

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT *I-KEIYOUSHI* DAN
*NA-KEIYOUSHI***

(形容詞を覚える能率的を高めるマルチメディア（ビデオアニメーション）の使用)

SKRIPSI

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



CHIKA AZZIYATI

43131520141008

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI**

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA (VIDEO ANIMASI)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KATA SIFAT
NA-KEIYOOSHI DAN I-KEIYOOSHI**

Chika Azziyati

43131520141008

Disetujui Oleh

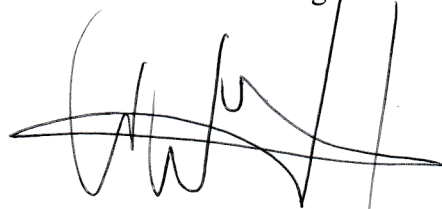
Pembimbing I



Dr. Rainhard Oliver H.W., S.S., M.Pd

NIDN. 401028102

Pembimbing II



Ahmad Kurnia, S.Pd., M.M

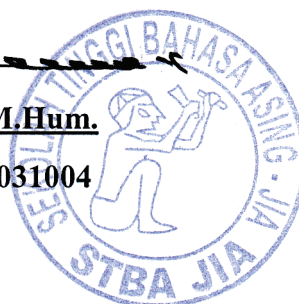
NIDN. 04262026902

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto, M.Hum.

NIP. 195906051985031004

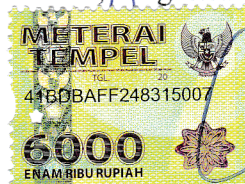


LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Chika Azziyati
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.008
Program Studi : Bahasa dan Sastra Jepang
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Multimedia (Video Animasi) dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kata Sifat Na-Keiyooshi dan I-Keiyooshi

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

Bekasi, 1 Agustus 2018



Chika Azziyati

43131.520141.008

LEMBAR PENGESAHAN

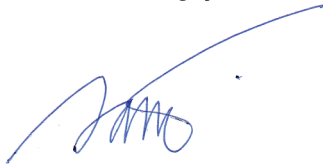
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA (VIDEO ANIMASI)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KATA SIFAT
NA-KEIYOOSHI DAN I-KEIYOOSHI**

Chika Azziyati

43131520141008

Disetujui Oleh

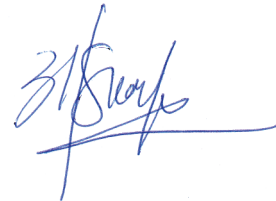
Penguji I



Aam Hamidah, M.Pd

NIDN. 420087003

Penguji II



Siti Nur Isnaini, SS, M.Pd

NIDN. 431088305

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto. M.Hum.

NIP. 195906051985031004



SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

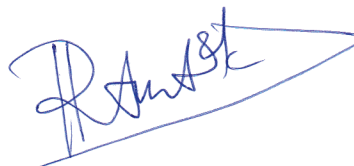
Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Chika Azziyati
Nomor Induk Mahasiswa : 43131520141008
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Multimedia (Video Animasi) dalam
Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kata Sifat Na-
keiyooshi dan I-Keiyooshi

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 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 kepada sepenuhnya tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing I



Dr. Rainhard Oliver H.W.S.S., M.Pd

NIDN. 401028102

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing 1 Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Chika Azziyati
Nomor Induk Mahasiswa : 43131520141008
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Multimedia (Video Animasi) dalam
Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kata Sifat Na-
keiyooshi dan I-Keiyooshi

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 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 kepada sepenuhnya tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing II



Ahmad Kurnia, S.Pd., M.M.

NIK. 43D106120

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Tidak ada yang tidak mungkin di dunia ini, jika kita mau untuk melakukannya

Persembahan :

“Dengan rasa syukur, ku persembahkan rangkaian kata ini untuk keluarga dan orang-orang yang mendukung ku. Terimakasih”

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA (VIDEO ANIMASI)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGGAT KATA SIFAT
NA-KEIYOOSHI DAN I-KEIYOOSHI**

CHIKA AZZIYATI

43131.520141.008

日本文学の研究

STBA JIA

2018

ABSTRAKSI

Pembelajaran bahasa Jepang di sekolah kini sudah banyak menggunakan berbagai media dalam setiap penyampaian materi yang diberikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi sebagai media yang akan digunakan untuk penyampaian materi kepada pembelajar bahasa Jepang di sekolah. Dari pengalaman peneliti mengenai video animasi, bahwa video animasi dapat menjadi media pendukung dalam menyampaikan materi dari kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat siswi SMK Yadika 13 kelas X. Dengan sampel sebanyak 30 orang, maka diberikannya perlakuan sebanyak 5 kali pertemuan setelah melaksanakan *pretest* dan diuji dengan mengerjakan *posttest*. Dari hasil uji t untuk protest diperoleh t_{hitung} 8,971 dan *posttest* diperoleh t_{hitung} 1,053. Dan media tersebut terbukti efektif untuk menjadi media pendukung kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*.

(Kata Kunci : Efektivitas, Multimedia (Video Animasi), Kata Sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*, Mengingat)

形容詞を覚える能率的を高めるマルチメディアの使用

CHIKA AZZIYATI

43131.520141.008

教育の研究

STBA JIA

2018

ABSTRACT

学校で日本語学習は多くのメディアを使用してこの研究では、ビデオアニメーションについての研究者の経験からビデオアニメーションがい形容詞とな形容詞を伝えることができる。この研究の目的は、SMK Yadika 13 の X クラスで形容詞を覚える能率的を高めるマルチメディアの使用して行ってサンプルは 30 人がいる。その後、*pretest* から演習は五回があげる。また、*posttest* を。 *t-test* で数えたら、*pretest* t_{hitung} は 8,971 と *posttest* t_{hitung} は 1,053 をもらった。

(キーワード：効果、マルチメディアの (アニメーション) い形容詞とな形容詞、覚える)

第 I 章

はじめに

A. 背景

今、外国語が必要になった、それは日本語です。日常生活の中で言語を使うことに慣れていなければならない。日本語を学習するには、日常生活の中で、言葉の使い方に慣れる必要があります。例えば、い形容詞 な形容詞がある。経験によると日本語を教える困難がたくさんあった。それで、研究者は指示の媒体としてマルチメディア (動画) を用いて学習する代替手段を提供しようとする。

B. 研究の問題

“形容詞を覚える能率的を高めるマルチメディアの使用はどうですか”。

第 II 章

理論的基礎

A. 学習メディア

学習メディアは、日本語で定義されている場合は教授 (教具) と呼ばれ、また視覚覚教教材とも呼ばれる。その後、レッスン方法は教師にとって最も重要である。(Danasasmita, 2009 : 26)。(教

授法はいろいろあるが、要はいかに日本語を能率的に効果的に指導しえるかにあるのであって、その絶対な教授法はないと言った。

B. マルチメディア

マルチメディアは、複数の種類の情報をひとまとめにして扱うメディアのことである。一般的には映像や音楽など動的コンテンツを含むイメージで捉えられることが多い。複合媒体と訳す。

“Das fernsehgerat under video recorder sind besonders geeignete hilfen beim fremdsprachen lernen” (Rampillon, 1995 : 128).

C. 形容詞 (い形容詞とな形容詞)

インドネシアの言語で形容詞は名詞に意味を追加するために使用である。形容詞は、シーケンス、品質、数量、または単語に重点を置いて説明する。また、形容詞は二つに区別されて。それは、元の形容詞と吸収がある。元の形容詞例は接尾辞の母音を含む単語一あい、一いい、一おい、と一うい、形容詞はい形容詞と呼ばれて他の形容詞はな形容詞とよばれる。

第 III 章

研究方法

A. 研究方法

本研究ではの著作は量的な記述法を使用していた。この章で著者は、場所と時間、研究、人口とサンプル、研究法、楽器と研究と同様の変数のデータ解析手法について公開する。

1. 研究の場所と時間

研究の場所は SMK Yadika 13 Tambun Utara, Jl. Raya Villa Bekasi Indah, Jejalan Jaya, Tambun Utara.

2. 研究の時間

二千十八年四月十八日から二千十八年五月十五日までに本研究の実装を行った。

B. 母集団とサンプル

1. 母集団

本研究では母集団三七〇人のせいとでサンプルは三十人である。

2. サンプル

本研究では研究者は *non probability sampling* 技術を使用した。

C. 研究方法

研究方法は研究方法の選択は、研究の種類に合わせて調整する必要がある。研究者は方法を取るの間違っていた場合は、研究難

しくなった。この研究で使用されている方法は *One-Group Pretest-Posttest Design* によると *pre-experimental* の研究方法です

D. 計測器と研究の変数

1. 計測器の研究

研究におけるデータ収集に使用される機器は研究、テスト、インタビュー。それに、ドキュメンテーション研究です。

ドキュメンテーション研究は写真やビデオ録画などがあって、それはすべてのドキュメントですからデータソースとして使用できる。

2. 研究の変数

本研究では研究者が実験的な研究方法を用います。それで、変数の使用は独立変数と従属変数である。

E. データ解析技術

データ分析業務は、

1. グループ化データ
2. 各変数のデータを表示する。
3. 計算を実行し、問題の定式化に答える。
4. 仮説検定の計算をする。

F. 頻度分布

度数分布を理解するときデータを複数のグループクラスにグループしてデータ数を計算する。(Supratno, 2000:64)

G. テストデータの有効とリハビリテイ

器具の有効性を試して3本の滑走路が使われる。これは、楽器がどれだけ有効であると言えるかを見るために行われる(Suryabrata, 2014: 61)。

H. データの正規性の検定

データの正規性の検定は、他のテストを実行するために使用される。

I. 仮説検定

この研究では研究者が *t*-test を使用する。

第四章

データ分析

A. データ露出

1. 研究実施の準備

この研究活動は2018年3月に始まる。*Pretest*は2018年04月11日に実装されました。 *treatment*は2018年04月18日から2018年05月09日まで、それに、*posttest*は2018年05月14日に実装された。この研究は、定量的な記述方法を使用した。

2. 学習の実施

学習は一つのクラスで実装されて30人がいる。最初の会議で、皆さんは *pretest* をあげた。要素はい形容詞とな

形容詞である。それから、皆さんは4つの会議を実践して、
最後は *posttest* をあげた。

B. 記述のデータ

1. 回答者の特性

この研究では、研究者は、性別および年齢別に回答者の
特徴を説明した。それは、2人の男性と28人の女性がいる。

C. 解析変数のデータ

1. *Pretest*, 頻度分布のモデルを決めて、データの妥当性と正常

を検査して、最後にはで *t-test* 教えたら、*One Sample test*
pretest dan posttest によると、 t_{hitung} は 8,971 と二面の意義は
0,000、そして t_{tabel} は 1,701 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_0 許容
させません。「 $8,971 > 1,710$, と $000,0 < 0,05$ 」。

