

**EFEKTIFITAS MEDIA *FLASHCARD* DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF  
KATAKANA  
(Terhadap Anggota Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim)**

**KOMPILASI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana sastra  
Jepang pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



**Disusun Oleh :**

**ASTIKA DWI APRIYANI**

**43131.520141.004**

**SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA**

**2018**

# LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIFITAS MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENULIS HURUF KATAKANA  
(Terhadap Anggota Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim)**

**ASTIKA DWI APRIYANI**

**43131.520141.004**

Disetujui Oleh

Pembimbing I

**Dr. Rainhard Oliver.S.S.M.Pd**  
**NIDN.401028102**

Pembimbing II

**Ahmad Kurnia, S.Pd.M.M**  
**NIDN. 426026902**

Ketua STBA JIA

**Drs. H. Sudjianto, M.Hum.**  
**NIP. 195906051985031004**

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Astika Dwi Apriyani  
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520141.004  
Program Studi : Bahasa dan Sastra Jepang  
Judul : Efektivitas Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Katakana (Terhadap Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim )

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiat atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka menjadi tanggung jawab saya dikemudian hari.

Bekasi, 1 Agustus 2018



**Astika Dwi Apriyani**

**043131.520141.004**

## LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Astika Dwi Apriyani  
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.004  
Judul : EFEKTIFITAS MEDIA GAMES *FLASHCARD*  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENULIS HURUF KATAKANA (Terhadap  
Anggota Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim).

Disahkan oleh:

Penguji I



**Aam Hamidah, M. Pd**  
NIDN. 420087003

Penguji II



**Rosi Novisa Syarani, M.Pd**  
NIDN.422109002

Ketua STBA JIA



**Drs. H. Sudjianto, M.Hum.**  
NIP. 195906051985031004

## SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Astika Dwi Apriyani  
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520141.004  
Judul Skripsi : Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Katakana Terhadap Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 9-10 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 28 Juli 2018

Pembimbing I



**Dr. Rainhard Oliver, S.S M.Pd**  
**NIDN. 4010281002**

## SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

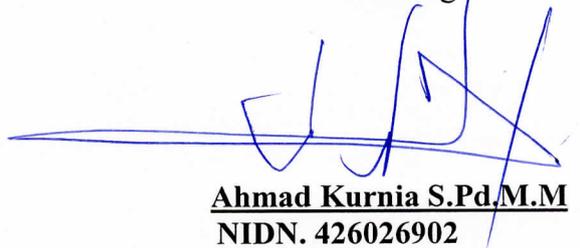
Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Astika Dwi Apriyani  
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520141.004  
Judul Skripsi : Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Katakana Terhadap Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2017, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 28 Juli 2018

Pembimbing II



**Ahmad Kurnia S.Pd.M.M**  
**NIDN. 426026902**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Sometimes Life is like piano, black and white. If Allah play it, all will be a beautiful melody .dont worry , Allah know the best for us keep pray nd try.

-Nn-

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua yang telah membesarkan saya dan tak henti-hentinya mendoakan saya sehingga saya bisa menjadi seperti saat ini.

**EFEKTIFITAS MEDIA *FLASHCARD* DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS HURUF  
KATAKANA  
Terhadap Anggota Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim**

**Astika Dwi Apriyani**

**(0413131.520141.004)**

**ABSTRAKSI**

Dalam mempelajari bahasa Jepang ada banyak media pembelajaran yang bias digunakan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *flashcard*. Selain bahasa Jepang *flashcard* sering digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai macam bahasa seperti bahasa inggris, arab, dan korea. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pre-experimental dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode experiential dilakukan karena tidak adanya variable control dan sampel dipilih secara random. Dari perhitungan yang telah disampaikan peneliti  $t_{hitung}$  sebesar 7,87 sedangkan  $t_{tabel}$  adalah 1,714, maka dapat diperoleh hasil  $7,87 \geq 1,714$ . “dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana terhadap anggota club bahasa Jepang di SMA Al Muslim” dapat diterima.

Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis dan mengingat huruf katakana = Terbukti Efektif. Sehingga untuk pengajar media *flashcard* ini sangat membantu untuk media belajar-mengajar.

AI Muslim 高校生の日本語のクラブにおけるカタカナの書く能力を上  
達に *flashcard* のメディア有効性

AstikaDwiApriyani

(0413131.520141.004)

要旨

日本語の勉強するあたっては、*flashcard* 能力メディアを使った研究者が利用することができるメディアが多くある。日本語以外にも英語、アラビア語韓国など様々な言語の学習媒体として *flashcard* が良く使われている。本研究の目的は、*flashcard* のメディアのよう攻勢を判断し、カタカナ文字を書く納涼句を工場させることである。Pre-exprimental と *One-Group Pretest-Posttest Design*。経験的方法は対象変数がないために実施され、資料はランダムに選択される。 $t_{hitung}$  が 7,87 の間に  $t_{tabel}$  の 1,714 によって提出された計算から、それは 7,87 – 1,714 の結果を得ることができる。

これらの計算から、日本語のクラブの AI Muslim 会員にカタカナ書かれた文字を覚えて記憶する能力を向上させるための *flashcard* 媒体結論づけることができる。そのため、*flashcard* のメディアの学習に非常に役立ちます。

# Al Muslim 高校生の日本語のクラブにおけるカタカナの書く能力を上達 に flashcard のメディア有効性

(概要)

## 第一章

### はじめに

#### A. 背景

日本の教育かなり良い教育システムで多くの進歩を経験している。教育は日本をアジアの先進国とした要因の一つとなった。日本はインドネシアの学生にとって大きな魅力を持っている。それらの多くは、文化、歴史、食べ物、アニメそして言語を学ぶことに興味を持っている。日本語は教育機関で最も広く研究されている言語に1つである、インドネシアの一部の民間学校では、英語の後に外国後としての日本語も含まれている。

日本の文化を学ぶ学生の関心が高まっているため、日本のクラブ活動の3年を経験知っている AL MUSLIM 高校が学生の興味を育てる課程や課外活動を行っている学校もある。インドネシア語と日本語は、文字と書き方の違っている。そのうちの1つはひらがなとカタカナの文字を書くことで日本語を勉強するのが面白いで生まず

最小はに文字を知ることである。研究者の観察から、これらの異なる昨日の異なる日本語を学ぶことから、日本語の勉強や学習に困っている高校生の多くは、学習中の子供の受動態、練習の欠如、学校での日本語のみの現地課程、日本語の文章の難しさ、そして日本語の木曾、特にひらがなとカタカナである言語の基本的な文字を覚えて学ぶことにその決定がかけていることがある。ひらがなとカタカナはかなとも呼ばれる。

## B. 問題

拝啓荷夜と、問題は：

1. *FLASHCARD* メディアが文字カタカナを格納量区を向上させる効果わありますか？

## 第二章

### 理論的木曾

#### A. メディア学習

メディアという言葉ラテン語に由来し、言い換えれば仲介または紹介として解釈される複数の言葉の媒体である。Sadimanによると、メディアはメッセージの仲介および送信者から受信者へのメッセージの仲介および送信者である (Sudjianto,2009:88)

学習媒体を特徴付ける上記の定義から、媒体がメッセージまたは情報を含み、学生にその情報を視聴者に伝えることである。

メディアはメッセージや学生の反応をしよりすることができる、  
メディア 葉しばしばインタラクメディアと呼ばれる  
(Arsyad,2003:81)

## B. *Flashcard*

Sebastian Leitner によると(1970) “*flashcard are an media of the testing effect the finding that long term memory is increased when some of the learning period is devoted to retrieving the information through testing with proper feedback*” 。” このテストでは、メモリ長期的には、学習機関が適切なフィードバックでテストを通じて情報を取り出すことに専念する場合に増加する。

## C. 効果的

Miarso によると (に Rohmawati, 2015:16) は学習の有効性は教育の質の基準の1つであると述べている。多くの場合、成果によって測定される時間。目標、または可能性もある。状況を管理する上での正確さと定義されているため、効果は敵は、学習が計画された目標に達する程度として定義することができる。

## D. カナ

にほんごひっき <sup>かんじ</sup> 漢字、<sup>かな</sup> カナ、<sup>ろ まじ しょう</sup> ローマ字を使用していますが、  
<sup>かなもじ</sup> カナ文字にはひらがなと<sup>かたかな</sup>カタカナがふくまれている。

## E. 書く

書くは言語を媒体として使用する、アイデアや思考、経験、感情を表現するプロセスです。書面で提出された事項は、個人的経験、他社の毛引見、また輪本を読むことから減られる。発言として書くことは、生産的で表現力豊かな言語す栗である (Hamiami,2004) 。一方、 (Frellesvig,2011:12)書くことは言語要素の表現が書くことは言語の要素をあらわする。

## 第三章

### 研究方法論

#### A. 研究のところで時間

本研究は AL MUSLIM 高校、日時は 4 月 2 5 日 - 5 月 1 4 日に研究する、*treatment* の時間は五回行って、1 時間かかります。

#### B. 見本

本研究に研究者は全員日本語のクラブの AL MUSLIM 高校から、2 5 人を抽出する。見本を学ぶ方法は *non probability sampling* で使う。

#### C. 研究の方法

本研究は *kuantitatif* 出の方法です、*kuantitatif* 野中にいろいろな種類があって、ケンキュウ老ハ *One Group Pretest-Posttest Design*

を使い *One Group Pretest-Posttest Design* には二回テストがあつて、*Pretest* と *Posttest* という名前です。

*Pretest* は見本に *flashcard* の待遇をもらう前にテストが行つて、*Posttest* というのは見本に *flashcard* の待遇をもらう後でテストがおこなう。*Posttest* の目的は週報もらうから、メディア *flashcard* の手法の使うの成果を研究するつもりです。

#### D. 研究の楽器と可変

##### 1. 研究の楽器

- a. 研究の楽器かんそくします
- b. *Pretest* と *Posttest* を行きます
- c. 研究文献
- d. 研究の文

##### 2. 研究の可変

本研究に *Eksperimen* の方法が使いますから、二つの可変があつて *independent* の可変と *dependent* の可変です。

*independent* の可変と言うのは研究者に変わることができる。

#### E. データを分析します

1. 度数分布を指定する
2. データの妥当性を検査
3. データの正常を監査
4. 仮説の検査

## 第四章

### データを分析します

#### A. 具体的に見本のデータを説明します

第四章では、被験者の特徴や度数分布などのデータ処理の結果について説明すると、回答者の特徴する。研究研究は異性、歳、SPSS です図表とは闇<sup>やみ</sup>を使<sup>つか</sup>います見本<sup>みほん</sup>のデータ<sup>で</sup>は25<sup>た</sup>人<sup>にん</sup>いる。

#### B. 解析のデータ

本研究のデータの分析は、それがまた分析のデータの特徴を理解できるように、短系的には、周波数の形で、中心傾向および分散わたるの測定データを説明するのに役立つ。また、データは尤度が人口の特性や人口特性についての結論を出すようにする。サンプルから得られたデータにもと図いて(統計)。

