

# ***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN MAHASISWA TINGKAT II PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FKIP UNRI***

**Telly River Manurung, Hadriana, Hana Nimashita**

Email:telly.river8162@student.unri.ac.id, ad1208@yahoo.co.id, hana-nimashita@yahoo.co.id  
No.Hp 082384627262

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media Audiovisual terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Pendidikan ini menggunakan eksperimen lemah jenis one group pretest posttest design. Objek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II kelas B Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang terdiri dari 30 mahasiswa kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan tes. Tes yang diberikan adalah tugas menulis karangan bahasa Jepang dengan tema Kota Saya atau Watashi no Machi. Penelitian ini diterapkan dua tes, yaitu pretest dan posttest. Rata-rata nilai hasil pretest yang diperoleh mahasiswa adalah 55 dan rata-rata posttest mengalami peningkatan sebesar 25,1 menjadi 80,1. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UNRI.

**Kata kunci:** Sakubun, Audiovisual, Kemampuan Menulis

**THE EFFECT OF USING AUDIOVISUAL MEDIA TOWARD  
ESSAY WRITING ABILITY ON THE JAPANESE STUDENTS  
LEVEL II EDUCATION DEPARTMENT FACULTY OF  
TEACHER'S TRAINING AND EDUCATION  
UNIVERSITY OF RIAU**

**Telly River Manurung, Hadriana, Hana Nimashita**

Email: telly.river8162@student.unri.ac.id, ad1208@yahoo.co.id, hana-nimashita@yahoo.co.id  
No.Hp 082384627262

Students of Japan Study Program  
Departement of Education Language and Art  
Faculty of Teachers Training and Education  
Universitas Riau

***Abstract :** The purpose of this research was to find out is there any significant effect of using audiovisual media toward essay writing ability on the Japanese students level II FKIP university of Riau. The research was experimental research which used one group pretest posttest design. The object of this research was Japanese students level II class B of FKIP university of Riau consisting of 30 students on experiment class. The technique sampling of this research was purposive sampling and the technique collecting data was test. The given tests were Japanese essay writing assessment about My Town or watashi no machi. This research used two of test were pretest and posttest. To analyze the data the researcher used SPSS 22 version. Based on data analysis, for average of students' pretest was 55 and the average of students' posttest increased amount 25.1 to be 80.1. it show that there is significant effect of using audiovisual media toward students Japanese essay writing ability on the students level II of Japanese education department of Riau university.*

**Key Words:** sakubun , audiovisual , writing ability

## PENDAHULUAN

Menulis karangan bahasa Jepang atau yang disebut dengan *sakubun* (作文), merupakan salah satu mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *Sakubun* merupakan mata kuliah wajib mulai dari semester I sampai semester VI. Mata kuliah ini bertujuan untuk melatih kompetensi mahasiswa dalam bidang menulis karangan bahasa Jepang. Kompetensi tersebut, mahasiswa diharapkan dapat menuangkan gagasan secara tertulis dengan menggunakan bahasa Jepang yang baik dan benar. Dalam proses pembelajaran ada beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu tahap sebelum menulis (*kaku mae ni*), tahap penulisan (*kaku*), dan tahap setelah menulis (*kaita ato de*).

Fakta yang terjadi dalam proses perkuliahan *sakubun* ditemukan permasalahan seperti sulitnya menentukan topik atau tema karangan, kurangnya menemukan ide-ide, dan sulitnya menuangkan ide-ide ke dalam bentuk tulisan. Jika permasalahan tersebut tidak diberikan cara untuk mengatasinya akan dapat mengakibatkan tidak tercapainya target pembelajaran dalam proses perkuliahan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh salah satu dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Unri terhadap pembelajaran menulis karangan (*sakubun*), ditemukan bahwa hasil kemampuan menulis mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Unri masih belum memuaskan (Merri Silvia Basri, 2013). Adapun masalah yang sering muncul pada karangan atau *sakubun* mahasiswa yaitu terlalu melebarnya ide yang ingin ditulis oleh mahasiswa, kemudian juga tidak fokusnya karangan pada tema yang sudah ditentukan.

Untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam menuangkan ide atau gagasannya ke dalam karangan, pengajar dituntut untuk mengatasinya dengan memberi beberapa tahapan yang diharapkan dapat mengatasi kesulitan tersebut. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa asing pada tingkat awal sangat penting. Sebab pada masa ini pembelajar lebih mudah menangkap arti atau makna kata-kata dan ungkapan tertentu, tanpa diterjemahkan dalam bahasa ibu atau bahasa pengantarnya. Media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan dalam pendidikan sangatlah diperlukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan, agar materi lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Media pengajaran sangat bervariasi jenisnya dan semuanya memiliki tujuan untuk membantu proses pembelajaran. Beberapa jenis media yang kita ketahui antara lain gambar, foto, suara, video, permainan, dan masih banyak lagi. Untuk mendapatkan keterampilan di bidang kebahasaan, dapat digunakan berbagai media misalnya media *Audiovisual* yang merupakan salah satu pilihan yang dapat diterapkan di dalam kelas.

Menurut Sudjana dan Rivai (2001) bahwa media *Audiovisual* adalah sejumlah peralatan yang dipakai oleh para pengajar dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Media *Audiovisual* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menulis karangandalam penelitian ini yaitu Video. Penggunaan media Video dapat merangsang pengetahuan mahasiswa, melatih berfikir logis, lebih kreatif, efektif, dan proses belajar yang lebih aktif. Menurut Sadiman, dkk (2009) bahwa keunggulan media Video salah satunya yaitu dapat menarik perhatian mahasiswa. Minat Mahasiswa terhadap pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu, Rusman, dkk (2011) media Video memiliki beberapa kelebihan yaitu memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, sangat bagus untuk menerangkan proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai

dengan kebutuhan, memberi kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Media pembelajaran yaitu Video memiliki banyak kelebihan seperti yang telah dipaparkan Rusman, dkk memberikan banyak banyak informasi bagi pengajar bahwa media Video dapat memberikan kesan, pengalaman yang nyata dan dapat memberikan pengaruh pada peserta didik kaitannya dengan pembelajaran. Sehingga media Video dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan menulis karangan sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Widi Intari (2010) dalam skripsinya “Keefektifan Media Anime Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sakubun”.

Media *Audiovisual* yang akan digunakan pengajar dalam penelitian ini yaitu Video yang berisi cerita yang berhubungan dengan tema yang akan ditulis oleh mahasiswa. Cerita di dalam video tersebut merupakan cerita yang dapat dijadikan kerangka isi karangan. Tujuan menggunakan media video tersebut yaitu memotivasi di awal, untuk melatih berikir logis, lebih kreatif dan proses belajar lebih aktif. Selain itu untuk membantu mahasiswa untuk menuangkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk tulisan atau karangannya sesuai dengan tema, dan tidak terlalu melebarnya ide yang ingin ditulis.

Pembelajaran *Sakubun* pada mahasiswa tingkat II merupakan *Sakubun* tahap menengah. Oleh karena itu, menurut penulis pada tahap menengah ini sangat dibutuhkan cara pembelajaran yang berbeda dan digunakannya media dalam perkuliahan *Sakubun* seperti menampilkan Video yang berhubungan dengan tema yang akan ditulis dalam karangan mahasiswa. Dengan latar belakang di atas, maka penulis mengajukan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* terhadap Kemampuan Menulis Karangan Mahasiswa Tingkat II Tahun Ajaran 2018/2019 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media *Audiovisual* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media *Audiovisual* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulannya (Sutedi, 2009).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode jenis *weak experimental* atau eksperimen lemah dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh signifikan penggunaan media *Audiovisual* terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa dapat diketahui secara pasti. Subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal mahasiswa sebelum menggunakan media *Audiovisual* dalam pembelajaran menulis karangan.

Populasi dapat didefinisikan sebagai sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria tertentu yang ditentukan peneliti (Nyoman Dantes, 2012). Oleh karena itu populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau tahun ajaran 2018/2019. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2006). Melalui Purposive Sampling dipilih mahasiswa tingkat II kelas B sebagai sampel penelitian

Data dalam penelitian ini adalah data Kuantitatif. Untuk memperoleh data dalam penelitian, maka dibutuhkan instrumen. Keberhasilan sebuah penelitian ditentukan oleh instrumen, sebab data yang digunakan untuk penelitian diperoleh melalui instrumen. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil tes dalam bentuk skor dan diolah menggunakan statistik. Untuk instrumen yang digunakan pada penelitian adalah tes kemampuan menulis karangan. Tes ini digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik Tes (*pretest* dan *posttest*). *Pretest* dilaksanakan sebelum adanya perlakuan (*treatment*). *Pretest* digunakan untuk mendapatkan nilai sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *Audiovisual*. *Post-test* digunakan untuk mendapatkan nilai setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Nilai *post-test* ini digunakan sebagai data pada akhir sebagai hasil dari penggunaan media *Audiovisual* dalam pembelajaran *sakubun*.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data hasil tes (data kuantitatif) diperoleh dari penilaian dan akan dianalisis dengan menggunakan rumus statistik. Data statistik diolah dengan menggunakan *SPSS Versi 22 IBM For Windows*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan media *Audiovisual* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dilakukan sebanyak empat kali perlakuan. Sebelum memberikan perlakuan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pretest*). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menulis karangan mahasiswa. Selanjutnya diberikan perlakuan sebanyak tiga kali dengan menggunakan media *Audiovisual*. Setelah memberikan perlakuan, mahasiswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media *Audiovisual* dalam pembelajaran *sakubun*. Adapun peran penulis pada proses perlakuan sebagai pengajar di kelas mata kuliah *sakubun 2*. Sedangkan dosen pengampu mata kuliah tersebut sebagai pengamat selama proses perlakuan berlangsung.