2. *Posttest*, 頻度分布のモデルを決めて、データの妥当性と正常

を検査して、最後にはで *t-test* 教えたら、*One Sample test*
pretest dan posttest によると、 t_{hitung} は 1,053 と二面の意義は
0,000, そして t_{tabel} は 1,701 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_0 許容させません。「 $1,053 > 1,710$, と $000,0 <$
 $0,05$ 」。

第五章

結論と提案

A. 結論

第 IV 章で研究者の分析に基づいて次の結論を生産した：

SMK Yadika 13 で研究の結果によってテーマは**形容詞**を覚える能率的を高めるマルチメディアの使用. 以下の説明で良好な結果が得られる。

1. t-test で数えたら、pretest t_{hitung} は 8,971 をもらいました。
そして、29 の頻度分布のために、5%には 1,071 です。Uji-t のルールの中に $t_{hitung} > t_{tabel}$, ですから H_a 許容させて、 H_0 許容させません。逆に $t_{hitung} > t_{tabel}$, ですから H_a 許容させない、 H_0 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「8,971 > 1,071」。
2. t-test で数えたら、pretest t_{hitung} は 1,053 をもらった。そして、29 の頻度分布のために、5%には 1,071 です。Uji-t のルールの中に $t_{hitung} > t_{tabel}$, ですから H_a 許容させて、 H_0 許容させません。逆に $t_{hitung} > t_{tabel}$, で

すから H_a 許容させない、 H_0 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「1,053 > 1,071」。

3. マルチメディアの使用はメディアが使って出来たら日本語の学習者と日本語の先生に形容詞を覚える能率的を高めるマルチメディアの使用易しくなった。

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Multimedia (video animasi) dalam Meningkatkan Kemampuan mengingat Kata Sifat *Na-Keiyooshi* dan *I-Keiyooshi*”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menemouh ujian sarjana pada Program Study Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat adanya dukungan moral maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H Sudjianto, M.Hum selaku Ketua STBA JIA
2. Bapak Dr. Rainhard Oliver H.W, SS., M.Pd selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang S1 dan selaku pembimbing I. Terima kasih untuk segala motivasi, kesabaran, kepercayaan, kesediaan waktu, pikiran dan tenaga yang telah dikerahkan dalam membantu penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ahmad Kurnia, S.Pd., M.M selaku pembimbing II. Terima kasih untuk segala motivasi, kepercayaan, dorongan semangat, kesediaan waktu, dan

senantiasa memberikan banyak pelajaran baru kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar khususnya jurusan bahasa Jepang yang telah mengajar dan memberi ilmu kepada penulis selama belajar di STBA JIA Bekasi.
5. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha serta Karyawan STBA JIA yang telah banyak direpotkan penulis selama belajar di STBA JIA Bekasi.
6. Kedua orang tua serta keluarga tercinta yang selalu memberi semangat, doa, perhatian, financial dan cinta kasih sayang yang tulus kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu guru Pengajar Yayasan Putradarma Global School. Terimakasih atas segala kesempatan bergabung mengajar dan belajar banyak hal serta memberikan waktu dan pikiran di tengah-tengah proses Kegiatan Belajar Mengajar bagi membantu penulisan skripsi ini.
8. SMK Yadika 13 Tambun Utara dan Wuri Nurazizah Amd. Terimakasih sudah mengizinkan peneliti untuk mengambil data dalam keperluan skripsi.
9. Sahabat-sahabat tercinta STBA JIA yang telah banyak direpotkan dalam setiap pertanyaan-pertanyaan yang penulis tanyakan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman cinta yang menyelesaikan skripsi ini secara bersamaan di tahun yang sama. Terimakasih sudah menjadi tempat keluh kesah dan selalu memberikan waktu, dorongan semangat, perhatian, tenaga, juga doa kepada penulis di setiap harinya.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| Lembar Judul | |
| Lembar Persetujuan | |
| Lembar Pengesahan | ii |
| Surat Keterangan Layak Ujian Sidang Pembimbing 1 | iii |
| Surat Keterangan Layak Ujian Sidang Pembimbing 2 | iv |
| Moto dan Persembahan..... | v |
| Pernyataan Keaslian Skripsi..... | vi |
| Abstraksi | vii |
| Yoshi..... | viii |
| Gaiyou | ix |
| Kata Pengantar | xvii |
| Daftar Isi..... | xix |
| Daftar Tabel..... | xxii |
| Daftar Grafik | xxiii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan dan Batasan Masalah..... | 5 |
| C. Hipotesa | 6 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 7 |
| E. Metode Penelitian | 8 |

| | |
|--|----|
| F. Definisi Operasional..... | 9 |
| G. Sistematika Penulisan | 10 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORETIS | |
| A. Media Pembelajaran..... | 11 |
| B. Multimedia (Video Animasi)..... | 23 |
| C. Adjektiva (Kata Sifat)..... | 28 |
| D. Penelitian Relevan..... | 34 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| A. Metode Penelitian..... | 35 |
| 1. Waktu dan Tempat Penelitian..... | 35 |
| 2. Populasi dan Sampel | 35 |
| 3. Metode Penelitian..... | 37 |
| 4. Instrumen dan Variabel Penelitian | 39 |
| 5. Teknik Analisis Data | 45 |
| | |
| BAB IV ANALISIS DATA | |
| A. Paparan Data | 52 |
| B. Data Deskripsi | 54 |
| C. Data Analisis Variabel | 57 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....69

B. Saran70

Daftar Acuan

Lampiran

Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 : Contoh Bentuk Konjugasi Ajektiva-I
- Tabel 2.2 : Contoh Bentuk Konjugasi Ajektiva-na
- Tabel 3.1 : Variabel Penelitian dan Indikator *Pretest*
- Tabel 3.2 : Variabel Penelitian dan Indikator *Posttest*
- Tabel 3.3 : Distribusi Frekuensi *Pretest*
- Tabel 3.4 : Distribusi Frekuensi *Posttest*
- Tabel 4.1 : Karakteristik Responden Jenis Kelamin
- Tabel 4.2 : Karakteristik Usia Responden
- Tabel 4.3 : Interval Kelas Nilai *Pretest*
- Tabel 4.4 : Interval Kelas Nilai *Posttest*
- Tabel 4.5 : Uji Validitas Data
- Tabel 4.6 : Uji Reliabilitas Data
- Tabel 4.7 : Uji Normalitas *Pretest*
- Tabel 4.8 : Uji Normalitas *Posttest*
- Tabel 4.9 : Uji Hipotesis

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi, berkembangnya pendidikan di Indonesia untuk mempelajari bahasa asing sebagai suatu kebutuhan. Salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa tersebut sudah mulai dipelajari oleh banyak orang, baik untuk menunjang pekerjaan maupun menjadi bidang study muatan lokal dalam pendidikan di sekolah. Pada proses belajar mengajar, tentulah seseorang mengalami kesulitan dalam ^{cara} memahami, cara berfikir maupun cara mengingat. Untuk itu, kiat dan strategi bagi pengajar dalam belajar pun perlu dipersiapkan dan dikembangkan secara optimal sehingga setiap materi dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, seseorang harus terbiasa menggunakan bahasa tersebut pada kehidupan sehari-hari. Tentulah membutuhkan berbagai macam tata bahasa dalam bahasa Jepang. Salah satu yang dipelajari adalah bentuk kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* yang sering digunakan oleh para peserta didik dalam mendeskripsikan sesuatu maupun keadaan. Hal ini didukung pula untuk para peserta didik yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

Menurut (Keraf, 1991 : 88), kata sifat adalah kata yang memodifikasi (yaitu mengkualifikasi, menerangkan, membatasi) sebuah nomina atau pronominal. Dalam bahasa Indonesia ciri-ciri kata sifat yaitu tidak semua kata yang menerangkan kata benda adalah kata sifat. Kata ayah dalam rumah ayah bukan kata sifat. Walaupun ia menerangkan kata benda.

Menurut (Rahman, 2010 : 56), Adjectives (kata sifat) digunakan untuk memberikan sifat pada kata benda (*nouns*) atau kata ganti (*pronouns*). Atau kata yang digunakan untuk menjelaskan atau membatasi arti suatu benda atau kata ganti (*pronoun*).

Sesuai dengan pengalaman yang pernah peneliti alami, banyak kesulitan yang didapatkan ketika menyampaikan berbagai materi bahasa Jepang. beberapa contohnya adalah dalam mendapatkan perhatian para peserta didik, menciptakan suasana kelas agar lebih kondusif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan ditambah juga dengan waktu jam pelajaran setiap mata pelajaran hanya 2x45 jam perminggu nya, sudah dipastikan apa yang akan disampaikan pun tidak maksimal. Selain itu, kesulitan dalam mencari berbagai cara untuk menyampaikan setiap materi yang ada. Karena, tidaklah mudah menjadi seorang pengajar yang dapat menjadikan setiap peserta didik mampu memahami apa yang disampaikannya. Sangat diperlukan cara yang tepat agar dapat memberikan alternatif untuk para peserta didik.

Dari berbagai macam buku yang ada, selama mengajar, peneliti mencoba memberikan berbagai macam kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* sebagai

bahan materi yang digunakan sehari-hari, tapi hasilnya tidak sedikit orang yang tidak memahami apa yang telah disimakinya. Padahal, peneliti telah merangkum secara singkat strategi belajar bahasa Jepang dari hal terkecil yang ada di sekitar.

Menurut Munadi (2010 : 7) Adapun beberapa kesulitan yang dialami pengajar dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Diantaranya adalah kesulitan dalam menyampaikan materi agar mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, serta agar pembelajaran tidak membosankan.

Selain itu, kesulitan dalam meningkatkan partisipasi peserta didik secara keseluruhan, agar semua peserta didik dapat berpartisipasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pengajar dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan setiap materi yang ada dan memiliki strategi pengajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, tujuan pengajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa masalah diatas, penulis akan mencoba untuk memberikan alternatif pembelajaran dengan menggunakan multimedia (video animasi) sebagai media pembelajaran. Karena setiap pengajar harus mampu memberikan pengajaran yang jauh lebih menarik dan mudah diterima oleh para peserta didik, dengan tujuan dapat mempermudah para peserta didik dalam menerima dan mempelajari setiap materi yang diberikan oleh pengajar.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Achsin (1986:17-18) bahwa tujuan dari multimedia adalah :

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna
2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik
3. Untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik
4. Untuk dapat mendorong keinginan peserta didik dalam mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Untuk itu, peneliti menggunakan video animasi dalam penggunaan multimedia dalam proses penyampaian materi dikelas, agar proses belajar mengajar tidak membosankan saat belajar dan peserta didik pun dapat memahaminya dengan sangat baik.