頻度分布のモデルの決め手、データの妥当性と正常を検査して、最後には *t-test* で数えたら、*Paired Sampel t-test* の速水によると、 $t_{hitung}$  は 7,9 と二面の意義は 0,000、そして  $t_{tabel}$  は 1,714 二面の意義は 0,05 です。仮設を見れば  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ですから  $H_a$  許容させて  $H_o$  許容させません。7,9 > 1,714 ,とは 0,000 < 0,05。つまり、日本のクラブの AL MUSLIM 高校 *flashcard* の手法の効果は席行区的です。

### C. 解析のデータ

SPSS で数えたら  $t_{hitung}$  は 7,9 と二面の意義は 0,000、そして  $t_{tabel}$  は 1,714 二面の意義は 0,05 です。仮設を見れば  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ですから  $H_a$  許容させて  $H_o$  許容させません。  $7,9 > 1,714$ , とは  $0,000 < 0,05$ 。つまり、日本のクラブの AL MUSLIM 高校 *flashcard* の手法の効果は席行区的です。Sudjianto (2009:88) によって決定がれ増した学習メディアは、特に画っこでの一般的な教育の目標や学習目標を達せおするために学習プロセスの不明け綱部分であることである。

## 第五章

### 結と提案

#### A. 結論

結論第四章の効果によると研究者は結論を生産する。

t-test で数えたら、の頻度分布のために 5%には 1,714 です Uji-t のルールの中に  $t_{hitung} > t_{tabel}$ 、 ですから  $H_a$  許容させない、  $H_o$  許容させます、 t-test のルールによると、 t-test のポイントもらうのは  $7,9 > 1,714$ 。つまり、日本のクラブの AL MUSLIM 高校 *flashcard* の手法の効果は席行区的である。

## **B. 結論**

韓国は、研究者は入力または対価としてし様することができるいくつかの提案を前方に出しても良いです日本語の文字を覚えておくための日本語能力を取得したい方は、このカードを使う。

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dan doa dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs.H.Sudjianto, M. Hum. Selaku Ketua STBA JIA.
2. Dr. Rainhard Oliver H.W.SS.,M.Pd Selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang S1 dan selaku pembimbing 1, terimakasih untuk kesabarannya , kesediaan waktu, serta pikiran dan tenaga yang telah dikerahkan untuk membantu dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ahmad Kurnia, S.Pd.M.M selaku pembimbing II, terimakasih untuk kesabarannya ,kesediaan waktu, pikiran dan tenaga, dan senantiasa memberikan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua dan keluarga, yang senantiasa mendoakan dan selalu memberi dukungan secara moral maupun materi guna menyelesaikan skripsi ini.
5. Munfangil, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Al Muslim, yang telah mengizinkan dan memudahkan penulis selama melakukan penelitian di sekolah.

6. Rio Lestario selaku ketua Pembina ekstrakurikuler SMA Al Muslim, yang telah memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis selama penelitian berlangsung.
7. SMA Al Muslim dan segenap anggota Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim yang telah membantu selama proses penelitian.
8. ChikaAzziyati, Lidya sari yang tak pernah berhenti memberikan semangat, motivasi dan senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
9. RestiYanur, Winda, Shara , Tia, Fitri, Pipit, Uci Aryati, Diajeng yang tak pernah berhenti memberikan dukungan kepada penulis.
10. Abdul Rahman , Christian , Nicat Abdullayev, Juris Trumsins, Abdullah Adatepe, yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Dan teman – teman kelas B, terimakasih atas waktu dan kebersamaannya selama ini dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca

Bekasi, 30 Juli 2018

Penulis

Astika Dwi Apriyani

## DAFTAR ISI

<b>Lembar Judul</b>	
<b>Lembar Persetujuan.....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Keaslian Skripsi.....</b>	<b>iii</b>
<b>Lembar Pengesahan.....</b>	<b>iv</b>
<b>Surat Keterangan Layak Ujian Sidang (DOSPEM 1).....</b>	<b>v</b>
<b>Surat Keterangan Layak Ujian Sidang (DOSPEM 2).....</b>	<b>vi</b>
<b>Motto dan Persembahan.....</b>	<b>vii</b>
<b>Abstraksi.....</b>	<b>viii</b>
<b>Yoshi.....</b>	<b>ix</b>
<b>Gaiyou.....</b>	<b>x</b>
<b>Kata pengantar.....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Isi.....</b>	<b>xviii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xxiv</b>
<b>Daftar Diagram.....</b>	<b>xxv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Fokus Masalah.....	5
C. Hipotesa.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Metode Penelitian .....	8
F. Definisi Operasional .....	8
G. Sistematika Penulisan .....	10

## BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Media pembelajaran.....	12
1. Jenis Media pembelajaran.....	14
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
3. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori.....	19
B. Flashcard.....	24
1. Fungsi Flashcard.....	24
2. Cara Penggunaan Flashcard.....	25
C. Efektivitas.....	26
1. Jenis-Jenis Efektivitas.....	27
2. Indikator Efektivitas Pembelajaran.....	28
D. Kana.....	30
1. Huruf Hiragana .....	31
2. Huruf Katakana .....	34
E. Menulis.....	35
1. Manfaat menulis.....	35
2. Tujuan menulis.....	36
F. Penelitian Relevan.....	36

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	38
1. Tempat Penelitian.....	38

2. waktu penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	39
C. Metode Penelitian .....	39
D. Instrumen dan Variabel Penelitian.....	41
1. Instrumen Penelitian.....	41
2. Variabel Penelitian .....	44
E. Teknik Analisis Data.....	45
1. Menentukan Distribusi Frekuensi .....	45
2. Menentukan Uji Validitas dan Uji Realibilitas Data .....	47
3. Uji Normalitas Data.....	48
4. Uji Hipotesis.....	49
 BAB IV ANALISIS DATA	
A. Data Deskriptif.....	53
B. Data Analisis Variabel.....	56
C. Interpretasi Data.....	63
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
 Daftar Acuan	
 Lampiran	
 Daftar Riwayat Hidup	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Indikator Variabel.....	44
Tabel 3.2	: Distribusi Frekuensi.....	46
Tabel 3.3	: Distribusi Frekuensi.....	47
Tabel 3.4	: Uji Kriteria.....	48
Tabel 3.5	: Uji Signifikan.....	49
Table 3.6	: Tabel Tahap-Tahap Pembelajaran.....	50
Tabel 4.1	: Data responden berdasarkan jenis kelamin.....	54
Tabel 4.2	: Data usia responden.....	55
Tabel 4.3	: Interval kelas untuk nilai pretest.....	56
Tabel4.4	: Interval kelas untuk nilai Posttest.....	59
Tabel 4.5	: Korelasi.....	61
Tabel 4.6	: Uji Reabilitas.....	62
Tabel 4.7	: Uji normalitas data pretest.....	63
Tabel 4.8	: Uji Hipotesis Data.....	64

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 : Interval Kelas Untuk Nilai Pretest.....	58
Diagram 4.2 : Interval kelas Untuk Nilai Posttest.....	60

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan di negara Jepang kini mengalami banyak kemajuan dengan sistem pendidikannya yang cukup baik. Pendidikan pada hakekatnya suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus (Ahmadi dkk, 2015:70). Pendidikan menjadi salah satu faktor yang membuat Jepang menjadi negara maju di Asia. Saat ini Jepang memiliki daya tarik cukup besar di Indonesia, terutama bagi para pelajar di Indonesia. Banyak dari mereka yang tertarik karena budaya, sejarah, makanan, anime dan juga ketertarikan untuk mempelajari bahasanya.

Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang banyak di pelajari di lembaga-lembaga pendidikan. Di beberapa sekolah swasta dan negeri yang ada di Indonesia juga memasukan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing setelah bahasa Inggris.

Bahkan minat para siswa untuk mempelajari bahasa dan budaya Jepang semakin meningkat sehingga di beberapa sekolah ada yang menjadikan bahasa Jepang sebagai kurikulum dan menjadikan

kegiatan ekstrakurikuler. Dimana SMA Al Muslim Bekasi yang sudah 3 tahun ini mengadakan kegiatan Club bahasa Jepang untuk menyalurkan minat siswa-siswi terhadap bahasa dan budaya Jepang.

Bahasa Indonesia dan bahasa Jepang juga memiliki perbedaan seperti huruf dan juga cara penulisannya. Salah satunya yang menarik dalam mempelajari bahasa Jepang adalah dalam penulisan huruf Hiragana dan Katakana. Hal pertama yang harus dilakukan adalah mengenal huruf-hurufnya terlebih dahulu. Bahasa Jepang memiliki 4 jenis huruf yaitu, Hiragana, Katakana, Kanji dan Romaji. Setiap Kanji, Hiragana, maupun Katakana mempunyai fungsi yang berbeda-beda (Matsumoto, 2002:10).

Dari hasil pengamatan peneliti untuk mempelajari bahasa Jepang yang semua fungsinya berbeda-beda ini, banyak pelajar SMA, mengalami kesulitan dalam penulisan dan mempelajari bahasa Jepang antara lain, pasifnya anak-anak dalam belajar, kurangnya latihan, karena bahasa Jepang hanya kurikulum muatan lokal di sekolah, kesulitan dalam penulisan huruf-huruf bahasa Jepang, dan minimnya penguasaan mereka terhadap dasar-dasar bahasa Jepang. terutama dalam menghafal dan mempelajari huruf dasar bahasa Jepang yaitu Hiragana dan Katakana.

Hiragana dan Katakana disebut juga dengan Kana. Hiragana merupakan tulisan yang digunakan sehari-hari dalam bahasa Jepang yang digunakan bersamaan dengan huruf kanji. dipakai untuk

pengakhiran konjungsi dan kata asal bahasa Jepang yang huruf kanjinya tidak dipakai lagi atau tidak wujud sedangkan Katakana digunakan untuk kata yang dipinjam dari bahasa-bahasa lain, nama-nama asing, kata tiruan dan kata mimetik, dan untuk nama-nama tumbuhan dan binatang dalam penulisan ilmiah (Matsumoto, 2002:10). Hiragana terdiri dari 46 huruf. Begitu juga dengan Katakana yang memiliki 46 huruf dengan barisan A, I, U, E, O bukan abjad A, B, C, D, E seperti bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran tidak selamanya bisa berjalan dengan lancar. Terkadang terjadi suatu hambatan, terutama berhubungan dengan pasifnya siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dari beberapa kendala diatas perlu adanya alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa-siswi untuk belajar. fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011:15).

Terkadang media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau alat media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1975) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain, buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer

(dalam Azhar Arsyad, 2011:4). Maka dari itu untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik, salah satunya menggunakan media *Flashcard*.