Tabel 1  
Hasil dari Lembar Kerja Mahasiswa

No	Mahasiswa	Perlakuan I	Perlakuan II	Perlakuan III
1	1	84	76	100
2	2	92	96	90
3	3	92	88	80
4	4	76	60	90
5	5	84	84	80
6	6	92	88	80
7	7	76	92	80
8	8	92	88	100
9	9	88	80	90
10	10	100	80	80
11	11	96	100	90
12	12	64	64	80
13	13	84	76	80
14	14	76	88	70
15	15	64	88	70
16	16	80	84	90
17	17	88	92	80
18	18	84	100	90
19	19	84	72	90
20	20	84	88	80
21	21	88	88	100
22	22	92	84	90
23	23	80	56	90
24	24	84	80	100
25	25	84	88	80
26	26	88	88	100
27	27	92	100	90
28	28	92	100	100
29	29	72	88	80
30	30	88	100	90
<b>Jumlah</b>		<b>2.540</b>	<b>2.556</b>	<b>2.680</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>84,6</b>	<b>85,2</b>	<b>87</b>

Berdasarkan data tabel 4.1 sebelumnya dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang dicapai mahasiswa pada saat perlakuan pertama hingga perlakuan ketiga setelah menggunakan media *Audiovisual* mengalami peningkatan yang cukup baik, terlihat dari nilai rata-rata mahasiswa yang diperoleh mulai dari perlakuan pertama yaitu 84,6, perlakuan kedua 85,2, dan perlakuan ketiga 87.

Data *pretest* yaitu sebelum dilakukan perlakuan terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II kelas B tahun ajaran 2018/2019. Mahasiswa yang menjadi sampel diberikan tes yaitu menulis karangan dengan tema kota saya atau *watashi no machi*.

Tabel 2 Hasil nilai *Pretest*

No	Mahasiswa	Nilai	Kategori
1	1	64	Sedang
2	2	50	Rendah
3	3	52	Rendah
4	4	65	Sedang
5	5	40	Sangat Rendah
6	6	40	Sangat Rendah
7	7	60	Sedang
8	8	40	Sangat Rendah
9	9	70	Sedang
10	10	45	Sangat Rendah
11	11	50	Rendah
12	12	50	Rendah
13	13	40	Sangat Rendah
14	14	45	Sangat Rendah
15	15	50	Rendah
16	16	46	Sangat Rendah
17	17	52	Rendah
18	18	52	Rendah
19	19	55	Rendah
20	20	64	Sedang
21	21	60	Sedang
22	22	70	Sedang
23	23	46	Sangat Rendah
24	24	55	Rendah
25	25	68	Sedang
26	26	50	Rendah
27	27	68	Sedang
28	28	68	Sedang
29	29	70	Sedang
30	30	65	Sedang
<b>Jumlah</b>		<b>1.650</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>55</b>	<b>Rendah</b>

Berdasarkan data tabel sebelumnya dapat dilihat bahwa nilai yang dicapai oleh mahasiswa pada *pretest* masih kategori rendah. Jumlah nilai yang sudah dikonversi adalah 1.650 dengan rata-rata 55 dengan kategori rendah. Dari 30 mahasiswa yang memperoleh nilai 60-80 yaitu berjumlah 12 mahasiswa dengan kategori sedang. Mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 50-60 yaitu berjumlah 10 mahasiswa dengan kategori rendah. Mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 40-50 yaitu berjumlah 8 mahasiswa dengan kategori sangat rendah.

Data *posttest* yaitu setelah memberikan perlakuan terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa tingkat II kelas B tahun ajaran 2018/2019 sebanyak tiga kali.

