

# ***STUDENTS PERCEPTION OF SMAN 9 PEKANBARU TOWARDS THE USE OF DIGITAL FLASHCARD MEDIA AND PAPER FLASHCARD IN MASTERING JAPANESE VOCABULARY***

**Mario Fauzan Arif<sup>1</sup>, Merri Silvia Basri<sup>2</sup>, Adisthi Martha Yohani<sup>3</sup>**

Email: mario.fauzan3763@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id

Phone Number: 082288921924

*Japanese Language Education Study  
Program Department of Language and Arts  
Education Faculty of Teacher Training and Education,  
University of Riau*

**Abstract:** *This study analyzes students' perceptions of the use of digital flashcard media and paper flashcard in mastering Japanese vocabulary. The purpose of this study was to find out whether there are differences in students' perceptions at SMAN 9 Pekanbaru towards the use of digital flashcard media and paper flashcard in mastering Japanese vocabulary. This study uses a quantitative descriptive analysis method with 27 respondents of class XI IPA 4 SMAN 9 Pekanbaru. Data were obtained through a Likert-based closed questionnaire and analyzed using descriptive statistics. The results of the study showed that overall students' perceptions of digital flashcard were in the positive category while students' perceptions of paper flashcard were in the moderate category. This study concludes that students' perceptions state that the use of digital flashcard media and paper flashcard in helping to master Japanese vocabulary is a fairly good choice and has a good impact on helping students' mastery of Japanese vocabulary, although both digital flashcard media and paper flashcard media have their own advantages and disadvantages.*

**Keywords:** *Perception, Vocabulary, Japanese, Flashcard, SMAN 9 Pekanbaru*

# PERSEPSI SISWA SMAN 9 PEKANBARU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DIGITAL DAN *FLASHCARD* KERTAS DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

Mario Fauzan Arif<sup>1</sup>, Merri Silvia Basri<sup>2</sup>, Adisthi Martha Yohani<sup>3</sup>

Email: mario.fauzan3763@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id  
Nomor HP: 082288921924

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan media *flashcard* digital *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah terdapat perbedaan persepsi siswa di SMAN 9 Pekanbaru terhadap penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dengan responden sebanyak 27 siswa kelas XI IPA 4 SMAN 9 Pekanbaru. Data diperoleh melalui angket tertutup berbasis *Likert* dan dianalisis secara statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan persepsi siswa terhadap *flashcard* digital berada pada kategori positif sedangkan persepsi siswa terhadap *flashcard* kertas berada pada kategori sedang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi siswa secara menyatakan penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang merupakan sebuah pilihan yang cukup baik serta memberikan dampak yang baik dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, meskipun baik pada media *flashcard* digital maupun media *flashcard* kertas sama-sama memiliki kelebihan maupun kekurangannya masing-masing.

**Kata Kunci:** Persepsi, Kosakata, Bahasa Jepang, *Flashcard*, SMAN 9 Pekanbaru

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai program sistematis dalam melaksanakan bimbingan, pengajaran, dan latihan kepada siswa agar dapat berkembang sesuai dengan potensinya. Sekolah merupakan wadah untuk mendidik dan mengembangkan siswa dalam belajar serta berpikir tentang banyak hal, salah satunya adalah belajar bahasa. Bahasa memiliki peran yang penting dalam pengembangan aspek intelektual, sosial dan emosional siswa. Ramdhan (2017) menyatakan bahwa fungsi bahasa tidak hanya sebagai subjek atau sebuah mata pelajaran melainkan juga merupakan sarana bagi siswa untuk mengungkapkan gagasan, pemikiran, dan perasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Belajar bahasa tidak akan terlepas dari belajar kosakata, penguasaan kosakata merupakan hal terpenting dalam keterampilan bahasa, tanpa penguasaan kosakata yang memadai, maka tujuan pembelajaran bahasa tidak akan tercapai, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang semakin terampil pula dia berbahasa. Bagi sebagian individu, kemampuan untuk menguasai kosakata suatu bahasa terbatas. Terlebih lagi bahasa asing yang tidak digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari, seperti bahasa Jepang. Mempelajari bahasa Jepang mempunyai kesulitan tersendiri. Selain tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, bahasa Jepang juga tidak menggunakan huruf latin. Huruf dalam bahasa Jepang adalah *kanji*, *katakana* dan *hiragana*. Oleh karena itu sebagai upaya membantu siswa dalam menguasai kosakata, seorang pengajar harusnya memilih media pembelajaran yang tepat dan juga menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu akan sangat membantu proses penyampaian isi atau materi pelajaran Perdana, Saragi, & Aribowo (2020).

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima. Hasan, et al (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran bisa dideskripsikan sebagai media yang didalamnya terdapat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menguasai kosakata dengan menggunakan media pembelajaran, *The Japan Foundation* (2011) menyarankan untuk menggunakan media *flashcard* atau oleh *The Japan Foundation* disebut dengan 単語カード (*tango kaado*) yang dalam bahasa Indonesia berarti kartu kosakata. Dengan belajar menggunakan *flashcard* dapat membantu siswa menghafal serta mengingat dengan cepat kosakata yang telah dipelajari. Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini tentunya sudah banyak diterapkan karena siswa dinilai lebih nyaman berinteraksi dengan menggunakan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan teknologi ini juga dapat dilihat dari media *flashcard* yang biasanya berbentuk kertas, hingga akhirnya sekarang telah tersedia media *flashcard* dalam bentuk digital.