Video animasi yang digunakan oleh peneliti adalah video animasi personal hygiene yaitu berupa serangkaian gambar-gambar animasi yang bergerak, memiliki suara dan perpaduan kombinasi warna. Sehingga dalam proses penelitian, materi yang disampaikan akan lebih mudah diterima oleh para peserta didik.

Namun, pada setiap pencapaian dalam proses pembelajaran, masing-masing peserta didik pasti akan mengalami ketidakcocokan dalam belajar,

merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran, tertinggal materi dalam proses pembelajaran, dan berkurang hingga hilangnya rasa ingin untuk terus memahami materi dalam setiap pembelajaran tersebut.

Dengan begitu, penggunaan multimedia (video animasi) dalam pembelajaran khususnya sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* akan jauh lebih mudah diberikan dan pesan yang ingin disampaikan pun akan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam mempelajari dan memahami materi yang diberikan khususnya bahasa Jepang, metode yang diberikan ini akan sangat berpengaruh bagi perkembangan cara belajar untuk para peserta didik karena sudah dapat dipastikan bahwa apa yang diberikan para pengajar akan jauh lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* pada siswa/i SMK kelas X ”

B. Perumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, untuk memudahkan penelitian tersebut adapun rumusan masalah sebagai berikut :

“Adakah efektifitas penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* terhadap siswa/i SMK YADIKA 13 kelas X tahun ajaran 2017-2018?”

2. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian maka peneliti membatasinya sebagai berikut:

Penelitian ini akan difokuskan hanya meneliti keefektifan penggunaan multimedia (video animasi) sebagai media pedamping dalam pembelajaran mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* terhadap siswa/i SMK kelas X tahun ajaran 2017-2018.

C. Hipotesa

Menurut Sugiyono (2013 : 96), perumusan hipotesis merupakan langkah ketiga dalam penelitian setelah mengemukakan kerangka berpikir dan landasan teori. Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang akan diteliti. Hipotesis disusun dan diuji untuk menunjukkan benar atau salah dengan cara terbebas dari nilai dan pendapat peneliti yang menyusun dan mengujinya.

Dari definisi di atas, penulis membuat hipotesa sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak terdapat efektifitas penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*.

2. Ha : Terdapat efektifitas penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum yang peneliti lakukan adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan diatas, yaitu:

- a. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*.
- b. Mengetahui tingkat mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* peserta didik setelah menggunakan multimedia (video animasi)
- c. Untuk mengetahui hasil yang diperoleh peserta didik.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang efektifitas penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* pada siswa/i di SMK YADIKA kelas X.

b. Manfaat Praktis :

1. Dapat memberikan semangat dan cara baru kepada pembelajar dalam belajar bahasa Jepang.
2. Peneliti lebih mengetahui penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*.
3. Meningkatkan kemampuan mengingat pada kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi* dengan menggunakan multimedia (video animasi).
4. Memberikan kiat dan strategi yang matang dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*.
5. Dapat diterapkan oleh para pengajar lainnya kepada setiap peserta didik yang diajarkannya.
6. Dapat menjadi referensi maupun bahan ajar untuk pengajar dan peserta didik.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen, atau biasa disebut penelitian uji coba, dan merupakan salah satu metode penyajian pelajaran yang digunakan guru dan peserta didik bersama-sama mengerjakan sesuatu

(Suyitno, 2008 : 58). Karena tujuan dari penelitian ini adalah mencari efektivitas penggunaan multimedia maka peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Untuk mengetahui hasil dari efektivitas penggunaan multimedia ini dalam kemampuan mengingat, sehingga penelitian ini tidak terdapat kelas control, namun menggunakan test pada saat sebelum dan sesudah penelitian diterapkan.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas dalam kamus besar bahasa Indonesia arti dari efektivitas adalah “keadaan berpengaruh, hal berkesan” (Depdiknas, 2005:284). Efektivitas dalam penelitian ini adalah sejumlah pengaruh yang diberikan dalam penggunaan multimedia dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*.
2. Multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. (M. Suyanto 2005:21). Dalam penelitian ini, media yang dimaksud oleh peneliti adalah video animasi.
3. Kemampuan mengingat adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan (Robbin, 2007:57).
4. Kata sifat *I-Keiyoushi* adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat (Kitahara, 1995 : 82).

5. Sedangkan *Na-Keiyoushi* adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (Iwabuchi, 1989 : 6). Dari kedua kata sifat tersebut, peneliti menggunakan buku sakura kelas X.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan sistematika penelitian ini, peneliti membagi menjadi lima bab dengan pokok bahasan bab 1 berisi tentang Pendahuluan, memuat tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, definisi istilah, dan sistematika penulisan. Kemudian bab II yang menguraikan tentang Landasan Teoritis mengenai multimedia dalam pembelajaran kata sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*. Lalu dilanjutkan pada bab ke III berisi tentang Metodologi Penelitian yang didalamnya terdapat aktifitas selama peneliti melakukan penelitian. Bab IV menguraikan tentang Laporan, Analisis Data, Kriteria Efektifitas Media, serta Pembahasan hasil Penelitian. Dan terakhir adalah bab V mengemukakan tentang Kesimpulan dan Saran, peneliti akan mengemukakan Kesimpulan dan Saran bagi para pembelajaran bahasa Jepang dan penelitian berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Menurut (Sudjianto, 2009 : 88), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”. Adapun menurut Arsyad (dalam Sudjianto, 2009 : 88) bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Pada bagian lain dipaparkan pula dalam buku *Nihon Go Kyouiku Gakkai* bahwa istilah media adalah berasal dari bahasa latin yaitu *medius*. *Medius* diartikan dengan “tengah” (Suzuki, 2005 : 826)

Media pembelajaran jika diartikan dalam istilah bahasa Jepang disebut *Kyougaku* (教具) atau disebut juga dengan *Shincoukaku kyouzai* (視聴覚教材). Lalu, metode pembelajaran atau *Kyoojuhoo* (教授法) merupakan salah satu komponen paling penting dalam kegiatan belajar mengajar yang perlu dikuasai oleh pengajar, maka pernyataan ini sesuai dengan penjelasan Nihongo Kyouiku Jiten (1982) dalam (Danasasmita, 2009 : 26), mengatakan bahwa (教授法はいろいろあるが、要はいかに日本語を能率的に効果的に指導しえるかにあるのであって、その絶対な教授法はない).

Media pembelajaran dalam istilah bahasa Jepang disebut *Kyougū* atau disebut juga dengan *Shincoukaku kyouzai*.

Ada berbagai macam metode mengajar, salah satunya adalah menggunakan metode mengajar yang digunakan dalam jangka waktu relatif singkat menjadi efektif dan efisien untuk mengajarkan bahasa Jepang, karena tidak ada metode pengajaran yang mutlak.

Menurut (Danasasmita, 2009 : 26), yang mengatakan bahwa metode pembelajaran bersifat prosedural dan menggambarkan adanya suatu prosedur bagaimana caranya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Sedangkan, menurut (Hamalik, 1994 : 6), perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Lebih lanjut menurut (Hamalik, 1994 : 6), bahwa seorang guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :

a. Proses belajar mengajar

Seorang guru harus memahami bahwa media pembelajaran digunakan untuk proses belajar mengajar

b. Tujuan pendidikan

Fungsi media pembelajaran salah satunya adalah sebagai tujuan pendidikan.

c. Proses belajar

Seorang guru harus mengetahui seluk beluk untuk setiap proses belajar mengajar

d. Metode mengajar dan media pendidikan

Dalam mengajar, seorang guru pun harus mengetahui hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan

e. Nilai atau manfaat

Pemahaman mengenai nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan

f. Pemilihan dan penggunaan media

Pemahaman dalam apa yang dipilih dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan

g. Teknik media pembelajaran

Pemahaman dalam cara penggunaan teknik media pembelajaran

h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran

Masing-masing pembelajaran di setiap mata pelajaran harus memiliki media pendidikan

i. Inovasi media pendidikan

Dalam proses pembelajaran, guru harus memahami dalam memberikan usaha maupun inovasi-inovasi dalam penyampaian materi

Menurut (Pribadi, 2009 : 12), media pembelajaran adalah : kegiatan atau aktivitas pembelajaran didesain dengan tujuan untuk memfasilitasi siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Kompetensi mencerminkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diperlihatkan oleh seseorang setelah menempuh proses pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran sangat dibutuhkan dan berpengaruh bagi pendidikan dan khususnya dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk tercapainya suatu tujuan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling penting dalam kegiatan belajar mengajar yang perlu dikuasai oleh pengajar yang merupakan komponen yang bersifat prosedural dan menggambarkan adanya suatu prosedur bagaimana caranya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Bahasa Jepang

Menurut (Khotijah, 2013 : 3), pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung didalam otak seseorang kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dari pembelajaran bahasa (language learning).

Bahasa Jepang tidak dapat dipisahkan dari bahasa-bahasa lainnya di dunia ini. Karena bahasa Jepang saling berpengaruh dengan bahasa-bahasa lainnya itu. Sebagai contoh di dalam bahasa Indonesia sudah banyak kata-kata yang berasal dari bahasa Jepang,

sebaliknya di dalam bahasa Jepang pun sudah ada beberapa kata yang berasal dari bahasa Indonesia (Sudjianto, 2009 : 15).

3. Pendekatan Media Pembelajaran

Istilah metode pembelajaran, yaitu istilah model mengajar dan model pembelajaran. Beberapa buku sumber bahkan memaknainya sama, tetapi ada juga yang membedakannya. Misalnya, model mengajar menurut Joyce and Weil (2000 : 13) adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan melalui program computer. Model mengajar yang benar menurut mereka, tidak hanya memiliki makna deskriptif dan kekinian, tetapi juga bermakna prospektif dan berorientasi masa depan. Di sini terlihat bahwa menurut Joyce and Well pengertian model mengajar lebih luas daripada metode mengajar atau metode pembelajaran.

Menurut (Smaldino dkk, 2005 : 15), metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mencapai tujuan dan kompetensi. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau melakukan internalisasi terhadap isi atau materi pembelajaran.

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setiap metode memiliki ciri khas tersendiri yang penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Ragam metode

pembelajaran yang dapat digunakan antara lain presentasi, diskusi, permainan, simulasi, bermain peran, tutorial, demonstrasi, penemuan, latihan dan kerja sama.

Pemilihan metode pembelajaran perlu didasarkan pada kesesuaian dengan tugas dan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh oleh siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tabel berikut mendeskripsikan jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Beberapa jenis instrument/alat untuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar yaitu:

1. Presentasi, merupakan penyampaian informasi dan pengetahuan dari seorang presenter dengan menggunakan pendekatan komunikasi satu arah. Dalam metode pembelajaran ini, presenter memiliki kemampuan spesifik yang perlu disampaikan kepada pemirsa (*audience*). Dalam hal ini, pemirsa adalah peserta program pelatihan atau *trainee*.
4. Bermain peran, merupakan kegiatan belajar dalam sebuah situasi yang mendekati situasi sesungguhnya. Dalam metode ini biasanya digunakan model yang realistik. Dalam metode pembelajaran ini, siswa diminta memerankan sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya.
5. Tutorial, dapat diartikan sebagai penyajian informasi, konsep, dan prinsip yang melibatkan siswa secara aktif di dalamnya. Metode ini biasanya

digunakan juga untuk aktivitas pembelajaran yang bersifat perbaikan atau remedial.