*Flashcard* adalah media pembelajaran visual sebagai bentuk dan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi yang menggunakan kartu, biasanya digunakan untuk mempelajari kosa kata. Diterapkan dengan bentuk dan warna yang lebih menarik (Angeline, 2014:2). Adapun peneliti memilih media pembelajaran menggunakan *Flashcard* ini sebagai media pembelajaran agar lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam mengingat dan menulis huruf katakana. Media pembelajaran merupakan bahan, alat dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud agar proses ineteraksi menjadi edukatif.

Penelitian sebelumnya banyak yang menggunakan media pembelajaran *Flashcard*, maka dengan menggunakan media *Flashcard* ini diharapkan dapat membantu siswa/siswi agar lebih cepat mengingat huruf Katakana dan cara penulisannya. tidak hanya itu dengan adanya games dalam sebuah pembelajaran maka proses belajar tidak monoton dan memberi warna baru juga mengembangkan kreatifitas dan menjalin kerjasama siswa/siswi terhadap tim kelompoknya .

Media pembelajaran juga harus di dukung oleh keterampilan pengajar dalam menyampaikan materi juga harus lebih menarik dan kreatif agar proses belajar mengajar tidak membosankan serta membangun semangat dan kreatifitas siswa sehingga proses belajar mengajar tetap menarik dan mudah diterima oleh siswa/siswi.

Maka dari itu berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk menuangkannya kedalam judul “ EFEKTIFITAS MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MENULIS HURUF KATAKANA (Terhadap Anggota Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim). ”

## **B. Rumusan Masalah& Batasan Masalah**

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Adakah efektifitas media *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Katakana ?

### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti hanya meneliti tentang efektifitas media *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana di club bahasa Jepang SMA Al Muslim.

### C. Hipotesa

Hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik data. (Sugiyono, 2013:96).

Penelitian yang merumuskan hipotesa adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Selanjutnya hipotesa tersebut akan di uji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. (Sugiyono, 2013: 96).

Dari pengertian diatas peneliti merumuskan hipotesa sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat efektifitas penggunaan media *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana sebagai pembelajaran terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Ha : terdapat efektifitas penggunaan media *Flashcard* sebagai media Pembelajaran terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan dalam menulis huruf Katakana di Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan seputar media dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi peneliti serta dapat memberikan sebuah kontribusi bagi siapapun yang membacanya.

### b. Manfaat Praktis

#### - Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan menambah informasi dan pengetahuan seputar media *Flashcard*.

#### - Bagi Pengajar

Penelitian ini bisa dijadikan alternatif dalam media pembelajaran yang mampu dikembangkan pengajar dalam proses belajar Katakana. bisadigunakan sebagai alat bantu pengajar agar mempermudah proses belajar mengajar. Dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

## E. Metode Penelitian

Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen atau tes (seperti suatu kuesioner tentang sikap terhadap harga

diri (*self esteem*)) atau memperoleh informasi menggunakan daftar cek perilaku (*behavioral checklist*) seperti peneliti mengamati seseorang pekerja yang sibuk menggunakan keterampilan yang kompleks (Emzir, 2010:26).

Karena tujuan dari penelitian ini adalah mencari efektifitas media *Flashcard* maka peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat) (dalam Emzir, 2010:64). Dan metode pengumpulan data didapat dari internet, buku-buku, jurnal, dan *Flashcard*.

#### **F. Definisi Operasional**

1. Efektifitas : menurut kamus besar bahasa Indonesia “keadaan berpengaruh, hal berkesan” (Depdiknas, 2005: 284). Efektifitas dalam penelitian ini adalah sejumlah pengaruh yang diberikan oleh media permainan bahasa untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.
2. Media : adalah berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan dan sebagai sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. (Munadi, 2010: 9). Media dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan *Flashcard*.

3. *Flashcard*: adalah satu set kartu media pembelajaran visual sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti kata-kata atau angka di kedua sisi atau salah satu sisinya (Angeline, 2014:3). Yang digunakan dalam latihan kelas atau pembelajaran pribadi. *Flashcard* banyak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu menghafal dengan mengulang-ulang. *Flashcard* dirujuk dari Leitner sistem, metode yang banyak digunakan untuk menggunakan *Flashcard* secara efisien yang diusulkan oleh ilmuwan jurnalis Jerman, Sebastian Leitner pada tahun 1970. Dalam metodenya, *Flashcard* diurutkan menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan seberapa baik pengguna mengetahui masing-masing dalam kotak belajar Leitner .
4. Penguasaan : dalam kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan arti dari penguasaan adalah “proses, cara, perbuatan, menguasai, menguasai” (Depdiknas, 2005:604). Penguasaan yang dimaksud adalah menguasai kosa kata bahasa Jepang dengan menggunakan media *Flashcard*.
5. Katakana : fungsi katakana ialah untuk menandai asal usul kata yang terdapat dalam bahasa Jepang sebagai penekanan, yakni sebagai yang digaris bawahi dalam bahasa Indonesia.

Fungsi lain katakana ialah untuk penulisan kata pinjaman (Matsumoto, 2002:5).

6. SMA Al Muslim : adalah sebuah sekolah menengah atas yang digunakan oleh peneliti sebagai tempat penelitian. Yang terletak di Tambun Selatan, kabupaten Bekasi.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, serta mudah dipahami, maka diperlukan suatu susunan yang baik yang terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, maka sistematika pembahasan dalam skripsi adalah sebagai berikut :

Bab satu berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. Bab dua berisi tentang landasan teoritis mengenai pengertian *Flashcard*, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan media pembelajaran dengan menggunakan media ini. Bab tiga berisi mengenai bahasan metodologi penelitian didalamnya dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan peneliti, populasi dan sample penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, variable penelitian, hipotesis penelitian dan sumber data.

Bab empat membahas tentang hasil penelitian yang terdiri dari, penerapan media *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana. Sedangkan bab lima membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Bab ini berisi kesimpulan dari analisis data, saran dan komentar yang ditujukan pembaca, pihak yang terkait dalam bidang pendidikan bahasa Jepang, serta pembelajar bahasa Jepang untuk ditindaklanjuti.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Sadiman media adalah perantara dan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (dalam Sudjianto, 2009:88). Disamping sebagai sistem pengantar, media yang sering diganti menjadi mediator menurut Flemming (dalam Arsyad 2005:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, (Arsyad, 2005:4).

Sedangkan menurut Lesle J Briggs (dalam arsyad 2005), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the Physical means of confeying instructional content book, films, videotapes, etc.”* yang artinya alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Begitu juga, menurut Gerlach dan Ely (dalam arsyad, 2005) mengatakan *“A*

*medium , conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude.*” yang artinya menurut Garlech secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan , dan sikap.

Dari definisi diatas yang menjadi ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagai media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. (Arsyad, 2003 : 81).

Media pembelajaran tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Perlunya merancang dan dikembangkannya lingkungan pembelajarn yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Jadi dalam pengertian diatas media pembelajaran bukan hanya alat perantara saja. Seperti televisi, *slide*, bahan cetakan akan tetapi juga meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar dan lainnya yang di maksudkan untuk menambah wawasan, pengetahuan dan mampu mengubah sikap siswa menjadi lebih baik dan menambah keterampilan.

## 1. Jenis – jenis media pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2008:211) jenis- jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa antara lain :

a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi 3, yaitu :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara. yang termasuk dalam media ini adalah film, *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, karena mengandung dua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.

- c. Dilihat dari cara dan teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam:
- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti *film projector*, untuk memproyeksikan film, *slideprojector* untuk memproyeksikan *slide*, *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan tansparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar foto , lukisan, radio dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Rudy Brets (dalam sanjaya, 2008), ada 7 klasifikasi media, antara lain :
    - a) Media audiovisual gerak, seperti : film suara, pita video, film tv.
    - b) Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
    - c) Audio semigerak, seperti : tulisan jauh bersuara
    - d) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
    - e) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu.
    - f) Media audio, seperti: radio, telepon, dan pita audio,
    - g) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Sedangkan menurut Kimura Muneo (dalam Sudjianto, 2009 :90) ada beberapa macam media pembelajaran yang sering dipakai dalam bidang bahasa Jepang, antara lain :

### 1) Media Visual Sederhana

Yang dimaksud media visual sederhana adalah media visual yang memiliki kemudahan-kemudahan atau kepraktisan- kepraktisan dalam pembuatan atau pemakaiannya, didalamnya tidak termasuk perlengkapan audio visual yang menggunakan listrik. Yang termasuk media visual sederhana antara lain :

- a. Benda sebenarnya benda tiruan ((termasuk juga didalamnya guru dan siswa berikut aktifitas, gerak isyarat, dan sebagainya).
- b. Foto dan gambar (termasuk kartu pos bergambar, guntingan-guntingan gambar, *flashcard* dan sebagainya)
- c. Bagan atau diagram (termasuk peta atau sebagainya)
- d. Papan tulis dan *white board*

### 2) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media berupa gambar besar yang tidak bergerak yang diproyeksikan ke dalam layar menggunakan proyektor. Media proyeksi diam yang akan dibahas disini adalah *overhead projector* dan *slideprojector*.

### 3) Media Audio

Di dalam media audio di antaranya terdapat media berupa kaset rekaman, CD, Laboratorium bahasa, dan sebagainya.

### 4) Media Film

Gambar hidup yang menunjukkan gerakan-gerakan seperti film, audio visual, *video recorder* (VTR), video disk, dan sebagainya.

## 5) Komputer

Terdapat dua macam cara pemakaian komputer di dalam bidang pendidikan. Yang pertama disebut CAI (*Computer Assisted Instruction*) yaitu pemakaian komputer dalam situasi belajar mengajar dimana siswa-siswi melakukan kegiatan belajar berdasarkan *software* yang dibuat untuk siswa yang ditunjukkan oleh komputer.

Lalu yang kedua disebut CMI (*Computer Managed Instruction*) yaitu pemakaian komputer dalam bidang administrasi belajar mengajar, dapat dipakai pada saat pengurusan rencana pembelajaran, pembuatan materi, pengurusan nilai dan sebagainya.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran.

Peranan media pembelajaran sangatlah diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film televisi, atau gambar yang untuk memberikan informasi lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret.

Menurut Wina Sanjaya (2008:207) secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan peranan seperti berikut ini :

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

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan. Misalnya, guru dapat menjelaskan bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu melalui rekaman video atau guru

menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya, untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Benda atau objek yang terlalu luas misalnya, alat-alat perang, binatang buas, benda-benda langit dan lain sebagainya. Untuk menampilkan objek tersebut dapat memanfaatkan film slide, foto-foto atau gambar.

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

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

d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis

- a. media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta.

### 3. Model Pembelajaran Berdasarkan Teori

#### a. Model Interaksi Sosial

Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*field theory*). Model interaksi sosial menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together*).

Teori pembelajaran Gestalt dirintis oleh Max Wertheimer (1912) bersama dengan Kurt Koffka dan W.Kohler, mengadakan eksperimen mengenai pengamatan visual dengan fenomena fisik. Percobaannya, yaitu memproyeksikan titik-titik cahaya (keseluruhan lebih penting daripada bagian).