Tabel 3 Hasil nilai *Posttest*

No	Mahasiswa	Nilai	Kategori
1	1	74	Sedang
2	2	78	Sedang
3	3	78	Sedang
4	4	81	Tinggi
5	5	73	Sedang
6	6	71	Sedang
7	7	88	Tinggi
8	8	78	Sedang
9	9	82	Tinggi
10	10	78	Sedang
11	11	81	Tinggi
12	12	78	Sedang
13	13	72	Sedang
14	14	80	Tinggi
15	15	80	Tinggi
16	16	88	Tinggi
17	17	80	Tinggi
18	18	86	Tinggi
19	19	76	Sedang
20	20	86	Tinggi
21	21	82	Tinggi
22	22	83	Tinggi
23	23	78	Sedang
24	24	80	Tinggi
25	25	82	Tinggi
26	26	88	Tinggi
27	27	80	Tinggi
28	28	82	Tinggi
29	29	82	Tinggi
30	30	80	Tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>2.405</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>80,1</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan nilai pada mahasiswa setelah menggunakan media *Audiovisual* dalam pembelajaran *sakubun*. Jumlah nilai yang sudah dikonversi adalah 2.405 dengan rata-rata 80,1 dengan kategori tinggi. Dari 30 mahasiswa yang memperoleh nilai 80-90 yaitu berjumlah 19 mahasiswa dengan kategori tinggi. Mahasiswa yang memperoleh nilai di atas 60-80 yaitu berjumlah 11 mahasiswa dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Audiovisual* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa.

Data yang digunakan untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media *Audiovisual* pada kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II kelas B Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yaitu dengan menggunakan *SPSS Versi 22 IBM For Windows*.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan metode *shapiro-wilk* sebagai formula. Karena sampel pada penelitian ini adalah 30 mahasiswa. Althouse Et. Al (1998) mengatakan bahwa tes *shapiro-wilk* dapat digunakan untuk ukuran sampel yang kurang dari 50 (Nornadiah Razali, 2017). Kemudian peneliti menggunakan *SPSS Versi 22 IBM For Windows* untuk tes normalitas dan hipotesis.

- a.  $H_0$ : populasi distribusi normal
- b.  $H_a$ : populasi distribusi tidak normal
- Apabila nilai signifikan  $\geq 0,05$   $H_0$  diterima
- Apabila nilai signifikan  $\leq 0,05$   $H_0$  ditolak

Tabel 4 Tabel hasil uji normalitas  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.149	30	.087	.914	30	.019
posttest	.145	30	.108	.950	30	.173

Liebers Significance Correction

Dari tabel di atas didapatkan nilai sig dari *pretest* (0,019) dan *posttest* (0,173). Karena kedua nilai sig dari *pretest* dan *posttest* didapatkan  $\geq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data keduanya berdistribusi normal.

Hasil uji-T dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Tabel T-test  
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	5% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	28.726	.000	-12.420	58	.000	-25.167	2.026	-29.223	-21.111
Equal variances not assumed			-12.420	39.509	.000	-25.167	2.026	-29.264	-21.070

Hasil dari T-test di atas menunjukkan bahwa hasil sig (2-tailed) 0,000. Adapun kriteria test dan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas  $\geq 0,05$   $H_0$  diterima
- Jika probabilitas  $\leq 0,05$   $H_a$  diterima

Dari tabel di atas juga dapat dilihat sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$ , maka nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Dapat dikatakan alternatif Hipotesis ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis ( $H_0$ ) ditolak.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *Audiovisual* terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau berpengaruh secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_0$ ) ditolak.

## PEMBAHASAN

Penggunaan media *Audiovisual* dalam pembelajaran menulis karangan pada mahasiswa tingkat II kelas B Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau cukup baik dilihat dari nilai rata-rata *posttest* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest*. Untuk melihat perbandingan hasil yang signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa akan disajikan dalam bentuk diagram dan analisis sebagai berikut:

Diagram nilai rata-rata *pretest*

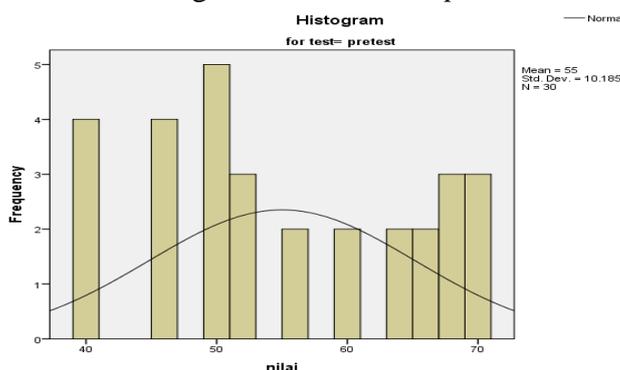
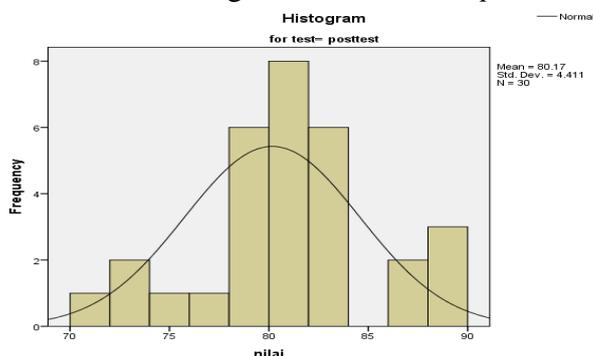


Diagram nilai rata-rata *posttest*



Hasil dari T-test di atas menunjukkan bahwa hasil sig (2-tailed) 0,000. Adapun kriteria test dan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas  $\geq 0,05$   $H_0$  diterima
- Jika probabilitas  $\leq 0,05$   $H_a$  diterima

Dari tabel di atas juga dapat dilihat sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$ , maka nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Dapat dikatakan alternatif Hipotesis ( $H_a$ ) diterima dan Hipotesis ( $H_0$ ) ditolak.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *Audiovisual* terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan

Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau berpengaruh secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Penggunaan media *Audiovisual* pada pembelajaran menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest*. Pengaruh media *Audiovisual* terhadap kemampuan menulis karangan mahasiswa terbukti signifikan setelah diuji dengan rumus *t-test* menggunakan *SPSS Versi 22 IBM For Windows*. Hal tersebut berarti bahwa media *Audiovisual* dapat digunakan pada pembelajaran menulis karangan bahasa Jepang. Setelah diuji *t-test* didapati hasil sig (2-tailed)  $0,000 \leq 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap sebelum dan sesudah penggunaan media *Audiovisual* pada pembelajaran menulis karangan mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.
2. Dengan menggunakan media *Audiovisual* dalam pembelajaran menulis karangan dapat membantu mahasiswa menemukan ide-ide dan menuangkan ide-ide ke dalam bentuk tulisan. Berbagai kesulitan mahasiswa dalam menulis karangan seperti bagaimana menulis sebuah paragraf, bagaimana mengeksplorasi ide-ide ke dalam sebuah kalimat, menyatukan banyak ide menjadi satu.
3. Media *Audiovisual* sangat bermanfaat untuk digunakan pada proses pembelajaran menulis karangan, salah satunya mahasiswa dapat memperkaya penguasaan kosa kata bahasa Jepang. Selain itu, media *Audiovisual* dapat meningkatkan organisasi karangan yang terlihat dengan digunakannya kata-kata penghubung, perubahan kata sifat yang bertujuan untuk menghubungkan kalimat-kalimat sehingga keterkaitan antar kalimat lebih jelas dan makna kalimat lebih mudah dipahami.

## Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka ada beberapa saran atau rekomendasi yang diberikan yaitu:

1. Hasil penelitian ini diharapkan media *Audiovisual* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pada pembelajaran menulis karangan. Karena media *Audiovisual* yaitu video ini dapat membantu mahasiswa menemukan ide-ide dan menuangkan ide tersebut ke dalam bentuk tulisan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena tema dan penulisan arti karangan yang terdapat pada penelitian ini hanya tentang pengetahuan umum tentang Kota Saya.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan tema yang lebih bervariasi lagi sehingga ide-ide yang dikembangkan akan lebih banyak lagi.
3. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat memperbanyak sampel penelitiannya, kemudian metodologi penelitiannya gunakan Eksperimen yang sebenarnya yaitu *Quasi Experimental* atau Eksperimen Semu.
4. Peneliti selanjutnya juga dapat menggali pendapat mahasiswa untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media *Audiovisual* pada pembelajaran menulis karangan, karena pada penelitian ini penulis tidak menggali dan membahas tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media *Audiovisual*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Dedi Sutedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.
- Merri Silvia Basri. 2013. *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Mata Kuliah Sakubun*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Ni Putu Ayu Widi Intari. 2010. *Efektivitas Media Anime dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sakubun*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Razali, N.M., Yap Bee Wah. 2011. *Power Comparison of Shapiro-wilk, Kolmogrov Smirnov, Lilliefors, and Anderson-Darling tests*. *Journal of Statistical Modeling and Analytics* Volume 2 No. 1.21-33.