6. Demonstrasi, dalam metode demonstrasi, seorang instruktur memperlihatkan cara melakukan proses atau prosedur tertentu secara sistematis kepada siswa. Metode ini akan memberi dampak positif jika diikuti dengan aktivitas praktek oleh siswa. Siswa mengamati cara instruktur melakukan proses kerja dengan benar.
7. Penemuan, merupakan salah satu metode pembelajaran yang menerapkan pendekatan induktif siswa untuk dapat menemukan sesuatu secara coba-coba atau trial and error. Dengan mempelajari kasus-kasus, siswa akan menemukan prinsip-prinsip dari pengetahuan yang dipelajari.
8. Diskusi, merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara membahas masalah atau topik penting untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan. Setiap peserta dapat memberikan opini terhadap masalah atau topik yang didiskusikan.
9. Permainan, dalam metode pembelajaran yang bersifat kompetitif dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai prestasi atau hasil belajar tertentu. Permainan harus menyenangkan dan memberi pengalaman belajar baru bagi siswa. Pada umumnya, dalam metode pembelajaran permainan, ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah. Pihak yang menang akan mendapat *reward*, sedangkan pihak yang kalah perlu berlatih lebih keras untuk memenangkan permainan.

10. Simulasi, pada metode pembelajaran ini mengharuskan siswa melakukan peran tertentu di luar dirinya sendiri atau melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan dalam sebuah situasi baru. Melalui proses simulasi, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata.
11. Latihan, metode latihan dan pengulangan biasa disebut juga dengan istilah *drill* dan *practice*, yakni metode yang menekankan pada latihan intensif dan berulang-ulang dengan tujuan agar siswa dapat menguasai keterampilan yang bersifat spesifik. Latihan dan pengulangan akan mengarahkan siswa untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam topik atau mata pelajaran tertentu.
12. Kerjasama, merupakan metode kerja sama menekankan pada upaya untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui kolaborasi antar siswa. Dalam melakukan metode pembelajaran ini, para siswa diminta untuk menyelesaikan sebuah proyek bersama dengan bimbingan intensif dari instruktur.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Munadi, 2010 : 36), bahwa pembahasan terhadap fungsi media difokuskan pada dua hal, yakni fungsi yang didasarkan pada medianya dan pada penggunaannya. Yang pertama, pembahasan fungsi berdasarkan medianya terdiri dari media pembelajaran sebagai sumber belajar, fungsi semantik, dan fungsi simulatif. Kedua, pembahasan fungsi berdasarkan penggunaannya terdiri dari fungsi psikologis, dan fungsi

sosiokultural. Berikut akan dibahas lebih mendalam tentang fungsi media pembelajaran.

a. Fungsi berdasarkan media

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Dalam kalimat “media pembelajar” tersirat kata keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampaian, penghubung, dan sebagainya.

2) Fungsi semantik

Menurut (Munadi, 2010 : 39), fungsi semantik merupakan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi Manipulasi

Menurut (Munadi, 2010 : 41), bahwa fungsi ini berdasarkan pada ciri-ciri umum yang dimiliki oleh objek, untuk mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Untuk mengatasi batasan ruang dan waktu, yaitu dengan kemampuan media dapat menghadirkan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, menghadirkan kembali objek dan peristiwa yang telah terjadi.

b. Fungsi berdasarkan penggunaannya

1) Fungsi Psikologis

- a) Menurut (Munadi, 2010 : 43), fungsi Atensi merupakan fungsi yang dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar. Sehingga fungsi atensi dimaksudkan dengan adanya perhatian pembelajar materi ajar akan dapat terserap dengan baik.
- b) Menurut (Munadi, 2010 : 44), fungsi afektif merupakan penggungah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- c) Fungsi Kognitif, yaitu fungsi yang selalu berjaln erat, pembedanya hanya perbedaan tekanan. Pembahasan fungsi kognitif meliputi persepsi, mengingat dan berfikir (Munadi, 2010 : 46). Sehingga semakin luas dan banyak pembelajar disajikan dengan objek, maka semakin luas pula kemampuan kognitifnya, yaitu dalam mempresentasikan dan menuangkan gagasan-gagasannya.
- d) Fungsi Imajinatif merupakan proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.
- e) Menurut (Munadi, 2010 : 47), fungsi motivasi merupakan kegiatan mendorong pembelajar agar pembelajar dapat

terdorong dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2) Fungsi Sosiokultural

a) Media Primer

Menurut (Munadi, 2010 : 193), media primer merupakan media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

b) Media Sekunder

Menurut (Munadi, 2010 : 193), media sekunder bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar dimana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok.

4. Strategi Pembelajaran

Menurut (Marsh, 2005 : 66-67), membedakan strategi pembelajaran dengan teknik pembelajaran secara sederhana. Strategi pembelajaran adalah suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan organisasi pembelajaran. Akan tetapi, teknik pembelajaran adalah upaya untuk menjamin agar seluruh siswa di dalam kelas diberikan berbagai peluang belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam hal ini terlihat bahwa teknik pembelajaran identic dengan metode pembelajaran. `

Menurut (Gagne dan Briggs, 2005 : 470), Cara-cara spesifik yang dapat dilakukan oleh individu untuk membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran atau standar kompetensi yang telah ditentukan. Guru atau instruktur perlu melakukan upaya kreatif dalam emnggunakan strategi pembelajaran.

Sembilan langkah strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. Menarik perhatian siswa
2. Memberi informasi kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang perlu dicapai
3. Menstimulasi daya ingat tentang syarat untuk belajar
4. Menyajikan bahan pelajaran/presentasi
5. Memberikan bimbingan dan bantuan belajar
6. Memotivasi terjadinya kinerja atau prestasi
7. Menyediakan umpan balik untuk memperbaiki kinerja
8. Melakukan penilaian terhadap prestasi belajar
9. Meningkatkan daya ingat siswa dan aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari.

Dalam kaitan ini, (Rosyada, 2004 : 129), menyarankan strategi pembelajaran dalam pengelolaan kelas oleh guru memperhatikan hal-hal sebagai berikut .

1. Ciptakan ruang kelas yang multidimensional, dan juga buatlah rancangan proses pembelajaran yang menggambarkan keragaman kemampuan belajar tersebut. Kelas multidimensional bukan berkonotasi fisik, tetapi rancangan pembelajaran. Program pembelajaran yang sama, topik yang sama, dilaksanakan kelompok sesuai yang berbeda sesuai dengan indeks kemampuan belajar mereka.
2. Buatlah rancangan waktu yang fleksibel namun tetap dalam koridor satuan waktu yang ditetapkan kurikulum.
3. Kelompokkan siswa berdasarkan basis kemampuannya.
4. Persiapkan strategi pembelajaran untuk kelompok yang lamban dengan strategi yang tidak saja akan mengantarkan mereka memahami tugas-tugasnya, tetapi juga akan mampu meningkatkan kemampuan belajar mereka.
5. Gunakan tutorial sebaya dan belajar bersama untuk menambah kemampuan dan pengalaman mereka masing-masing.

B. Multimedia (Video Animasi)

1. Multimedia

マルチメディアは、複数の種類の情報をひとまとめにして扱うメディアのことである。一般的には映像や音楽など動的コンテンツを含むイメージで捉えられることが多い。複合媒体と訳す。

Maruchimedia wa, fukusū no shurui no jōhō o hitomatome ni shite atsukau media no kotodearu. Ippantekini wa eizō ya ongaku nado dōteki

kontentsu o fukumu imēji de torae rareru koto ga ōi. Fukugōbaitai to yakusu.

Multimedia adalah media yang menangani berbagai jenis informasi secara kolektif. Umumnya sering tertangkap dalam gambar termasuk konten dinamis seperti video dan musik. Ini diterjemahkan sebagai media komposit.

2. Sejarah Animasi

Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa asing di kelas ternyata dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Menurut (Rampillon, 1995 : 128), menerangkan bahwa “*Das Fernsehgerät under video recorder sind besonders geeignete Hilfen beim Fremdsprachen lernen*”. Kutipan tersebut bermaksud bahwa televisi dan video recorder adalah alat bantu yang sangat cocok dalam pembelajaran bahasa asing.

アニメーションは、コマ撮りなどによって、複数の静止画像により動きを作る技術。連続して変化する絵や物により発生する仮現運動を利用した映像手法である。略語はアニメ。

Animēshon wa, komadori nado ni yotte, fukusū no seishi gazō ni yori ugoki o tsukuru gijutsu. Renzoku shite henka suru e ya mono ni yori hassei suru kari gen undō o riyō shita eizō shuhōdearu. Ryakugo wa anime.

Animasi adalah teknologi untuk membuat gerakan dengan beberapa gambar diam, seperti dengan merekam. Ini adalah metode gambar yang menggunakan gerakan virtual yang dihasilkan oleh gambar dan objek yang terus berubah. Singkatan adalah anime.

Menurut (Djalle, 2007 : 3), animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film atau gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, kedua konvensi tersebut harus dipahami dan dimengerti. Demikian juga hal yang harus diketahui di dalam film animasi, yaitu teknik animasi, dan masalah teknik mengomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Sering perkataan “teknik berkomunikasi”. Di dalam kenyataannya memang hal ini sangat erat hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seni, baik visual, maupun verbal dan teateral.

Menurut (Hallas and Manvell, 1973 : 23), video animasi adalah : secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, zaman dulu, manusia telah mencoba membuat “animasi” gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para purbakala di Gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih, mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang.

Dengan demikian, video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu penyampaian proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

3. Kelebihan dan Kelemahan Video Animasi

a. Kelebihan menggunakan video dalam media pendidikan (Daryanto,

2010 : 88) diantaranya yaitu:

1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur

sesuai dengan kebutuhan.

- 2) Video bahan ajar non cetak kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan pemakai secara langsung.
- 3) Video mempermudah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

b. Kelemahan menggunakan video dalam pendidikan (Daryanto, 2010 :

88), diantaranya yaitu:

- 1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai pada yang sekecil-kecilnya.
- 2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.

4. Jenis-jenis Animasi

Menurut (Suheri, 2006 : 2), jenis animasi diantaranya yaitu:

a. Berdasarkan bentuk karakter yang dibuat

1) Stop Motion Animation/Claymation

Teknik ini menggunakan *clay* atau tanah liat sebagai objeknya . Teknik animasi *clay* sering digunakan untuk mendapatkan suatu visual efek.

