maret 2017 sampai 6 April 2017. Selama waktu tersebut telah dilakukan *pretest* untuk kedua kelas, *treatment* dan juga *posttest*. Media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang dibandingkan dengan hasil pembelajaran kosakata siswa dengan metode konvensional (menghafal). Hal ini dapat dilihat dari nilai evaluasi dan selisih hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) yang mengalami peningkatan, yaitu 96,7 untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan 61,5 pada kelas kontrol.

Melalui perhitungan statistik dengan rumus uji t secara manual, diperoleh $t_{hitung} 3,31 > t_{tabel} 1,66$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kosakata siswa yang menggunakan media *flashcard* dengan siswa yang tidak menggunakan media *flashcard*.

Media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata dan minat siswa untuk belajar bahasa Jepang lebih besar. Hal ini dapat dilihat dari Hasil Angket yang dibagikan pada saat pertemuan ke 3 setelah *posttest*. Dimana pada pertanyaan pertama semua siswa setuju bahwa media *flashcard* ini sangat perlu digunakan pada suatu pembelajaran bahasa Jepang hal ini dilihat dari presentase hasil angket siswa dimana 97,3% siswa mengatakan perlu adanya suatu media di dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sedangkan 2,6% siswa mengatakan tidak perlu karena dengan metode ceramah saja sudah cukup. Pada pertanyaan kedua 100% siswa mengatakan media *flashcard* ini cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Alasannya karena media ini tidak terlalu membosankan. Pada pertanyaan ke tiga 100% siswa mengatakan media *flashcard* memudahkan mereka dalam belajar bahasa Jepang. Pada pertanyaan ke empat 100% siswa mengatakan media *flashcard* ini lebih menarik dari pada media konvensional. Salah satu alasan mereka karena media *flashcard* ini lebih menarik dari pada media biasanya, dan pada soal terakhir yaitu pada soal kesan dan respon siswa terhadap media *flashcard* 100% siswa memberikan kesan dan respon yang positif mengenai media *flashcard*.

Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran atau rekomendasi, yaitu :

1. Media *flashcard* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang karena mengandung hal yang menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah mengingat kosakata.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena kosakata yang diajarkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada kosakata *Nomina* (Makanan, Tempat, Anggota tubuh, dan benda).

3. Saran untuk peneliti selanjutnya, jika menggunakan media ini dalam pengajaran hendaknya dipersiapkan sebaik mungkin baik materi yang akan di ajarkan maupun kondisi kelas yang efektif, sehingga suasana kelas dapat terkontrol dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2007. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglensindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dedi Sutedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang, Humaniora*. Bandung
- Sadiman, Arif S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatanya*. Jakarata : Rajawali.
- Sudjana. 2002. *Metode Statiska*. Tarsino. Bandung.
- Sudjianto dan Ahmad Dahili, 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Balanc.Jakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Angkasa. Bandung
- Tarigan, Henry Guntur. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Angkasa Bandung
- Tarigan, Henry Guntur 1984. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Penerbit angkasa.
- Ardi Bangkit Purwoko, 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Flash Card Dalam MeningkatkanPenguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Siswa Kelas II SDN Salatiga 06 Kota salatiga*. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga
- Aulia Rahma Sari. 2015. *Keefektivan Media Pembelajaran Flash Card dalam Pembelajaran Menulis Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMA negeri 6 Yokyakarta*. Univeristas Negeri Yokyakarta. Yokyakarta
- Berky. 1995. Game, Studying for Child. (online) [http:// blog. unila.ac.id/ santimarlia/files/2009/08/makinova-im-blog.pdf](http://blog.unila.ac.id/santimarlia/files/2009/08/makinova-im-blog.pdf) (Di akses 12 Agustus 2016).