Pokok pandangan Gestalt adalah objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Makna suatu objek/ peristiwa adalah terletak pada keseluruhan bentuk dan bukan bagian-bagiannya. Pembelajaran akan lebih bermakna bila materi diberikan secara utuh, bukan bagian- bagian (Arsyad, 2003)

Model interaksi sosial ini mencakup strategi pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Kerja kelompok, bertujuan mengembangkan keterampilan berperan serta dalam proses bermasyarakat dengan cara mengembangkan hubungan interpersonal dan *discovery skills* dalam bidang akademik.
- 2) Pertemuan kelas, bertujuan mengembangkan pemahaman mengenai diri sendiri dan rasa tanggung jawab. Baik terhadap diri sendiri maupun terhadap kelompok.

- 3) Pemecahan Masalah Sosial atau *Social Inquiry*, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial dengan cara berfikir logis.
- 4) Bermain Peranan, bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan.
- 5) Simulasi Sosial, bertujuan untuk membantu siswa mengalami berbagai kenyataan sosial serta menguji reaksi mereka.

**b. Model Pemrosesan Informasi**

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan siswa siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimulasi dari lingkungan mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan menggunakan simbol verbal dan visual. Teori pemrosesan informasi/kognitif dipelopori oleh Robert Gagne (1985). Asumsinya adalah pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan.

Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan output dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi interaksi antara kondisi internal (keadaan individu, proses kognitif) dan kondisi-kondisi eksterna ( rangsangan dari

lingkungan) dan interaksi antar keduanya akan menghasilkan hasil belajar.

Delapan fase proses pembelajaran menurut Robert M. Gagne adalah :

- 1) Motivasi, fase awal memulai pembelajaran dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu (motivasi intrinsik dan ekstrinsik).
- 2) Pemahaman, individu menerima dan memahami informasi yang diperoleh dari pembelajaran pemahaman didapat melalui perhatian.
- 3) Pemerolehan, individu memberikan makna/ mempersepsi segala informasi yang sampai pada dirinya sehingga terjadi proses penyimpanan dalam memori siswa.
- 4) Penahanan, menahan informasi/ hasil belajar agar dapat digunakan untuk jangka panjang. Proses mengingat jangka panjang.
- 5) Ingatan kembali, mengeluarkan kembali informasi yang telah disimpan, bila ada rangsangan.
- 6) Generalisasi, menggunakan hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu.
- 7) Perlakuan, perwujudan perubahan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran
- 8) Umpan balik, individu memperoleh *feedback* dari perilaku yang telah dilakukannya.

### c. Model Personal (*Personal Models*)

Model ini bertitik tolak dari teori humanistic, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Perhatian utamanya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi siswa yang mampu memproses informasi secara efektif. Model ini juga berorientasi pada individu dan perkembangan keakuan.

Tokoh humanistic adalah Abraham Maslow (1962), R. Rogers, C. Buhler, dan Arthur Comb. Menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif, agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya, baik emosional maupun intelektual.

Model pembelajaran personal ini meliputi strategi pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran non-direktif, bertujuan untuk membentuk kemampuan dan perkembangan pribadi.
- 2) Latihan kesadaran, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal atau kepedulian siswa.
- 3) Sintetik, untuk mengembangkan kreatifitas pribadi dan memecahkan masalah secara kreatif.
- 4) Sistem konseptual, untuk meningkatkan kompleksitas dasar pribadi yang luwes.

#### **d. Model Modifikasi Tingkah Laku (Behavioral)**

Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristic, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*Reinforcement*).

Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini adalah dalam hal penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari siswa lebih efisien dan berurutan.

Ada empat fase dalam model modifikasi tingkah laku ini, yaitu :

- 1) Fase mesin pembelajaran
- 2) Penggunaan media
- 3) Pengajaran berprogram (*linear dan branching*)
- 4) *Operant conditioning* dan *operant reinforcement*.

Implementasi dari model modifikasi tingkah laku ini adalah : meningkatkan ketelitian terhadap tingkah laku belajar siswa, modifikasi tingkah laku anak yang kemampuan belajarnya rendah dengan memberikan *reward*, sebagai *reinforcement* pendukung , dan penerapan prinsip pembelajaran individual (*individual learning*) terhadap pembelajaran klasikal.

## **B. Flashcard**

*Flashcard* adalah satu set kartu media pembelajaran visual sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi, seperti kata atau angka di kedua sisi, yang digunakan dalam latihan kelas atau pembelajaran pribadi *Flashcard* bisa berisi tentang kosakata, tanggal sejarah formula atau materi apapun yang dapat dipelajari melalui pertanyaan dan jawaban (Angeline,2014:3).

Menurut Sebastian Leitner (1970) "*flashcard are an media of the testing effect the finding that long term memory is increased when some of the learning period is devoted to retrieving the information through testing with proper feedback.*" Yang berarti *flashcard* adalah media dari efek pengujian yang di temukan bahwa daya ingat meningkat dalam jangka panjang ketika beberapa periode pembelajaran dikhususkan untuk mengambil informasi melalui pengujian dengan umpan balik yang tepat.

*Flashcards* sendiri dirujuk dari *Leitner system*, metode yang banyak digunakan untuk menggunakan *Flashcard* secara efisien yang diusulkan oleh ilmuan jurnalis Jerman, Sebastian Leitner 1970.

Dalam metodenya, *Flashcard* diurutkan menjadi kelompok-kelompok sesuai dengan seberapa baik pengguna mengetahui masing-masing dalam kotak belajar Leitner. Cara kerjanya adalah pertama mengingat apa secara fisik *Flashcard* mempunyai dua sisi.

## 1. Fungsi Flashcard

Kelebihan dan kekurangan *Flashcard*

a. Kelebihan :

- meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar
- praktis dan mudah dibawa-bawa
- mudah diingat

b. Kekurangan

- Butuh banyak partisipasi, jika tidak akan membosankan.

## 2. Cara Penggunaan Flashcard

Langkah-langkah penggunaan Media *Flashcard*

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan *Flashcard* menurut Arsyad (2009) yaitu, gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan.

Tujuannya agar siswa saling mengungkapkan kegiatan yang dilakukan apabila gambar dirangkai menjadi satu. Berikut langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- a. Guru berdiri di depan papan tulis dan memegang *flashcard* yang jumlahnya sesuai dengan urutan tata cara melakukan sebuah kegiatan.
- b. Kartu dipegang setinggi dada dan menghadap kearah siswa yang duduk dibangku.

- c. Guru menampilkan satu persatu *flashcard* yang terdapat huruf katakana hingga tersusun menjadi sebuah kosakata.
- d. Setelah itu guru menampilkan gambar yang tertera di *flashcard* untuk clue siswa
- e. Kemudian Guru bertanya pada siswa mengenai huruf-huruf dan gambar yang ditampilkan didepan kelas sebagai stimulus agar siswa aktif didalam kelas
- f. Siswa diminta menuliskan gagasannya berdasarkan gambar yang sesuai ditampilkan tadi

### C. Efektivitas

Efektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(2007) diartikan sebagai dapat membawa hasil. Suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu tercapai tujuannya. Efektivitas pembelajaran merupakan takaran keberhasilan suatu sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan, sehingga sangat diperlukan adanya upaya pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan seluruh dalam potensi diri anak (Rohmawati, 2015: 21).

Menurut Miarso (dalam Rohmawati, 2015:16) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam dalam mengelola suatu situasi. Sehingga efektivitas dapat diartikan sebagai sejauh mana suatu pembelajaran mencapai sebuah tujuan yang direncanakan .

Sebaik apapun hasil perancangan /desain /rencana pembelajaran yang berbasis pada kompetensi siswa, keberhasilan pelaksanaan dalam mencapai tujuan kurikuler sangat bergantung pada beberapa faktor, diantaranya faktor guru, kegiatan sarana dan prasarana, sistem penilaian yang digunakan, buku sebagai sumber belajar, dan pemberdayaan peran serta masyarakat dalam keseluruhan kegiatan pendidikan. Sukmadinata (dalam Rusman 2014:78) setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari berbagai sudut, namun yang penting bagi guru metode manapun yang digunakan harus jelas tujuan yang akan dicapai.

Maka kegiatan memantau pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan agar pembelajaran yang dilakukan guru berjalan dengan baik, Kegiatan memantau pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung melalui kegiatan *monitoring* antara seseorang pemantau dengan seorang guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilakukan sebaik mungkin (Rusman, 2012:105).

### **1. Jenis - Jenis Model Efektivitas**

Richard M Steers (1985;208-209) efektivitas digolongkan dalam 3 model, yaitu :

- a. Model optimasi tujuan, penggunaan model optimasi bertujuan terhadap efektivitas organisasi memungkinkan diakuinya bahwa organisasi yang berbeda mengejar tujuan yang berbeda pula. Dengan demikian nilai

- keberhasilan atau kegagalan relatif dari organisasi tertentu harus ditentukan dengan membandingkan hasil-hasil dengan tujuan organisasi.
- b. Prespektif sistem, memusatkan perhatiannya pada hubungan antara komponen-komponen baik yang berbeda didalam maupun yang berada diluar organisasi. Sementara komponen ini secara bersama-sama mempengaruhi keberhasilan atau keberhasilan organisasi. Jadi model ini memusatkan perhatiannya pada hubungan sosial organisasi lingkungan.
  - c. Tekanan pada perilaku, dalam model ini efektivitas organisasi dilihat dari hubungan antara apa yang diinginkan organisasi. Jika keduanya relatif homogeny, kemungkinan untuk meningkatkan prestasi keseluruhan organisasi sangat besar.

## **2. Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Menurut Slavin (2009) ada empat indikator yang dapat kita gunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran, ke empat indikator tersebut yaitu :

### **a. Mutu Pengajaran**

Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa.

b. Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar siswa.

c. Insentif

Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan.

Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. Beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk merangsang tumbuhnya motivasi belajar aktif pada diri siswa, antara lain ;

- 1) Penampilan guru yang hangat dan menumbuhkan partisipasi positif.
- 2) Siswa mengetahui maksud dan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang di harapkan.
- 3) Tersedia fasilitas, media/ sumber belajar, dan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran.
- 4) Adanya prinsip pengakuan penuh atas pribadi setiap siswa (*Individual Learning*).
- 5) Adanya konsistensi dalam penerapan aturan atau perlakuan oleh guru di dalam proses belajar-mengajar.

- 6) Adanya pemberian *reinforcement* atau penguatan dalam proses pembelajaran.
- 7) Jenis kegiatan pembelajaran menarik atau menyenangkan dan menantang.
- 8) Penilaian hasil belajar dilakukan serius, objektif, teliti, dan terbuka.

Insentif dikatakan efektif apabila usaha guru dalam memberikan motivasi sudah maksimal, dilihat dari kriteria insentif guru minimal baik.