2) Animasi 2 Dimensi

Animasi 2 dimensi atau yang disebut dengan kartun. Kartun didefinisikan sebagai gambar yang lucu, contohnya bisa dilihat difilm kartun, banyak gambar yang lucu yang ditunjukkan.

3) Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi ini merupakan hasil pengembangan animasi 2 dimensi. Dalam animasi 3 dimensi, objek akan terlihat semakin hidup dan juga nyata.

4) Animasi Jepang

Animasi Jepang atau Anime ini banyak digemari para remaja, contoh film anime diantaranya seperti Naruto, Dragon Ball, dan lain-lain.

b. Berdasarkan Teknik Pembuatannya

Menurut (Rachmat, 2005 : 46), jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya. Beberapa diantaranya yaitu:

1) Animasi Cell

Animasi Cell merupakan materi untuk membuat film gambar bergerak pada tahun awal animasi. Masing-masing sel biasanya merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakang, sehingga bisa saling bergerak mandiri.

2) Animasi Frame

Animasi frame adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya saat kita membuat gambar yang berbeda gerakannya pada tepian buku lalu kita buka buku tersebut

dengan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

3) Animasi Sprite

Pada animasi sprite, gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. Sprite merupakan bagian animasi yang bergerak secara mandiri, misalnya seperti burung terbang, planet yang berotasi, dan lain-lain.

C. Adjektiva (Kata Sifat)

1. Definisi Adjektiva (Kata Sifat)

Kata sifat dalam bahasa Indonesia merupakan kata yang melakukan penambahan pada arti suatu kata benda sehingga memiliki arti kata yang lebih spesifik. Kata sifat menerangkan tentang urutan, kualitas, kuantitas, ataupun penekanan terhadap sebuah kata.

Dalam setiap bahasa, kata sifat merupakan suatu unsur kalimat yang sangat penting, tidak terkecuali dalam bahasa Jepang. Karena dalam kehidupan sehari-hari, kata sifat digunakan untuk mendeskripsikan benda atau orang. Untuk menyatakan ekspresi atau menyatakan perasaan dan menyatakan emosi.

Kata sifat dalam bahasa Jepang dibedakan menjadi dua, yaitu kata sifat asli dan kata sifat serapan. Yang termasuk kata sifat asli adalah yang memiliki akhiran dengan suku vokal *-ai*, *-ii*, *-oi*, dan *-ui*. Kata sifat ini

dikenal juga sebagai *I-Keiyoushi* (kata sifat -i). Kemudian ada pula kata sifat yang awalnya berasal dari Cina, tetapi sekarang ini sudah bercampur dengan kata sifat yang berasal dari Inggris. Kata sifat serapan atau semu ini dinamakan *Na-keiyoushi* (kata sifat -na). Dikatakan kata sifat serapan atau kata sifat semu karena secara lahiriah kata sifat ini (khususnya yang berasal dari Cina) bukan merupakan kata sifat, tetapi berfungsi sebagai kata sifat dengan menambahkan akhiran *-na*.

Menurut (Kitahara, 1995 : 82), *I-keiyoushi* ‘ajektiva-I’ sering disebut juga *keiyoushi* yang kelas kata nya menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Kata-kata yang termasuk *i-keiyoushi* dapat membentuk *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas kata lain. Setiap kata yang termasuk *I-keiyoushi* selalu diakhiri silabel /i/ dalam bentuk kamusnya, dapat menjadi predikat, dan dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam suatu kalimat. Kelas kata ini mempunyai potensi untuk menjadi sebuah kalimat.

kata-kata *yuumei* ‘terkenal’, *kirai* ‘benci’. Dan *kirei* ‘cantik/indah/bersih’ sering kali dianggap ajektiva-i karena kata-kata tersebut berakhiran silabel /i/. Tetapi kata-kata tersebut termasuk pada ajektiva-na karena dalam bentuk kamusnya berakhiran silabel /da/ yakni *yuumeida*, *kiraida*, dan *kireida*.

Tabel 2.1
Contoh Bentuk Konjugasi Ajektiva-I (Masao, 1989 : 152)

| | | | | | | | |
|-----------------------------------|--------|-------------------------|-----------------------------------|----------------|-------------------|-----------------|-------------------|
| Kihon no Katachi | Gokan | Mizenkei | Ren'yo okei | Shuushi kei | Rentaik ei | Kateikei | Me irei kei |
| Chiisai | Chiisa | Karo | Kattku | I | I | Kere | - |
| Cara-cara pemakaian penting | | Diikuti fonem 'u' | Diikuti 'ta' atau 'naru' | berakhir | Diikuti 'toki' | Diikuti 'ba' | - |

Ajektiva-i pada umumnya dibagi menjadi dua macam, yaitu (Shimizu, 2000 : 46) :

- a. *Zokusei keiyooshi*, yaitu kelompok *ajektiva-i* yang menyatakan sifat atau keadaan secara objektif misalnya *takai* 'tinggi/mahal', *nagai* 'panjang', *hayai* 'cepat', *tooi* 'jauh', *futoi* 'gemuk/besar', *akai* 'merah', *omoi* 'berat', dan sebagainya.
- b. *Kanjoo keiyooshi*, yaitu kelompok *ajektiva-i* yang menyatakan perasaan atau emosi secara subjektif, misalnya *ureshii* 'senang/gembira', *kanashii* 'sedih', *kowai* 'takut', *itai* 'sakit', *kayui* 'gatai', dan sebagainya.

Sedangkan menurut (Iwabuchi, 1989 : 96), *Na-keiyooshi* sering disebut juga *keiyoodoshi* (termasuk *jiritsugo*) yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen*), dan bentuk *shuushikei*-nya berakhir dengan *da* atau

desu. Oleh karena perubahannya mirip dengan *dooshi* sedangkan artinya mirip dengan *keiyooshi*, maka kelas kata ini diberi nama *keiyoodooshi*. Selain menjadi predikat, *na-keiyooshi* pun dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain pada suatu kalimat.

Lebih lanjut, menurut (Soepardjo 2012 : 129), Na-ajektiva ialah ajektiva nominatif yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu benda atau perkara. Ia juga dapat berfungsi sebagai predikat dan mengalami perubahan. Na-ajektiva dapat menjadi predikat sebuah kalimat. Na-ajektiva memiliki tugas yang serupa dengan i-ajektiva, tetapi karena perubahan dan cara pembentukan katanya berbeda dengan i-ajektiva maka na-ajektiva dikategorikan suatu kelas kata yang berdiri sendiri. Sebenarnya, istilah i-ajektiva dan na-ajektiva dipinjam dari pendapat yang mengatakan kedua ajektiva tersebut termasuk ke dalam kategori yang sama. Pemisahan antara i-ajektiva dan na-ajektiva didasarkan pada bentuk partisipel (*rentaikei*) ajektiva tersebut. Na-ajektiva muncul pada waktu kango dan garaigo seperti *fasshonaburu* (*fashionable*=popular), *sumaato* (*smart*=langsing), digunakan dalam bahasa Jepang.

Tabel 2.2
Contoh Bentuk Konjugasi Ajektiva-na (Masao. 1989 : 153)

| | | | | | | | |
|--------------------------------|-------------|-------------------------|--|----------------|-------------------|-----------------|---------------|
| Kihon no Katachi | Gok an | Mizenk ei | Ren'yo okei | Shuushi kei | Rentai kei | Kateikei | Meirei kei |
| Shizukada | shiz uka | Daroo | Datt de ni | Da | na | Nara | - |
| Cara-cara penting pemakaian | | Diikuti fonem 'u' | Diikuti 'ra', 'aru', atau 'naru' | berakhir | Diikuti 'toki' | Diikuti 'ba' | - |

Na-keiyooshi atau keiyooshidooshi pun dapat diklasifikasikan seperti i-keiyooshi seperti berikut (Shimizu, 2000 : 46-47) :

- a. Kiyoodooshi yang menyatakan sifat, misalnya *shizukada* 'tenang/sepi', *kireida* 'indah/cantik/bersih', *sawayakada* 'segar'. *Akirakada* 'jelas', *sakanda* 'makmur/populer', *kenkootekada* 'sehat', dan sebagainya.
- b. Keiyoodooshi yang menyatakan perasaan, misalnya *iyada* 'muak/tidak senang', *zannenda* 'merasa menyesal/sayang sekali', *yukaida* 'senang hati/gembira', *fushigida* 'aneh', *sukida* 'suka',

kiraida ‘benci’, *heikida* ‘tenang/tidak memperhatikan’, dan sebagainya.

2. Berikut ciri-ciri dari kata sifat Keiyooshi dan Keiyoodoshi

Menurut (El-Samiun, 78), adapun beberapa ciri-ciri dari kata sifat sebagai berikut :

Keiyooshi (kata sifat i)

- a. Ciri umum : berakhiran “i”
- b. Ciri khusus : berakhiran “ii”, “ai”, “ui”, “oi”

Contoh :

| | | |
|------------|-------|-------|
| Muzukashii | むずかしい | sulit |
| Akai | あかい | merah |
| Atsui | あつい | panas |
| Omoi | おもい | berat |

Keiyoodoshi (kata sifat na)

Contoh :

| | | |
|--------------|-------|-------------|
| Shitsurei na | しつれいな | tidak sopan |
| Kirei na | きれいな | cantik/baik |
| Tadaina na | ただいな | malas |
| Kiben na | きべんな | rajin |

Nigiyaka na にぎやかな ramai

Yumei na ゆめいな terkenal

Catatan :

Apabila tidak diikuti kata benda, akhiran “na” dihilangkan.

D. Penelitian Relavan

Dalam pengumpulan data untuk penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan hasil penelitian terdahulu yang memiliki kaitan erat dengan penggunaan media pembelajaran, khususnya penelitian yang menggunakan multimedia untuk pembelajaran tersebut antara lain :

- ‘1. Penelitian yang dilakukan oleh Nikah Umussa’adah dengan Judul Penelitian “Efektivitas Media Slide Show Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Jepang” pada tahun 2013. Penelitian ini dilakukan di SMK Rodlotus Saidiyah Semarang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

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

1. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian di SMK YADIKA 13 Tambun Utara yang berlokasi di Jl. Raya Villa Bekasi Indah, Jejalan Jaya, Tambun Utara. Peneliti menyebarkan tes kepada siswa kelas X Tahun 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 April sampai 15 Mei 2018. Pertemuan dilakukan selama 6 kali di ruang kelas SMK YADIKA 13 dengan durasi 30 menit untuk treatment dan 30 menit untuk test setiap pertemuan.

2. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2016 : 98) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat diatas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK YADIKA 13 dengan jumlah populasi 370 siswa dan 30 orang yang dijadikan sebagai sampel penelitian ini.

2. Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono 2016 : 81), mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah 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 sebuah strategi yang digunakan untuk memilih elemen atau bagian dari populasi atau proses untuk memilih elemen populasi untuk diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *non probability sampling*, dengan teknik penarikan sampel yaitu *Quota sampling*. Menurut Alfianika (2016 : 104) penarikan sampel kuota dilakukan sesuai dengan jumlah yang telah ada. Sedangkan, Hamdi (2014 : 44) juga mengungkapkan bahwa sejumlah kuota ditentukan agar sampel dapat mempresentasikan populasi berdasarkan karakteristiknya. Sejumlah profil gabungan dari kelompok utama pada populasi ditentukan dan kemudian subjek dipilih, tidak secara random.

Adapun yang menjadi sampel peneliti dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Terdaftar sebagai siswa AP (Akademi Perkantoran) kelas X SMK YADIKA 13 Tambun Utara yang berjumlah 30 siswa.
- b. Mempelajari bidang studi bahasa Jepang dikelas nya.

3. Metode Penelitian

Arikunto dalam Hamdi (2014 : 3) menjelaskan penelitian sebagai “cara berfikir, berbuat yang dipersiapkan dengan baik-baik untuk mengadakan penelitian, dan untuk mencapai suatu tujuan penelitian”. Pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan jenis penelitian yang diambil. Jika peneliti salah dalam memilih metode penelitian maka tujuan akan sulit tercapai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pre-Experimental dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode Experimental dilakukan karena tidak adanya variabel control dan sampel dipilih secara random. Di dalam *One-Group Pretest-Posttest Design* terdapat pretest untuk mengetahui kemampuan awal responden sebelum dilaksanakannya perlakuan. Hal ini dijelaskan oleh Sugiyono (2013 : 110) bahwa “Perbedaan antara One-Group Pretest-Posttest Design dengan *One-Shot Case Study* terletak pada pretest, sedangkan dalam *One-Group Pretest-Posttest Design* terdapat Posttest, dengan adanya pretest maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”.

Desain ini dapat digunakan sebagai berikut :

| |
|----------------------|
| $0_1 \text{ X } 0_2$ |
|----------------------|

Sumber : Metode Penelitian Pendidikan, Sugiyono, 2013 : 110

Keterangan :

0_1 : nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

0_2 : nilai Posttest (Sesudah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Sedangkan menurut pendapat Suryabrata (2014 : 101) juga menjelaskan mengenai *One-Group Pretest-Posttest Design*. Suryabrata mengungkapkan bahwa : “Penelitian yang tidak memenuhi syarat terutama dalam hal kelas kontrol maka penelitian tersebut tidak dapat dikatakan sebagai penelitian eksperimental yang sesungguhnya, akan tetapi penelitian tersebut tergolong kedalam penelitian pra-eksperimental atau bisa disebut eksperimental semu”.

Metode One-Group Pretest-Posttest ini dalam prosedurnya terbagi menjadi lima tahapan sebagai berikut :

1. Lakukan Uji pretest kepada responden untuk mengetahui kemampuan responden sebelum dilaksanakannya perlakuan.
2. Setelah Pretest, berikan perlakuan kepada responden dengan jumlah waktu tertentu.

3. Setelah perlakuan diberikan, maka lakukan posttest untuk mengukur kemampuan responden setelah mendapatkan perlakuan.
4. Setelah memperoleh nilai pretest dan posttest maka bandingkanlah untuk menentukan seberapa perbedaannya yang timbul sebagai akibat dari diadakannya perlakuan.
5. Gunakan test statistik yang cocok untuk menguji hipotesis, untuk penelitian eksperimental biasanya menggunakan uji test.

Dalam pelaksanaan tes, responden diminta untuk mengisi 23 soal Pretest dan 25 soal *Posttest* dengan masing-masing 4 jenis soal kata sifat. Para responden mengisi soal *pretest* tanpa mendapatkan perlakuan dari peneliti, tetapi perlakuan diberikan ketika pretest selesai. Responden mendapatkan 4 kali perlakuan sebelum mengisi soal *posttest*. Dengan demikian, terdapat jeda antara pretest dan *posttest* selama 3 kali pertemuan atau 1 kali dalam seminggu melakukan perlakuan. Setelah mendapatkan perlakuan maka responden melakukan *posttest* untuk meneliti keefektifan dari perlakuan penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat \forall dan \exists bagi para responden.

4. Instrumen dan Variabel Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sangat berpengaruh dalam proses penelitian. Dalam melakukan penelitian, berarti orang tersebut sedang berusaha untuk

mencari data informasi. Data dan informasi dapat ditemukan dengan berbagai macam cara.

Menurut suryabrata (2008 : 52), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis. Atribut-atribut psikologis itu secara teknis biasanya digolongkan menjadi atribut kognitif dan atribut non kognitif. Lebih jauh, dikatakan bahwa untuk atribut kognitif, perangsangnya adalah pertanyaan. Sedangkan untuk atribut non kognitif, perangsangnya adalah pernyataan.

Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Menurut (Kurnia, 2012 : 133), pengumpulan data bisa diartikan sebagai pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau keseluruhan elemen populasi yang menunjang atau mendukung penelitian. Istilah lain pengumpulan data adalah penyediaan data.

Peneliti melakukan observasi dalam hal melihat Rancangan Pembelajaran Semester (Prosem) untuk mengetahui standart pembelajaran yang sudah direncanakan oleh pengajar di sekolah tersebut. Peneliti juga membutuhkan prosem dalam mensinkronkan antara soal yang peneliti buat dengan pembelajaran yang sudah diterima para responden.

b. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. Tes ini berfungsi untuk mengetahui hasil pembelajaran kata sifat menggunakan video animasi. *Pretest* berfungsi untuk mengukur kemampuan awal siswa dan diberikan sebelum pembelajaran dilakukan. Sedangkan *posttest* berfungsi untuk mengukur peningkatan kemampuan mengingat kata sifat setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Berikut ini tahapan dalam menyusun instrumen tes :

- a. Menetapkan materi yang akan digunakan sebagai bahasa penelitian yaitu kata sifat *Na-Keiyooshi* dan *I-Keiyooshi*.
- b. Menyusun kata sifat *Na-Keiyooshi* dan *I-Keiyooshi* ke dalam video animasi

c. Wawancara (*Interview*)

Menurut Joko Subagyo (2011 : 39), wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara *interview* dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.

d. Dokumentasi Penelitian

Menurut Herlanti (2014 : 65), mengungkapkan bahwa dokumentasi dapat berupa foto, rekaman video, riwayat hidup, materi subjek (bahan

ajar) yang digunakan guru, soal-soal evaluasi, dan lain sebagainya adalah dokumentasi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Untuk membuktikan penelitian yang dilakukan, maka peneliti menggunakan media foto dan video yang diambil saat penelitian berlangsung.

2. Variabel Penelitian

Sugiyono dalam Hamdi (2014 : 19), dalam sebuah penelitian tidak lepas dari kata variabel. Kata tersebut melekat dan tidak bisa dipisahkan pada sebuah penelitian. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

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

Tabel 3.1
Tabel Variabel Penelitian dan Indikator
Pretest

| No. | Variabel | Indikator | Nomor Butir Soal |
|-----|---------------------|---|--|
| 1. | <i>I-Keiyooshi</i> | <p>1. Menerjemahkan kata sifat <i>I-Keiyooshi</i> ke dalam bahasa Indonesia maupun ke dalam bahasa Jepang.</p> <p>2. Memahami dalam menyebutkan lawan kata dari kata sifat <i>I-Keiyooshi</i>.</p> | <p>Bagian A : 1, 2, 4, 5, 6</p> <p>Bagian B : 2, 6</p> <p>Bagian C : 5</p> <p>Bagian D : 2, 3, 4, 5, 6</p> |
| 2. | <i>Na-Keiyooshi</i> | <p>1. Menerjemahkan kata sifat <i>Na-Keiyooshi</i> ke dalam bahasa Indonesia maupun ke dalam bahasa Jepang.</p> <p>2. Memahami dalam menyebutkan lawan kata dari kata sifat <i>Na-Keiyooshi</i></p> | <p>Bagian A : 3</p> <p>Bagian B : 1, 2, 3, 4, 5</p> <p>Bagian C : 1, 2, 3, 4</p> <p>Bagian D : 1</p> |

Tabel 3.2
Tabel Variabel Penelitian dan Indikator
Posttest

| No. | Variabel | Indikator | Nomor Butir Soal |
|-----|---------------------|--|---|
| 1. | <i>I-Keiyooshi</i> | <p>1. Menerjemahkan kata sifat <i>I-Keiyooshi</i> ke dalam bahasa Indonesia maupun ke dalam bahasa Jepang.</p> <p>2. Memahami dalam menyebutkan lawan kata dari kata sifat <i>I-Keiyooshi</i>.</p> | <p>Bagian A : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.</p> <p>Bagian B :1, 2, 3, 4, 5, 6, 7</p> <p>Bagian C : 4, 5, 6,</p> <p>Bagian D :1</p> |
| 2. | <i>Na-Keiyooshi</i> | <p>1. Menerjemahkan kata sifat <i>I-Keiyooshi</i> ke dalam bahasa Indonesia maupun ke dalam bahasa Jepang.</p> <p>2. Memahami dalam menyebutkan lawan kata dari kata sifat <i>Na-Keiyooshi</i></p> | <p>Bagian C : 1, 2, 3</p> <p>Bagian D : 2, 3, 4, 5</p> |

5. Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2013 : 333), dalam penelitian kuantitatif ini, teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.

Sedangkan menurut (Hamdi 2014 : 48), mengungkapkan bahwa didalam penelitian kuantitatif analisis data merupakan kegiatan setelah pengumpulan data empirik. Secara garis besar kegiatan analisis data adalah :

- a. Mengelompokkan data, yaitu data yang sudah didapatkan dikelompokkan sesuai variabel.
- b. Menyajikan data setiap variabel, yaitu pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisis.
- c. Melakukan perhitungan dan menjawab perumusan masalah, yaitu perhitungan data yang telah didapatkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.
- d. Melakukan perhitungan untuk uji hipotesis yang telah diajukan, yaitu data yang sudah didapat lalu dihitung untuk uji hipotesis.

A. Distribusi Frekuensi

Menurut (Supratno, 2000:64), untuk dapat memahami distribusi skor tes yang dianalisis dengan menggunakan distribusi frekuensi, yaitu pengelompokkan data ke dalam beberapa kelompok (kelas) dan kemudian dihitung banyaknya data yang masuk ke dalam tiap kelas.