Baik *flashcard* berbasis digital maupun kertas sama-sama memiliki keunggulan dan kelemahannya masing. Keunggulan dari *flashcard* digital, yaitu didukung visualisasi bahasa dalam meningkatkan penguasaan kosakata di antaranya terdapat teks, video bahasa isyarat, bahasa lisan dan gambar Ahcrof, et al (2018). Media pembelajaran *flashcard* berbasis digital juga bisa diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan smartphone. Selain itu penggunaan *flashcard* berbasis digital ini lebih efisien karena tidak perlu menggunakan lagi kertas dan bahan-bahan lainnya dalam membuat *flashcard* pada umumnya. Namun dalam penggunaannya harus selalu terkoneksi dengan internet dan terkadang pengguna juga diharuskan membayar sejumlah uang agar dapat menggunakan fitur-fitur tambahan dari

*flashcard* digital tersebut. Keunggulan *flashcard* berbasis kertas menurut Riyana dalam Angreany dan Saud (2017) yaitu mudah dibawa kemana-mana karena memiliki ukuran yang kecil, praktis sehingga dapat digunakan kapanpun, mudah diingat, serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Namun disisilain kelemahan dari *flashcard* berbasis kertas adalah gambarnya yang kurang kompleks dan jenis *flashcard* ini kurang cocok jika digunakan pada kelompok belajar yang besar.

Sugihartono dalam Jayanti & Arista (2018) mengemukakan bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus maupun proses untuk memahami stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Melalui persepsi siswa beserta guru dapat mengetahui dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung, hal ini sejalan dengan Hayun (2019) yang mengemukakan bahwa persepsi merupakan proses yang berlangsung pada diri sendiri untuk mengetahui dan mengevaluasi sebuah objek yang selanjutnya melalui proses itu dapat membentuk kesan tentang objek tersebut. Hayun juga menambahkan persepsi terbentuk berdasarkan pada informasi yang tersedia di lingkungan serta sikap terdahulu mengenai rangsangan-rangsangan yang relevan. Sehingga dari penjelasan tersebut diketahui bahwa persepsi dapat mempengaruhi pola pikir secara efektif. Dengan ini peneliti berharap melalui persepsi yang diperoleh, para guru bisa mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh siswa dan menjadi masukan agar lebih baik lagi dalam menggunakan media pembelajaran kedepannya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 9 Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 9 Pekanbaru yang berjumlah 27 siswa.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ini memiliki 4 indikator pengukuran yaitu alasan, perasaan, metode, serta kelebihan dan kekurangan.

Data yang terkumpul dari angket kemudian dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengetahui persepsi siswa berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh secara keseluruhan dan dari setiap indikator. Hasil analisis ini akan menunjukkan sejauh mana penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang diterima oleh siswa SMAN 9 Pekanbaru.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media *flashcard* digital berada pada kategori "positif". Secara rinci masuk dalam kategori sangat positif persentase 7,40% atau 2 siswa, kategori positif persentase 29,63% atau 8 siswa, kategori sedang persentase 29,63% atau 8 siswa, kategori negatif persentase 25,92% atau 7 siswa, dan kategori sangat negatif persentase 7,40% atau 2 siswa. Dan secara keseluruhan persepsi siswa terhadap penggunaan media *flashcard* kertas berada pada kategori "sedang". Secara rinci masuk dalam kategori sangat positif persentase 7,40% atau 2 siswa, kategori positif persentase 25,92% atau 7 siswa, kategori sedang persentase 33,33% atau 11 siswa, kategori negatif persentase 29,63% atau 8 siswa, dan

kategori sangat negatif persentase 3,70% atau 1 siswa. Hasil tersebut dapat diartikan berdasarkan persepsi siswa secara menyatakan penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang merupakan sebuah pilihan yang cukup baik serta memberikan dampak yang baik dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa, meskipun baik pada media *flashcard* digital maupun media *flashcard* kertas sama-sama memiliki kelebihan maupun kekurangannya masing-masing. Terutama media *flashcard* kertas yang jika dilihat berdasarkan analisis persepsi siswa secara keseluruhan bisa disimpulkan tidak sebaik *flashcard* digital.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis pada setiap indikator angket terlihat bahwa persepsi siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru sebagai berikut:

### **1. Indikator Alasan**

Berdasarkan hasil penelitian pada indikator alasan yang membahas tentang karena alasan apa menggunakan media *flashcard* dalam membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang, persepsi siswa pada media *flashcard* digital berada pada kategori sangat positif dan pada media *flashcard* berada pada kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang berdasarkan alasan-alasan seperti karena media *flashcard* memiliki tampilan visual yang menarik, gambar pada media *flashcard* semakin memudahkan dalam pembelajaran dan media *flashcard* dapat dimanfaatkan dalam permainan tebak kosa kata dapat di terima baik oleh sebagian besar siswa. Dan berdasarkan rata-rata indikator alasan dari kedua angket dapat disimpulkan persepsi siswa terhadap media *flashcard* digital sedikit lebih baik dibandingkan media *flashcard* kertas.