#### d. Waktu

Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan.

### D. Kana

Telah disebutkan bahwa untuk penulisan bahasa Jepang dipakai huruf-huruf kanji, kana, dan *romaji*. Huruf kana mencakup hiragana dan katakana, kedua-duanya termasuk *onsetsu moji* yaitu huruf-huruf menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto, 2014: 71). Hal ini menjadi salah satu perbedaan antara kana dan kanji yang memiliki arti tertentu.

Menurut Sudjianto (2014:71) kata-kata dalam bahasa Jepang ada yang hanya terdiri dari sebuah silabel, maka kata-kata itu dapat dilambangkan hanya dengan sebuah huruf kana seperti partikel-partikel も (*mo*), を (*o*), し (*shi*), が (*ga*), で (*de*), に (*ni*). Maka dari itu kita tidak bisa mengatakan bahwa

huruf kana seluruhnya hanya merupakan lambing-lambang silabel yang tidak memiliki arti.

Tetapi, karna jumlah kata yang dapat ditulis dengan satu huruf kana sangat terbatas dan kata-kata itu akan menunjukkan arti yang pasti dan jelas apabila sudah dipakai dalam satu konteks kalimat maka timbul pengertian bahwa masing-masing huruf kana tidak memiliki arti tertentu (Sujianto & ahmadi, 2014:71)

### 1. Huruf Hiragana

Hiragana adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti あ, い, う, え, お, dan sebagainya. Untuk penulisan bahasa Jepang pada zaman Nara (710 M – 794 M) dipakai *on-kun* (cara baca *on'yomi* dan *kunyomi*) huruf kanji secara *hyoo'on moji*. Oleh karena hal ini pada umumnya dipakai pada *Man'yooshuu*, maka bentuk tulisan tersebut dinamakan *man'yoogana*. Lalu pada akhir zaman Nara bentuk huruf *Man'yoogana* berubah, dan akhirnya menjadi *soogana*. setelah itu pada zaman pertengahan zaman *Hei'an* (794 M – 1192 M), setelah bentuk *soogana* ini diperbaiki, disederhanakan, dan diperindah, maka jadilah huruf hiragana. Oleh karena huruf hiragana pada mulanya dipergunakan oleh kaum wanita, maka huruf ini disebut *onnade* (ishida dalam Sudjianto, 2014:72).

Menurut Iwabuchi, Huruf hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyoukusenteki*), sedangkan katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus (*Chousenteki*) (dalam Sudjianto, 2014:73).

Pendapat tersebut dapat dijadikan salah satu karakteristik hiragana yang membedakannya dengan katakana. Walaupun ada huruf hiragana seperti か, き, せ, ,へ, や, り, yang secara sepintas terlihat sama dengan bentuk katakana カ, キ, セ, へ, ヤ, namun ada perbedaan yang mendasar. Perbedaan tersebut terlihat pada bentuk coretan-coretan atau garis-garisnya. Coretan-coretan yang membentuk hiragana tampak melengkung, sedangkan coretan-coretan yang membentuk katakana tidak melengkung. Katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus yang terkesan kaku (Sudjianto, 2014:73).

### c. Fungsi Huruf Hiragana

Ada beberapa fungsi huruf hiragana yang dikemukakan oleh Sudjianto & ahmadi (2014:78) diantaranya ialah :

- 1) Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dibagi menjadi empat kelompok besar yaitu *wago*, *kango*, *gairaigo* dan *konshugo*. Hiragana dapat dipakai untuk menulis *wago*, *kango* dan bagian-bagian kata yang dipakai pada *konshugo* yang berasal dari *wago* atau *kango*. Contoh :

#### a. *Wago*

たのしい	(楽しい)
しずかだ	(静かだ)
たべる	(食べる)

b. *Kango*

にゆがく (入学)

だんじょ (男女)

べんきょう (勉強)

c. *Konshugo*

ほんばこ (*kango* 本 + *wago* 箱)

てちょう (*wago* 手 + *kango* 長)

でんきスタンド (*kango* 電気 + *gairaigo* スタンド)

2) Hiragana dapat dipaai untuk menulis bagian kata yang termasuk *yoogen* (verba, ajektiva-I, ajektiva-na) yang dapat mengalami perubahan seperti berikut.

d. Pada verba : 行く、行<sup>く</sup>う

e. Pada Ajektiva-i : 高い、広<sup>い</sup>

f. Pada ajektiva-na : 上手<sup>な</sup>、ハンサム<sup>な</sup>

3) Hiragana digunakan untuk menulis partikal (*joshi*), contoh :

家から学校まで十分ぐらいかかります

4) Huruf hiragana dapat dipakai untuk menulis verba bantu (*joodoshi*),

contoh : 今日は日曜日です、水を読みたい

5) Huruf Hiragana dapat dipakai untuk menulis prefix atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji. Contoh : お金、田中さん

## 2. Huruf Katakana

Katakana adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti ア, イ, ウ, エ, オ, dan sebagainya. Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2014:81), katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*choukuseriteki*) sedangkan hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyoukuseriteki*).

Walaupun katakana sama dengan hiragana termasuk kelompok huruf kana, namun fungsi katakana tidak sama dengan hiragana. Katakana dapat dipakai untuk menuliskan kata-kata seperti nama tempat dan nama orang asing, kata pungut dan kata-kata bahasa asing, kata-kata yang tergolong onomatope (termasuk bunyi atau suara tiruan benda hidup atau benda mati), nama-nama binatang dan tumbuh-tumbuhan, istilah-istilah khusus bidang keahlian (*senmon yogo*), nomina nama diri (*koyuu meishi*) dan dapat dipakai pula terutama dengan maksud memberikan penekanan, menarik perhatian pembaca, atau memberikan pengartian yang khusus (Ishida dalam Sudjianto, 2014:83)

Dalam ilmu bahasa Jepang seperti dalam bidang fonologi, katakana biasanya dipakai untuk penulisan lambang bunyi atau lambang pengucapan, katakana juga biasa dipakai untuk menulis *ingo* (bahasa rahasia) dan *zokugo* (slang), selain itu katakana sering dipakai pada surat-surat atau buku-buku yang berhubungan dengan urusan perkantoran atau perusahaan (Sudjianto, 2014:83)

Katakana tidak hanya dipakai untuk penulisan kata pungut, namundapat dipakai juga untuk menuliskan kata-kata atau kalimat-kalimat yang sebenarnya bisa dituliskan dengan huruf hiragana atau huruf kanji.

## **E. MENULIS**

Menulis merupakan proses mengungkapkan ide atau gagasan, pikiran, pengalaman, dan perasaan dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Hal-hal yang dikemukakan dalam tulisan dapat bersumber dari pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, atau dari membaca buku. Menulis sebagaimana berbicara, merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif (Hatmiati,2004).

*“Writing is a representation of language elements of writing represent elements of language (Frellesvig,2011:12).* Sedangkan Menurut Crimmon dalam mardiyah (2016:263) merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan sejalan.

### **1. Manfaat Menulis**

Menulis memiliki kelebihan khusus dan juga manfaat yang cukup besar.

Berikut ini manfaat menulis menurut Percy:

- a. Sarana untuk mengungkapkan diri
- b. Sarana untuk pemahaman
- c. Membantu mengembangkan kepuasan pribadi
- d. Meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan

- e. Keterlibatan secara bersemangat dan bukannya penerimaan yang pasrah
- f. Mengembangkan suatu pemahaman tentang sesuatu dan kemampuan menggunakan bahasa.

## 2. Tujuan Menulis

Secara umum tujuan menulis menurut Muslich (dalam Maidody ,2013:80) adalah sebagai berikut :

- a. Mampu mengungkapkan ide, gagasan atau ide dalam bentuk tulisan
- b. Siswa dapat memahami materi dari berbagai segi, bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan.
- c. Siswa memiliki kemampuan dalam menggunakan materi yang diajarkan untuk meningkatkan kemampuan intelektualnya, kematangan emosional dan kematangan sosial.
- d. Siswa dapat mengingat materi dan memudahkan dalam mempelajarinya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan wawasannya.

## F. Penelitian Relevan

Penelitian ini berjudul Eektifitas Media Games *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis dan Mengingat Huruf Katakana terhadap Anggota Club Bahasa Jepang SMA Al-Muslim. dan penelitian sebelumnya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris adalah penelitian Mia Zultrianti Sari (pada tahun 2012 pada program PGMI fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri) yang menekankan

penggunaan media *Flashcard* sebagai metode untuk meningkatkan hasil belajar dalam menguasai kosa kata pada bidang bahasa Inggris.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penelitian ini penulis akan menggunakan media *Flashcard* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa maupun mengingat huruf Katakana pada bidang bahasa Jepang.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis akan memaparkan mengenai tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian, instrumen dan variabel penelitian dan teknik analisis data.

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat penelitian**

Lokasi penelitian di SMA Al Muslim yang berlokasi di Tambun Selatan, Bekasi. Peneliti menyebarkan tes kepada siswa/siswi anggota Club bahasa Jepang SMA Al Muslim.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 April sampai tanggal 14 Mei 2018. Pertemuan dilakukan selama 5 kali di ruang kelas SMA Al Muslim dengan durasi waktu 60 menit setiap pertemuan.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:117).

Dari pengertian di atas yang menjadi populasi adalah siswa SMA Al Muslim yang mengikuti Club bahasa Jepang yang berjumlah 25 orang.

## 2. Sampel

Sugiyono (2013:118) mendefinisikan sampel sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Swarjana (2015:78) menjelaskan sampel sebagai bagian dari elemen populasi yang dihasilkan dari sampling.

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2013:118).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling*, dengan teknik pengambilan sampel yaitu Sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013:124) sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampling jenuh sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2013:125).

Dari pendapat ahli di atas, peneliti mengambil 25 responden yaitu anggota Club bahasa Jepang SMA Al Muslim untuk dijadikan sampel.

## C. Metode Penelitian

Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan (Sugiyono, 2013:5). Melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya. Secara umum data yang telah diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

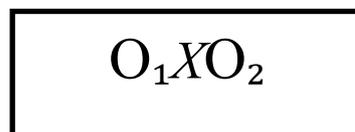
Pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan jenis penelitian yang akan diambil. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pre-experimental dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode experimental dilakukan karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel dipilih secara random.

Di dalam *One-Group Pretest-Posttest Design* terdapat pretest untuk mengetahui kemampuan awal responden sebelum diberikannya perlakuan.

Hal ini dijelaskan oleh Sugiyono (2013:110) bahwa :

“*One-Group Pretest-Posttest Design* terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Maka dengan adanya hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.”

Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :



Sumber : Sugiyono (2013:111)

Keterangan :

$O_1$  : nilai Pretest ( Sebelum diberi perlakuan )

$O_2$  : nilai Posttest ( Sesudah diberi perlakuan )

$X$  : Perlakuan

Dalam pelaksanaan tes, responden diminta untuk mengisi soal pretest dan soal posttest masing-masing berisi 30 soal. Sebelum mengisi soal responden diperkenalkan dengan media *flashcard*. Setelah mengisi pretest, pada hari berikutnya selama empat kali pertemuan para responden

mendapatkan *treatment* dari peneliti dengan mempelajari huruf-huruf katakana, gambar dan menggabungkan menjadi sebuah kosakata menggunakan media *flashcard*.

Dengan begitu terdapat jeda antara pretest dan posttest selama dua pekan dalam melakukan *treatment*. Setelah mendapatkan *treatment* maka responden melakukan posttest untuk meneliti keefektifan dari *treatment* menggunakan media *flashcard* terhadap kemampuan menghafal dan menulis para responden.

#### **D. Instrumen dan Variabel Penelitian**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menjadi peranan penting dalam upaya untuk mencapai tujuan penelitian. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013:133).

Dengan demikian, jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan lima tahapan sehingga dapat sesuai dengan tujuan penelitian. Terdapat beberapa tahapan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### **a. Melakukan Observasi**

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2013:203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Untuk membuat tes, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu .observasi digunakan untuk melihat dan mengamati suatu kegiatan, sehingga memperoleh pemahaman terhadap informasi yang diperoleh sebelumnya. Selain itu observasi juga bermanfaat untuk mengetahui keadaan responden sebelum diberlakukannya sebuah *treatment*.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan pihak sekolah untuk meminta izin melakukan obesrvasi di sekolah dan melakukan wawancara dengan ketua Club bahasa Jepang untuk memperoleh informasi mengenai data dan kesediaan para responden untuk di tes.

Setelah berdiskusi dengan pihak sekolah dan ketua Club bahasa Jepang maka diperoleh tanggal pelaksanaan tes yaitu tanggal 25 April 2018 – 14 Mei 2018 yang terdiri dari 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan uji pretest setelah itu selama dua pekan dilakukan perlakuan kepada responden dan hari yang terakhir peneliti melakukan uji posttest kepada para responden.

#### **b. Pelaksanaan Tes**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan essay sebanyak 30 soal yang terbagi menjadi soal pretest dan soal posttest. Setelah soal selesai dibuat maka peneliti mengajukan *Expert Judgement* kepada ahli.

Dalam hal ini peneliti meminta bantuan kepada Aam Hamidah, M. Pd (hasil dokumentasi tanggal, 20 April 2018) sebagai ahli untuk memberikan keputusan apakah soal dari peneliti valid dan dapat di uji kepada responden. Setelah mendapatkan surat validitas dari ahli, dengan demikian tes yang akan diberikan kepada responden sudah memenuhi standar validitas.

Pada hari pertama pertemuan dengan responden, peneliti memberikan lembar soal pretest kepada 25 responden untuk mengetahui sejauh mana kemampuan yang dimiliki responden.

#### **c. Literatur Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mencari dan memperoleh informasi dengan membaca buku cetak, jurnal dan buku online. Selain itu, untuk membuat suatu penelitian, peneliti diharuskan untuk memahami seluk beluk sebuah variabel. Hal itu sangatlah penting karena sebuah variabel yang didukung teori dan pendapat para responden yang bersifat fakta, sehingga akan memudahkan penelitian dalam menyusun hasil dari sebuah penelitian.

#### **d. Dokumentasi Penelitian**

Untuk membuktikan penelitian yang dilakukan, maka peneliti menggunakan media foto yang diambil saat penelitian berlangsung, serta surat-surat keterangan mengajar, penelitian dan daftar absen anggota Club bahasa Jepang SMA Al Muslim.

## 2. Variabel Penelitian

Secara Teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain, Hatch dan Farhady dalam Sugiyono (2014:60).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Maka variabel yang digunakan adalah variabel *Independent* dan variabel *Dependent*.

Tabel 3.1

**Tabel Indikator Variabel**

No	Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal
1	<i>Flashcard</i>	1.1 Mengubah salah satu romaji kedalam katakana	Bagian I 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
2	<i>Flashcard</i>	1.2 Menyusun huruf katakana yang diacak menjadi sebuah nama negara yang benar.	Bagian II 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
3	<i>Flashcard</i>	1.3 Mengartikan sebuah kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa	Bagian III
4	<i>Flashcard</i>	1.4 Mencocokkan sebuah gambar dengan huruf katakana yang benar	Bagian IV 1, 2, 3, 4, 5

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

## E. Teknik Analisis Data

Teknik setelah melakukan tes peneliti mengadakan pengolahan data untuk menjawab hipotesis yang ditentukan. Kemudian yang menjadi tahapan analisis data terdiri dari lima tahapan :

### 1. Menentukan distribusi frekuensi

Terdapat langkah-langkah membuat tabel distribusi frekuensi menurut Husaini(2006:70), antara lain :

- a) Urutkan data dari yang terkecil ke data terbesar
- b) Hitung rentang yaitu data tertinggi dikurang data terendah dengan

rumus :

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= 76 - 40 \\ &= 36 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Posttest} &= 98 - 50 \\ &= 48 \end{aligned}$$

- c) Hitung banyaknya kelas dengan aturan Sturges yaitu :

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 6 \end{aligned}$$

d) Hitung panjang kelas interval dengan rumus :

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= 6$$

$$\text{Posttest} = \frac{48}{6}$$

$$= 8$$

e) Tentukan ujung bawah kelas interval pertama. Biasanya diambil data terkecil.

$$\text{Pretest} = 40$$

$$\text{Posttest} = 53$$

f) Pindahkan nilai f ke tabel distribusi frekuensi

**Tabel 3.2**  
**DISTRIBUSI FREKUENSI**  
**(pretest)**

Nilai	F	Presentase
40 – 45	1	4%
46 – 51	8	32%
52 – 57	1	4%
58 – 63	10	40%
64 – 69	1	4%
70 – 75	2	8%
76 – 81	2	8%
	25	100%

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

**Tabel 3.3**  
**DISTRIBUSI FREKUENSI**  
**(posttest)**

Nilai	F	Persentase
50 – 57	2	8%
58 – 63	4	16%
64 – 67	1	4%
68 – 75	10	40%
76 – 83	4	16%
84 – 91	1	4%
92 – 99	3	12%
	25	100%

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

## 2. Menentukan Uji validitas dan Reliabilitas Data

Untuk validitas berdasarkan isinya peneliti meminta bantuan kepada Aam Hamidah, M. Pd (hasil dokumentasi tanggal, 20 April 2018). sebagai ahli untuk memberikan *Expert Judgment* terhadap instrument yang sudah dibuat oleh peneliti. Sedangkan untuk validitas *construct* peneliti menggunakan Microsoft Excel dan software SPSS versi 23.

Dalam hal ini peneliti untuk menguji validitas menggunakan *Product Moment Pearson* sebagai mutu reliabilitas menggunakan *AlphaCronbach*.

Dalam menentukan valid tidaknya hasil tes peneliti menentukan uji kriteria sebagaimana dijelaskan dalam table berikut:

**Tabel 3.4**  
**Tabel uji Kriteria**

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data tergolong valid
Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tergolong tidak valid

### 3. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data. Uji normalitas ini bertujuan untuk menguji apakah data penelitian yang dilakukan memiliki distribusi normal atau tidak.

Dengan demikian untuk menguji normalitas, peneliti menggunakan *Uji Kolmogorov* dan *Smirnov* adalah dengan membandingkan distribusi data dengan uji normal baku.

Distribusi normal baku merupakan data yang telah ditransformasikan ke dalam bentuk *Z-Score* dan diasumsikan normal. Dengan ketentuan sebagai berikut :

$H_0$  :Distribusi Normal jika probabilitas  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima

$H_0$  :Distribusi tidak Normal jika probabilitas  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak

#### 4. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus uji t-test untuk menguji hipotesis. Setelah melakukan uji t-test maka peneliti akan mengetahui keefektifan sebuah media *flashcard* dalam terhadap kemampuan mengingat dan menulis huruf katakana.

Rumus yang dituangkan oleh Arikunto dalam Setiawan (2013:43) ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Tabel uji Signifikan**

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^{2d}}{N(N-1)}}$$

Sumber: Arikunto dalam Setiawan (2013:5)

#### Uji Signifikan :

Jika  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan .

Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Tabel 3.6

Tabel Tahap - Tahap Pembelajaran

No	Variabel	Tema pembelajaran	Materi dan soal	Tahap dan proses pembelajaran	waktu
1	Test	Pretest	30 Soal	- Pembukaan & doa - <i>Pretest</i> - Merapikan alat tulis dan penutupan	16:00 -16:05 16:05 - 17:00 17:00 - 17:05
2	<i>Flashcard</i>	1.1 Mengubah salah satu romaji kedalam huruf katakan	- Review huruf Katana	- Pembukaan & doa - Review katakana アー ン	16:00 – 16:05 16:05- 16:35
		1.2 Menyusun huruf katakana yang diacak menjadi sebuah nama negara yang benar.	- Kosakata nama-nama kota dan nama negara di belahan dunia	- Membahas kosakata nama-nama kota dan negara. - Merapikan alat tulis dan penutupan	16:35 – 16:55 16:55 – 17:00

3	<i>flashcard</i>	1.3 Mengartikan sebuah kosakata bahasa Jepang ke dalam bahasa indonesia	- Kosakata makanan- makanan	- Pembukaan & doa - membahas kosakata tentang makanan - Merapikan alat tulis dan penutupan	16:00 - 16:05 16:05 – 16:55 16:55 – 17:00
4	<i>Flashcard</i>	1.4 mencocokkan sebuah gambar dengan huruf katakana yang benar	- Kosakata benda-benda dan elektronik - Games dan <i>review</i> kosakata	- Pembukaan & doa - Membahas kosakata benda-benda dan elektronik - Games dan <i>review</i> kosakata - Merapikan alat tulis dan penutupan	16:00 – 16:05 16:05 – 16:25 16:25 – 16:55 16:55 - 17:00
5	<i>Flashcard</i>	<i>posttest</i>		- Pembukaan & doa - <i>Posttest</i> - Merapikan alat tulis dan penutupan	16:00 – 16:05 16:05 – 17:00 17:00 – 17:05

Dari tabel di atas peneliti membuat tabel tahap- tahap pembelajaran saat melakukan penelitian di sekolah dengan maksud untuk memperjelas kegiatan selama proses penelitian dilakukan.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA**

#### **A. Data Deskriptif**

Pada bab 4 ini peneliti menguraikan hasil dari pengolahan data antara lain, Karakteristik responden dan distribusi frekuensi. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *Product Moment Pearso*. Dan analisis korelasi ini menggunakan program SPSS 23, namun sebelum itu, dilakukan beberapa tahap pengujian yaitu sebagai berikut :

##### **1. Karakteristik Responden**

Deskripsi karakteristik responden dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia, sampel yang digunakan sebanyak 25 orang siswa dari anggota Club bahasa Jepang SMA Al Muslim Tambun selatan. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

###### **a. Jenis Kelamin**

Berdasarkan jenis kelamin, karakteristik responden Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim dapat di lihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.1**  
**Data responden berdasarkan jenis kelamin**

No	JenisKelamin	Frekuensi	%
1	Laki-laki	7	28
2	Perempuan	18	72
	Jumlah	25	100

Sumber :Hasil tabulasi data

Dari data table responden diatas menunjukkan jumlah jenis kelamin berjumlah 7 orang siswa atau sebesar 28% berjenis kelamin laki-laki sedangkan jumlah siswa perempuan 18 orang atau sebesar 72%. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa Club bahasa Jepang di dominasi jumlahnya oleh perempuan, dikarenakan banyaknya anggota club bahasa Jepang yang memiliki ketertarikan pada kultur budaya Jepang dan animasi Jepang, seperti pada tokoh-tokoh komik maupun anime Jepang sehingga membuat mereka tertarik untuk bergabung club bahasa Jepang ini.