Adapun untuk menentukan distribusi frekuensi dapat melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Hitung rentang yaitu data tertinggi dikurang data terendah dengan

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

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= 82 - 60 \\ &= 22 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Posttest} &= 90 - 70 \\ &= 30 \end{aligned}$$

- b. Hitung banyak kelas dengan aturan Sturges yaitu:

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

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 6,05 \text{ dibulatkan } 6 \text{ atau } 7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Posttest} &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 6,05 \text{ dibulatkan } 6 \text{ atau } 7 \end{aligned}$$

- c. Hitung panjang kelas interval dengan rumus:

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

$$\begin{aligned} \text{Pretest} &= p = \frac{22}{6} \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Posttest} &= p = \frac{30}{6} \\ &= 5 \end{aligned}$$

- d. Tentukan ujung bawah kelas interval pertama. Biasanya data terkecil =

$$\text{Pretest} = 60$$

$$\text{Posttest} = 70$$

- e. Pindahkan nilai f ke tabel distribusi frekuensi

Tabel 3.3

Pretest :

| Nilai | F | Presentase |
|-------|----|------------|
| 66 | 11 | 37 % |
| 73 | 11 | 37 % |
| 80 | 7 | 23 % |
| 87 | 1 | 3 % |
| | 30 | 100 % |

Tabel 3.4

Posttest :

| Nilai | F | Presentase (%) |
|-------|----|----------------|
| 76 | 10 | 33 % |
| 83 | 14 | 47 % |
| 90 | 6 | 20 % |
| | 30 | 100 % |

B. Uji Validitas Data dan Reliabilitas

Menurut Suryabrata (2014 : 61), menjelaskan bahwa untuk menguji validitas instrument ada tiga landasan yang digunakan. Hal

tersebut dilakukan untuk melihat sejauh mana instrument dapat dikatakan valid. Tiga landasan tersebut yaitu berdasarkan pada isinya, didasarkan pada kesesuaiannya dengan constructnya, dan didasarkan pada kriterianya.

Untuk validitas berdasarkan isinya peneliti meminta bantuan kepada Drs H Sudjianto dan Aam Hamidah, M.Pd (Hasil dokumentasi pada tanggal 20 April 2018) sebagai ahli untuk memberikan *Expert Judgment* terhadap instrument yang telah peneliti buat. Sedangkan untuk validitas *construct* peneliti menggunakan software SPSS.

Untuk menentukan reliabilitas, dalam hal ini peneliti menggunakan Alpha Cronbach yaitu uji reliabilitas dengan membagi dua indicator-indikator pada kuesioner penelitian dengan rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r₁₁ : Reliabilitas yang dicari
- k : Jumlah item pertanyaan yang diuji
- $\sum \sigma_t^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item
- σ_t^2 : Varians Total

Sedangkan untuk menentukan uji validitas, peneliti menggunakan product moment pearson merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien validitas

N : Banyaknya subjek

X : Nilai Pemanding

Y : Nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya.

H. Uji Normalitas Data

Menurut Imam Ghozali (2013 : 110), mengungkapkan bahwa uji normalitas data memiliki tujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan karena untuk melakukan pengujian-pengujian variabel lainnya dengan mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid dan statistik parametrik tidak dapat digunakan.

Dasar pengambilan untuk uji normalitas data adalah:

- a. Jika data menyebar garis diagonal dan mengikuti garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- b. Jika data menyebar jauh dari diagonal atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Untuk menguji normalitas, peneliti menggunakan Uji *Kolmogrov dan Smirnov*. Konsep dasar dari uji normalitas *Kolmogrov dan Smirnov* adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Distribusi normal baku adalah 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

I. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus uji-t untuk menguji hipotesis. Setelah melakukan uji-t maka peneliti akan mengetahui keefektifan penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan mengingat. Rumus yang diungkapkan oleh Arikunto dalam Setiawan (2013:43) adalah sebagai berikut:

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

Sumber : Arikunto dalam Setiawan (2013:5)

Keterangan :

Md : Mean gain atau selisih antara pretest dan posttest

$\sum x^2 d$: Jumlah Kuadrat Deviasi

N : Jumlah sampel/ banyaknya subjek

Dengan tahapan Uji t sebagai berikut :

a. Menentukan tingkat signifikansi

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan tingkat signifikansi $\alpha=5\%$. Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti kita mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5%.

Setelah mendapatkan nilai t hitung maka selanjutnya peneliti harus membandingkan antar nilai – hitung dengan nilai pada t-tabel. Uji hipotesis yang berlaku adalah:

- 1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, sehingga H_a diterima, hasilnya signifikan
- 2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga H_0 ditolak, hasilnya tidak signifikan

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Paparan Data

1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan penelitian ini dimulai pada bulan maret 2018 dengan mendata keperluan untuk penelitian. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 11 April 2018, sedangkan kegiatan *treatment* mulai dilaksanakan pada tanggal 18 april 2018 sampai dengan 9 mei 2018 kemudian *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 14 mei 2018. Semua kegiatan penelitian tersebut dilaksanakan di kelas X Administrasi Perkantoran (AP) SMK Yadika 13 Tambun Utara.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimental. Jenis metode eksperimental yang digunakan adalah eksperimen murni dengan desain *pretest posttest control group design* yaitu desain eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* juga menggunakan animasi 2 dimensi sebagai instrument penelitian.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan di 1 kelas yang sudah terdapat 30 responden. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diberikan soal *pretest* berisi materi kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* yang

belum mereka kuasai sebelumnya. Lalu, setelah didapatkan nilai *pretest*, responden diberikan *treatment* selama 4 kali pertemuan. Kemudian, untuk menguji responden, peneliti memberikan soal *posttest* sesuai dengan kata sifat yang sudah dipelajari.

Proses belajar mengajar dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dimana kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* yang diberikan berbeda disetiap pertemuan.

a. Pertemuan 1

Pertemuan pertama disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang dilaksanakan pada tanggal 18 april 2018, dengan alokasi waktu 1 x 30 menit. Setelah diberikan soal ,peneliti Pembelajaran berlangsung dengan 9 kata sifat *I-Keiyooshi* yaitu, おおきい、ちいさい、くらい、あかるい、ほそい、やすい、たかい、おいしい、まずい。

b. Pertemuan 2

Pertemuan kedua sama halnya dengan pertemuan pertama, masih dengan pembelajaran kata sifat *I-Keiyooshi* dan mulai memberikan materi kata sifat *Na-Keiyooshi* yang dilaksanakan pada tanggal 25 april 2018, dengan alokasi waktu 1 x 30 menit. 10 kata sifat *I-Keiyooshi* yaitu, いい、

わるい、おもい、かるい、あつい、あたたかい、むずかしい、つめたい、さむい、ながい。

c. Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga, masih melanjutkan pembelajaran kata sifat *i-Keiyooshi* dan mulai memberikan materi kata sifat *Na-Keiyooshi* dengan alokasi waktu 1 x 30 menit yaitu, しずかな、かんたんな、すてきな、げんきな、きれいな、へんな、ハンサムな、じょうずな、へたな、にぎやかな、びょうきな。

d. Pertemuan 4

Pada pertemuan terakhir, peneliti memberikan pengulangan *treatment* kepada responden untuk lebih memahami kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* yang sudah diberikan responden.

B. Data Deskripsi

1. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia. Sampel yang digunakan sebanyak 30 orang dari populasi 32 orang siswa SMK Yadika 13 Tambun Utara pada tahun akademik 2018/2019.

a. Jenis Kelamin

Dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan jenis kelamin responden. Dari 30 responden yang dijadikan sampel penelitian, terdapat 28 orang atau 93,3% responden yang berjenis kelamin wanita dan 2 orang atau 6,7% responden yang berjenis kelamin pria. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

| No. | Jenis Kelamin | Jumlah | % |
|-----|---------------|--------|-------|
| 1 | Pria | 2 | 6,7% |
| 2 | Wanita | 28 | 93,3% |
| | Jumlah | 30 | 100% |

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Dari tabel diatas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan responden di SMK Yadika jurusan akademi perkantoran yang didominasi oleh siswa wanita.

b. Usia

Dalam penelitian ini, sampel yang peneliti jadikan sebagai responden memiliki usia yang berbeda. Dari 30 responden, terdapat 1 orang responden yang berusia > 17 tahun, 7 orang responden yang berusia 16-17 tahun dan 22 orang responden lainnya berusia 14-15 tahun. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2

Usia Responden

| No. | Usia | F | % |
|-----|---------------|----|--------|
| 1. | < 4 tahun | 0 | 0 % |
| 2. | 14 – 15 tahun | 22 | 73,3 % |
| 3. | 16 – 17 tahun | 7 | 23,3 % |
| 4. | > 17 tahun | 1 | 3,3% |
| | Jumlah | 30 | 100% |

Sumber : Hasil Tabulasi Data

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data usia responden bertujuan untuk mengetahui jumlah usia pria dan wanita yang menjadi sampel penelitian.

C. Data Analisis Variabel

1. Distribusi Frekuensi

Berdasarkan hasil tabulasi data dengan nilai responden dan rumus yang sudah dijelaskan pada bab 3 maka diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan manual sebagai berikut :

Tabel 4.3
Interval kelas nilai *Pretest*

| Nilai | F | Presentase |
|---------|----|------------|
| 60 – 66 | 10 | 33 % |
| 67 – 73 | 12 | 40% |
| 74 – 80 | 7 | 23 % |
| 81 – 87 | 1 | 3 % |
| Jumlah | 30 | 100 % |

Sumber : Hasil Tabulasi Data

Dari tabel diatas menjelaskan interval kelas nilai *pretest* dengan jumlah presentase maksimum nilai frekuensi ada pada nilai 67 – 73 sebesar 40%, kemudian interval 60 – 66 memiliki presentase sebesar 33%, lalu interval 74 – 80 memiliki presentase sebesar 7%, dan terakhir untuk jumlah presentase minimum nilai frekuensi ada pada nilai 81 – 87 sebesar 3%.