### **2. Indikator Perasaan**

Berdasarkan hasil penelitian pada indikator perasaan yang membahas tentang bagaimana perasaan siswa ketika menggunakan media *flashcard*, baik media *flashcard* digital dan media *flashcard* kertas persepsi siswa sama-sama berada pada kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa benar merasakan perasaan positif seperti tertarik, senang, semangat dan tidak bosan saat menggunakan media *flashcard* digital dan media *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dan berdasarkan rata-rata indikator perasaan dari kedua angket dapat disimpulkan persepsi siswa terhadap media *flashcard* kertas sedikit lebih baik dibandingkan media *flashcard* digital.

### **3. Indikator Metode**

Berdasarkan hasil penelitian pada indikator metode yang membahas tentang bagaimana metode yang digunakan dengan media *flashcard* didalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, baik media *flashcard* digital dan media *flashcard* kertas persepsi siswa sama-sama berada pada kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang memanfaatkan media *flashcard* didalamnya seperti permainan tebak kosakata, menggunakan *flashcard*, menggunakan *flashcard* dalam belajar kelompok dengan tujuan meningkatkan kerjasama kelompok dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan *flashcard* cukup diterima baik oleh siswa. Dan berdasarkan rata-rata indikator metode dari kedua angket dapat disimpulkan persepsi siswa terhadap media *flashcard* digital sedikit lebih baik dibandingkan media *flashcard* kertas.

#### **4. Indikator Kelebihan dan Kekurangan**

Berdasarkan hasil penelitian pada indikator kelebihan dan kekurangan yang membahas tentang bagaimana persepsi siswa mengenai kelebihan dan kekurangan media *flashcard* dalam pembelajaran, baik media *flashcard* digital dan media *flashcard* kertas persepsi siswa sama-sama berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun persepsi siswa menyatakan setuju dengan kelebihan ada pada media *flashcard* digital dan media *flashcard* kertas namun disisi lain ternyata siswa juga setuju dengan kekurangan yang ada pada masing-masing *flashcard* tersebut, persepsi setuju dari siswa dengan kekurangan pada *flashcard* ini merupakan bentuk persepsi negatif. sedangkan berdasarkan rata-rata indikator kelebihan dan kekurangan dari kedua angket dapat disimpulkan persepsi siswa terhadap media *flashcard* digital lebih baik dibandingkan media *flashcard* kertas.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan bahwa persepsi siswa Kelas XI IPA 4 terhadap penggunaan media *flashcard* digital masuk dalam kategori sangat positif persentase 7,40% atau 2 siswa, kategori positif persentase 29,63% atau 8 siswa, kategori sedang persentase 29,63% atau 8 siswa, kategori negatif persentase 25,92% atau 7 siswa, dan kategori sangat negatif persentase 7,40% atau 2 siswa dan persepsi siswa Kelas XI IPA 4 terhadap penggunaan media *flashcard* kertas masuk dalam kategori sangat positif persentase 7,40% atau 2 siswa, kategori positif persentase 25,92% atau 7 siswa, kategori sedang persentase 33,33% atau 11 siswa, kategori negatif persentase 29,63 % atau 8 siswa, dan kategori sangat negatif persentase 3,70% atau 1 siswa. Hasil tersebut diartikan sebagian besar persepsi siswa Kelas XI IPA 4 terhadap media *flashcard* digital menyatakan positif. Hasil ini lebih baik dibandingkan sebgaiian besar persepsi siswa terhadap media *flashcard* kertas yang menyatakan sedang.

#### **Rekomendasi**

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti berharap dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya dan untuk penelitian berikutnya, dapat mengembangkan penelitian lebih luasd lagi. Bukan hanya tentang persepsi saja melainkan membahas permasalahan permasalahan mengenai korelasi, evaluasi, atau bakat dan minat siswa terhadap penggunaan media *flashcard* digital dan *flashcard* kertas dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dan lain-lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2)
- Ashcroft, R. J., Cvitkovic, R., & Praver, M. (2018). Digital flashcard L2 Vocabulary learning out-performs traditional flashcards at lower proficiency levels: A mixed-methods study of 139 Japanese university students. *The EuroCALL Review*, 26(1), 14-28.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hayun, S. (2019). Persepsi Masyarakat Tentang Pentingnya Pendidikan Formal (Studi Kasus Di Desa Pilowo Kecamatan Morotai Selatan Kabupaten Pulau Morotai). *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(8), 1092-1104.
- Jayanti, F., & Arista, N. T. (2018). Persepsi mahasiswa terhadap pelayanan perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2).
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Ramdhan, V. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa terhadap Pemahaman Membaca Teks Narasi Bahasa Inggris. *Deiksis*, 9(02), 240-246.
- The Japan Foundation. (2011). *Moji-Goi wo Oshieru*. Tokyo: Hitsuji Shobo.