#### **b. Usia**

selanjutnya, Selain karakteristik responden Club Bahasa Jepang SMA Al Muslim berdasarkan usia yang dapat di deskripsikan dari hasil tabulasi sebagai berikut ini :

**Tabel 4.2****Data usia responden**

No	Usia	Frekuensi	%
1	Di bawah 15 tahun	2	8
2	15 – 16 tahun	23	92
3	Di atas 16	0	0
	Jumlah	25	100

Sumber :Hasil tabulasi 2018

Dapat dilihat pada tabel 4.2 di atas bahwa presentase untuk usia 15 sampai 16 tahun dengan frekuensi yaitu 23 responden dengan persentase sebesar 92% selanjutnya usia di bawah 15 tahun memiliki frekuensi sebanyak 2 responden dengan persentase sebesar 8% dan tidak ada responden di usiadiatas 16 tahun.

Dari hasil observasi diatas pada usia 15 sampai 16 lebih dominan. Dikarenakan sebagian besarusia 15 sampai 16 tahun yang kini duduk di kelas 1 dan 2 SMA yang memiliki waktu luang dibandingkan usia di atas 16 tahun, sehingga tidak ada responden yang di ikut sertakan oleh peneliti dalam mengikut iobservasi. Pihak sekolah tidak memperbolehkan murid yang sudah di tingkat akhirnya itu kelas 3 SMA untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler maupun observasi dikarenakan pihak sekolah menginginkan siswa-siswi tingkat akhir lebih focus untuk menghadapi ujian sekolah maupun ujian nasional.

## B. Data Analisis Variabel

Analisis data dalam penelitian ini berfungsi untuk mendeskripsikan data, biasanya dalam bentuk frekuensi, ukuran tendensi sentral maupun ukuran disperse sehingga dapat di dipahami karakteristik datanya.

Selain itu analisis data juga untuk membuat induk simenarik kesimpulan tentang karakteristik populasi, atau karakteristik populasi yang berdasarkan data yang diperoleh dari sampel (statistik).

### 1. Distribusi Frekuensi

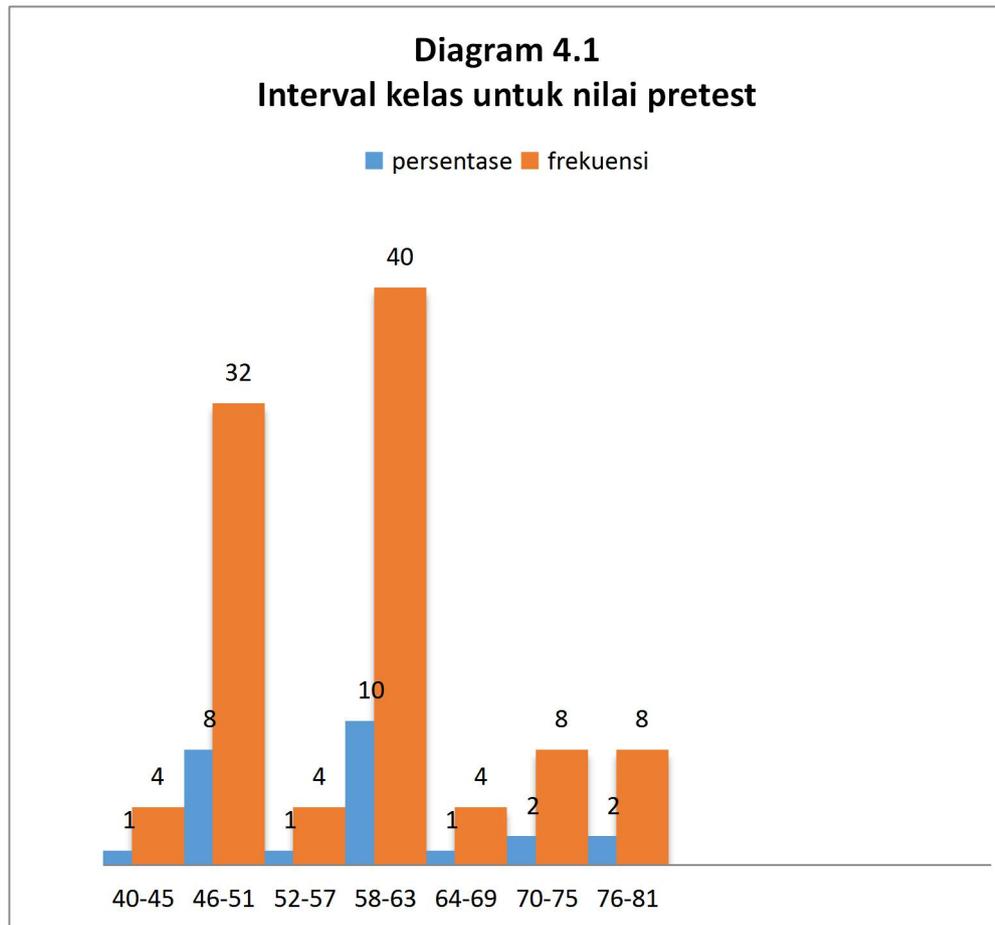
Untuk memperjelas penyebaran nilai *pretest* – *posttest* dapat ditunjukkan dalam bentuk distribusi frekuensi dimana ditentukan jumlah interval kelasnya untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini :

**Tabel 4.3**  
**Interval kelas untuk nilai pretest**

	Inte rval	frequency	Valid Percent
	40 – 45	1	4,0
	46 – 51	8	32,0
	52 – 57	1	4,0
Valid	58 – 63	10	40,0
	64 – 69	1	4.0
	70 – 75	2	8,0
	76 – 81	2	8,0
Total		25	100

**Sumber :Tabulasi SPSS Versi 23**

Dapat dilihat pada tabel 4.3 di atas hasil distribusi frekuensi keseluruhan hasil data menunjukkan bahwa presentase untuk nilai dengan frekuensi terbanyak adalah pada interval 46 – 51 dengan frekuensi 8 responden dan presentase sebesar 40% dan interval 58 – 63 dengan frekuensi sebanyak 10 responden dan presentase sebesar 32%. Kemudian interval 70-75 dan interval 76-81 dengan frekuensi masing-masing sebanyak 2 responden dengan presentase sebesar 8%. Terakhir untuk interval dengan frekuensi yang paling sedikit adalah pada interval 40 – 45 dan 52 – 57 dengan masing-masing frekuensi sebanyak 1 responden dengan presentase sebesar 4%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :



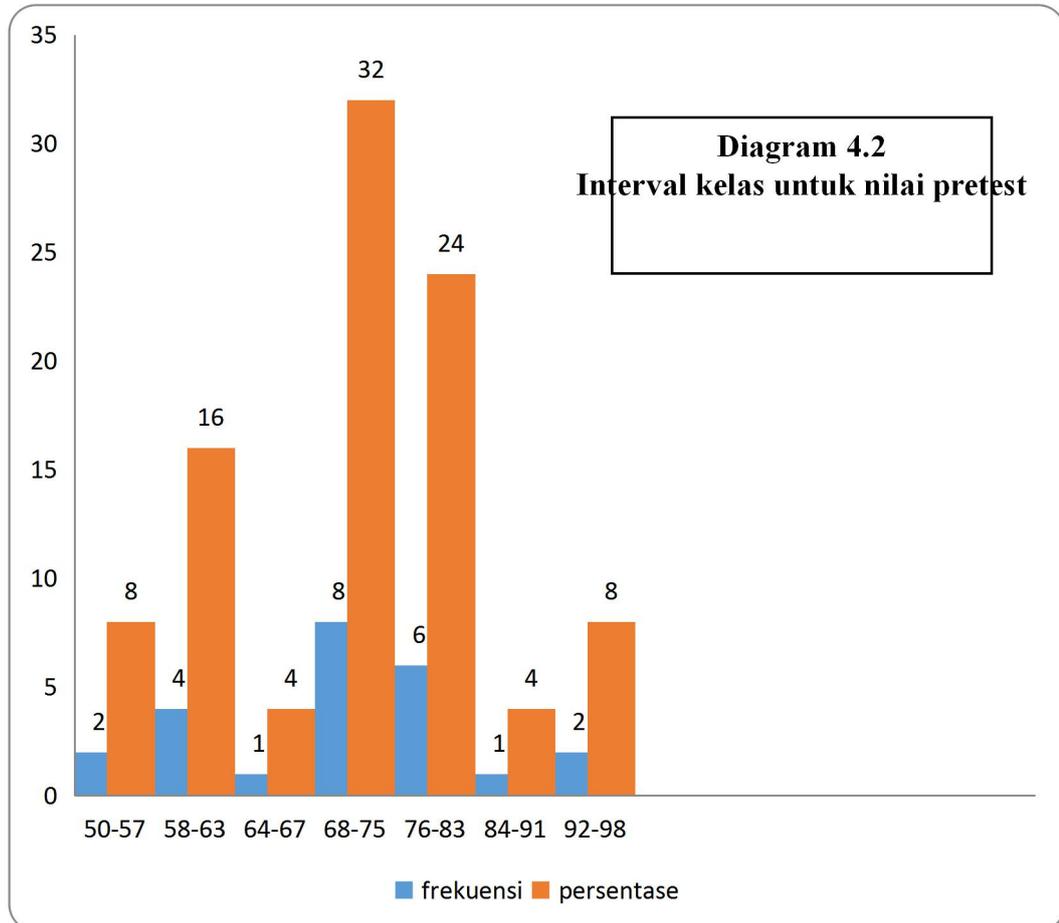
Dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut, persentase nilai posttest tertinggi adalah interval 68 – 75 dengan frekuensi 8 responden dengan persentase sebesar 32%, selanjutnya dengan interval 76 – 83 dengan frekuensi 6 responden dengan persentase sebesar 24% , kemudian dengan interval 58 – 63 dengan frekuensi 4 responden dengan persentase sebesar 16% , lalu interval 50 – 57 dan interval 92 - 98 dengan frekuensi masing-masing 2 responden dengan persentase sebesar 8%, kemudian yang terendah adalah interval 64 – 67 dan interval 84 – 91 dengan frekuensi masing-masing 1 responden dan persentase masing-masing sebesar 4%.

**Tabel 4.4**  
**Interval kelas untuk nilai posttest**

	frequency	Valid Percent
50 – 57	2	8,0
58 – 63	4	16,0
64 – 67	1	4,0
Valid 68 – 75	8	32,0
76 – 83	6	24,0
84 – 91	1	4,0
92 – 98	2	8,0
Total	25	100

**Sumber : Tabulasi SPSS Versi 2**

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



## 2. Uji Validitas

Setelah pengujian dilakukan dan setelah itu soal diperiksa kemudian berdiskusi dengan ahli selama beberapa kali pertemuan, maka peneliti mendapatkan surat validitas yang telah di tanda tangani oleh ahli.

Untuk uji berdasarkan validitas data, peneliti menghasilkan hasil uji dengan SPSS Uji *Bivariate Correlate*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.5

dibawah ini ,diketahui antara pretest dengan posttest nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  yang berarti tergolong valid.

Untuk lebih jelasnya terdapat tabel 4.5 sebagai berikut :

**Tabel 4.5**  
**Correlations**

		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.643**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	25	25
Posttest	Pearson Correlation	.643**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	25	25

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

#### RELIABILITY

```

/VARIABLES=Pretest Posttest
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS= DESCRIPTIVE SCALE
/SUMMARY=MEANS

```

Sumber :Perhitungan uji validitas construct dengan SPSS versi 23.

### 3. Uji Reliabilitas Data

Setelah menguji tingkat validitas nilai *pretest – posttest* di atas selanjutnya peneliti menetapkan tingkat reabilitas sebagai berikut :

**Tabel 4.6**  
**Hasil uji reliabilitas**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.749	.783	2

Sumber :Hasilpengolahan data SPSS 23

Dari tabel 4.6 di atas didapatkan hasil koefisien reliabilitas adalah 0,749 yang kesimpulannya Media *flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini **Reliabel** karena koefisien mendekati nilai 1.

#### 4. Uji Normalitas Data

Selanjutnya setelah data mendapatkan status valid dari Uji Validitas dan Reliabilitas , peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan bantuan program software SPSS 23. Standar yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah :

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data tersebut normal.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka distribusi data tersebut tidak normal (kurnia, 2012:13).

Berikut adalah hasil perhitungan uji normalitas data dengan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* :

**Tabel 4.7**  
**Uji Normalitas Data Pretest**

		Pretest
N		26
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	75.38
	Std. Deviation	13.384
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.137
	Positive	.097
	Negative	-.137
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

T-TEST

```

/TESTVAL=0
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Pretest Posttest
/CRITERIA=CI (.95) .

```

Sumber : Sumber : Hasil pengolahan data SPSS 23

Berdasarkan uji normalitas dari kedua tabel di atas dengan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dapat kita simpulkan bahwa hasil dari uji pretest dan posttest memiliki distribusi data yang normal yaitu data pada tabel lebih kecil daripada data hitung. Setelah itu dapat dilanjutkan dengan analisis menggunakan uji.

## 5. Uji Hipotesis

Untuk mengisi hipotesis yang sebelumnya telah di sampaikan di bab 1, maka peneliti menggunakan rumus Uji t (t-test) peneliti menggunakan uji hipotesis sebagai berikut

1. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan .
2. Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

**Tabel 4.8**  
**Uji Hipotesis Data**  
**One-Sample Test**

	Test Value = 80					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	7,872	25	.000	55.846	52.16	59.54
Posttest	8.720	25	.000	.385	69.98	80.79

```
T-TEST GROUPS=Pretest(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Posttest
/CRITERIA=CI(.95).
```

Dapat dilihat pada tabel *One Simple Test* untuk nilai  $t$  hitung adalah 7,872 dan signifikan dua sisi adalah 0,000. Jika dilihat dari hipotesis maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, maka  $7,872 > 1,714$  dan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dari perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana terhadap anggota club bahasa Jepang di SMA Al Muslim.

### C. Interpretasi data

Dari hasil ujian hipotesis yang sudah dipaparkan diatas selanjutnya diberikan pembahasan dengan mengaitkan perhitungan dengan metode manual maupun SPSS 23 maka diperoleh nilai hasil  $t_{hitung}$  sebesar 7,9. Diketahui  $t_{tabel}$  dengan jumlah data = 25 dan nilai  $\alpha = 0,05$  dan  $t_{tabel}$  adalah 1,714. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  uji rata-rata antara nilai pretest dan posttest, setelah ada perlakuan menggunakan media *flashcard*, lebih besarnilai  $t_{tabel}$  yaitu  $7,9 > 1,7$  untuk 5% dan 7,9 untuk 1%.

Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis dan mengingat huruf katakana =

#### **Terbukti Efektif.**

Dari hasil- hasil perhitungan di atas, saat di lapangan peneliti menemukan kelebihan dalam menggunakan media *flashcard* ini khususnya dalam mengingat dan meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana, antara lain :

1. Responden lebih cepat dalam menyerap kosakata yang ada di *flashcard*

2. Responden lebih tertarik dalam proses belajar mengajar menggunakan *flashcard* karena adanya gambar dan langkah-langkah penulisan huruf katakana.
3. Dan lebih mudah dalam menghafal huruf katakana
4. Waktu dan lingkungan yang mendukung, karena penelitian dilakukan setelah jam pulang sekolah .

Sebagaimana telah di ungkapkan oleh Sudjianto (2009 :88) bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya

## BAB V

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan di bab IV, maka di dalam bab ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari peneliti yaitu berisi tentang hasil penelitian yang dapat dijadikan salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya dan saran penelitian yang mengarah pada upaya peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* kepada para pembelajar maupun pengajar bahasa Jepang.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SMA Al Muslim dengan responden siswa-siswi anggota club bahasa Jepang yang berjudul “ **Efektivitas penggunaan media *flashcard* terhadap kemampuan menulis huruf katakana terhadap anggota club bahasa Jepang SMA Al Muslim** “ terbukti efektif dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Jika dilihat dari hipotesis maka diperoleh nilai  $t$  hitung  $>$  sebesar 7,872 ,kemudian peneliti menemukan bahwa  $t_{tabel}$  untuk distribusi frekuensi (df) sebesar 25 dengan  $\alpha = 5\%$  adalah maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak, maka  $7,872 > 1,714$  dan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dalam uji-t pengujian hipotesis dapat diketahui jawabannya melalui rumus Jika  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka,  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan dan sebaliknya Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada

$t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Apabila dilihat Dari perhitungan yang telah disampaikan peneliti pada bab IV yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 7,87 sedangkan  $t_{tabel}$  adalah 1,714, maka dapat diperoleh hasil  $7,87 \geq 1,714$ . “dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf katakana terhadap anggota club bahasa Jepang di SMA Al Muslim” dapat diterima.

Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis dan mengingat huruf katakana = **Terbukti Efektif**.

2. Penggunaan media *flashcard* dapat dijadikan media baru dan cukup bervariasi dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya di sekolah-sekolah, sehingga pembelajar tidak cepat merasa bosan.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan menulis huruf katakana yang ditunjukkan dengan hasil kemampuan mengingat dan menulis anggota club bahasa Jepang SMA Al Muslim melalui media *flashcard* ,maka peneliti dapat mengemukakan beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan masukan maupun pertimbangan sebagai berikut :

1. Untuk pembelajar yang ingin melatih kemampuan bahasa Jepang khususnya untuk mengingat huruf-huruf bahasa Jepang sangat disarankan menggunakan media *flashcard* ini.

2. Untuk pengajar media *flashcard* ini sangat membantu untuk media belajar-mengajar. Karena didalam *flashcard* ini terdapat gambar, pengarahannya langkah-langkah menulis huruf katakana serta kosakata bahasa Jepang. Sehingga dengan adanya media *flashcard* ini diharapkan bisa membantu dan mempermudah pengajar dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan para peneliti lebih memperjelas dan memperbanyak sumber.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha sebaik mungkin untuk memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, akan tetapi bukan berarti penelitian ini sempurna tanpa kelemahan. Tentunya peneliti sangat senang dan bangga bila hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar. 2006. *Pengantar statistika*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Angeline, Stephanie Maria. 2015. *Perancangan flashcard sebagai media untuk pembelajaran bahasa Jepang sekaligus memperkenalkan budaya*.  
<http://journal.ukp.ac.id/sju/index.php/chie>
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjianto , Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc Publishing.
- Frellesvig, Bjarke. 2011. *A History of the Japanese Language*. Newyork: Cambridge University Press
- Yamin, Moh. 2014. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung :Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-Model pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- <https://www.spssindonesia.com//2014/01/uji-normalitas-kolmogorov-smirnov-spss.html?m=1>
- Christopher Seeley, 2017, *A History of Writing in Japan*, Honalulu : University of Hawai'I Press.
- Widartono,2012 , *Hakikat Menulis*, Malang

- Leitner, Sebastian. 1970, *So Lernt man lernen der weg zum Erfolg*, Germany : Herder.
- [http://kata.berkata.com/?=276\)//2014/01](http://kata.berkata.com/?=276)//2014/01)
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta press
- Sudjianto , Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc Publishing.
- Sudjianto, 2009, *Metodelogi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang, Bandung*
- V. Wiratna Sujarweni, 2015, *SPSS Untuk Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Baru Press*
- Ezmir, 2007. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Stewart, Anne Matsumoto. 2002, *Asas-Asas Katakana*. Jakarta : Kesaint Blanc

## **Riwayat Hidup**



### **Data Pribadi**

Nama : Astika Dwi Apriyani

Tempat & Tgl Lahir : Bekasi, 02 April 1996

Agama : Islam

Alamat Lengkap : Kp.babakan Rt.03/01 No.36, Bekasi Timur

Email : [Astikadwi25@gmail.com](mailto:Astikadwi25@gmail.com)

### **Pendidikan**

2002-2008 : SDN Mustikasari III Bekasi

2008-2011 : SMPN 36 Bekasi

2011-2014 : SMK MANDALAHAYU Bekasi

2014-2018 : STBA JIA Bekasi

### **Pengalaman Kerja**

1. Tahun 2012 : Praktik Kerja Lapangan di PT.Suzuki Indomobil  
Motor bagian Manufacture Enginnering .
2. Tahun 2017- sekarang : Pengajar Ekstrakurikuler Bahasa Jepang (SMA Al  
Muslim)

3. Tahun 2017- sekarang : Pengajar Ekstrakurikuler Bahasa Inggris (SDIT & SMP An-Nur)
4. Tahun 2018 : - Pengajar Bahasa Inggris ( SDIT An-Nur)  
- Pengajar kursus Privat Bahasa Inggris (SMP)