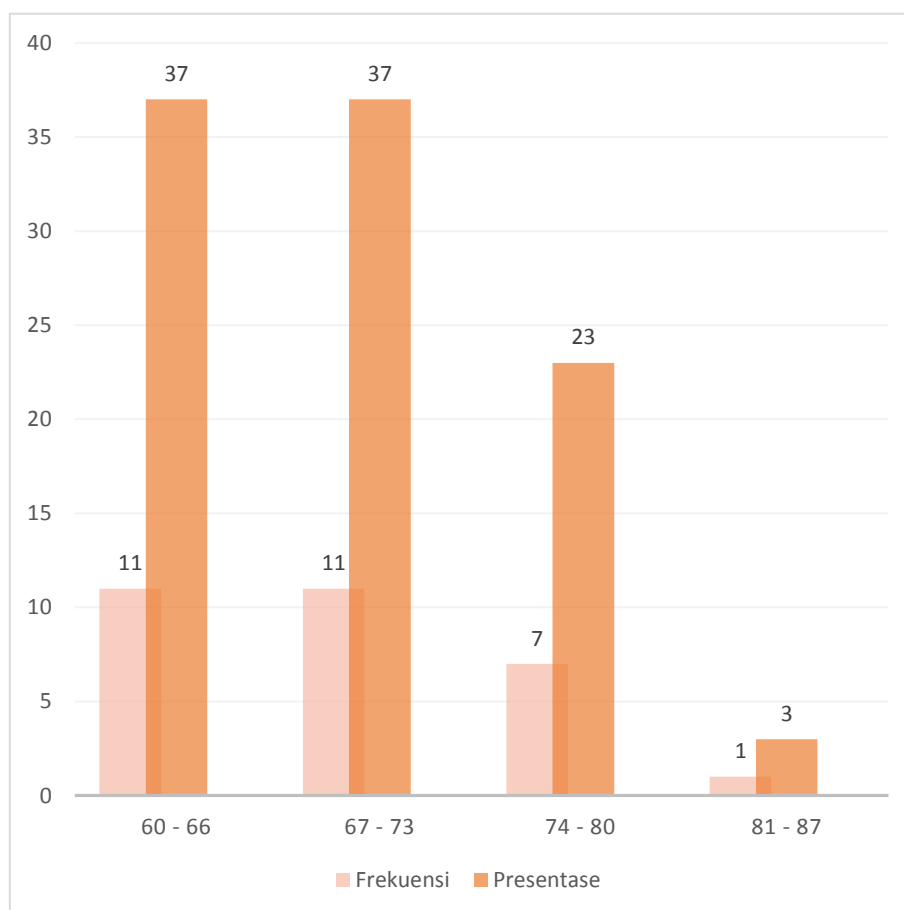
Hasil nilai *pretest* diatas sesuai dengan kondisi responden di sekolah swasta, dimana mata pelajaran bahasa Jepang merupakan bidang

study muatan lokal yang hanya memiliki satu kali pertemuan dalam satu minggu sehingga kegiatan belajar mengajar masih kurang efektif. Di samping itu juga, kegiatan belajar mengajar disekolah untuk masing-masing bidang study hanya memiliki 2 x 45 menit pada setiap minggunya.

Untuk lebih memperjelas hasil nilai *pretest* dari tabel, dapat dilihat diagram perolehan nilai *pretest* pada grafik 4.1 dibawah ini.

Grafik 4.1

Diagram perolehan nilai *pretest*



Sumber : Hasil Tabulasi Data

Dari grafik 4.1 diagram perolehan skor posttest, diketahui bahwa presentase tertinggi diperoleh antara skor 60 – 66 dan 67 - 73 sebanyak 11 orang responden dari 30 orang responden setelah diberikan perlakuan keefektifan penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*.

Tabel 4.4

Interval kelas nilai *Posttest*

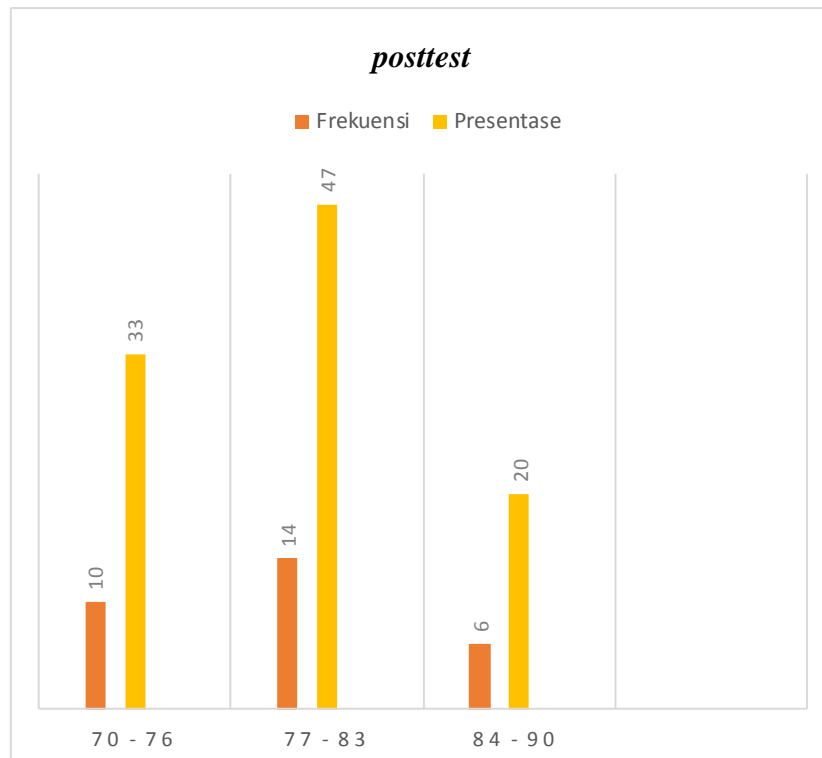
| Nilai | F | Presentase (%) |
|--------------|----------|-----------------------|
| 70 – 76 | 10 | 33 % |
| 77 – 83 | 14 | 47 % |
| 84 – 90 | 6 | 20 % |
| Jumlah | 30 | 100 % |

Sumber : Hasil Tabulasi Data

Dapat dilihat pada tabel 4.4 interval kelas nilai *posttest* sebagai berikut bahwa presentase untuk nilai frekuensi terbanyak adalah pada interval 77 – 83 dengan frekuensi 14 orang responden memiliki presentase 47%, kemudian interval 70 - 76 dengan frekuensi 10 orang responden

memiliki presentase sebesar 33%. Dan terakhir untuk interval 84 – 90 dengan frekuensi 6 orang responden memiliki presentase sebesar 20%.

Grafik 4.2
Diagram perolehan nilai *posttest*



Sumber : Hasil Tabulasi Data

Dari grafik 4.2 diagram perolehan skor *posttest*, diketahui bahwa presentase tertinggi diperoleh antara skor 77 – 83 sebanyak 14 orang responden dari 30 orang responden setelah diberikan perlakuan keefektifan penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*.

2. Uji Validitas Data

Untuk menghasilkan validitas nilai *pretest* dan *posttest* software SPSS Uji korelasi *product moment person* menyatakan validitas 0,84 dengan syarat $\alpha = 0,01$. Diketahui antara *pretest* dengan *posttest* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya data tergolong valid. Untuk lebih jelasnya terdapat tabel 4.5 hasil output uji validitas data dibawah ini:

Tabel 4.5
Uji Validitas Data

Correlations

| | | Pretest | Posttest |
|----------|---------------------|---------|----------|
| Pretest | Pearson Correlation | 1 | .841** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 30 | 30 |
| Posttest | Pearson Correlation | .841** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 30 | 30 |

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

Sumber : Hasil Tabulasi Data SPSS versi 2.1

3. Uji Reliabilitas Data

Uji realibilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Koefisien reliabilitas instrument dimaksudkan untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pertanyaan yang diberikan oleh responden. Adapun alat analisisnya menggunakan metode belah dua (*split half*) dengan mengkorelasikan total skor ganjil lawan genap, selanjutnya dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus “Alpha Cronbach”. Penghitungan dilakukan dengandibantu komputer program SPSS. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6
Uji Reliabilitas Data

| Case Processing Summary | | | |
|-------------------------|-----------------------|----|-------|
| | | N | % |
| Cases | Valid | 30 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 30 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .899 | 2 |

Sumber : Hasil Tabulasi Data SPSS

Berdasarkan tabel 4.6 uji reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid, terdapat koefisien 0,899 dengan kesimpulan instrument multimedia (video animasi) yang digunakan dalam penelitian ini reliabel karena koefisien mendekati nilai 1.

4. Uji Normalitas Data

Setelah data memperoleh status valid melalui uji validitas dan reabilitas, selanjutnya peneliti menguji normalitas data yang dilakukan dengan teknik *One Sample Kolmogrov Smirnov test* dengan bantuan software SPSS versi 2.3 pada nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7 dan 4.8 dibawah ini.

Standart yang digunakan untuk menghitung normalitas data adalah:

1. Jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka distribusi data tersebut normal.
2. Jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka distribusi data tersebut tidak normal

(Kurnia, 2012 : 13).

Tabel 4.7
Uji Normalitas data Pretest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Pretest |
|----------------------------------|----------------|-------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 69.47 |
| | Std. Deviation | 6.431 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .167 |
| | Positive | .167 |
| | Negative | -.133 |
| Test Statistic | | .167 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .032 ^c |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : tabulasi dengan software SPSS versi 21

Setelah menghitung data *pretest*, selanjutnya peneliti menghitung data *posttest* dengan menggunakan software SPSS. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.8 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.8
Uji Normalitas Data Posttest
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Posttest |
|----------------------------------|----------------|-------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 79.03 |
| | Std. Deviation | 5.027 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .143 |
| | Positive | .124 |
| | Negative | -.143 |
| Test Statistic | | .143 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .121 ^c |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : tabulasi dengan software SPSS versi 21

Dari kedua tabel SPSS dapat disimpulkan bahwa data soal pada uji pretest dan posttest memiliki distribusi data normal yaitu data pada tabel lebih kecil daripada data hitung. Setelah data bersifat normal maka selanjutnya data dianalisis melakukan uji t.

5. Uji Hipotesis

Hipotesis (hypo = sebelum; thesis = pernyataan, pendapat) adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum diketahui kebenarannya, tetapi memungkinkan untuk diuji dalam kenyataan empiris (Gulo, 2010 : 57).

Untuk mengisi hipotesis yang telah disampaikan pada bab 1, peneliti menggunakan rumus uji t (t-test). Peneliti menggunakan uji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak
- 2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima

Perhitungan uji hipotesis dengan software SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.9

Uji t

One-Sample Test Pretest dan Posttest

| | Test Value = 80 | | | | | |
|----------|-----------------|----|-----------------|-----------------|---|-------|
| | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | Lower | Upper |
| Pretest | 8.971 | 29 | .000 | 10.533 | 12.93 | 8.13 |
| Posttest | 1.053 | 29 | .301 | 967 | 2.84 | .91 |

Sumber : perhitungan dengan software SPSS versi 23

Dapat dilihat pada tabel 4.9, *one sample test* untuk nilai t hitung pretest adalah 8,971 dan signifikansi dua sisi adalah 0,000. Jika dilihat dari hipotesis maka jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_a diterima dan H_o ditolak, maka $8,971 > 1,701$, dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan

mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* pada siswi kelas X SMK Yadika 13 Tambun Utara.

Sedangkan jika dilihat pada tabel *one sample test* untuk nilai t hitung posttest adalah 1,053 dan signifikasi dua sisi adalah 1,701. Jika dilihat dari hipotesis maka jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka $1,053 > 1,701$, dan signifikasi $0,000 < 0,05$. Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* pada siswi kelas X SMK Yadika 13 Tambun Utara.

6. Interpretasi Data

Dari hasil perhitungan dengan metode manual dan SPSS maka diperoleh nilai t_{hitung} untuk *pretest* sebesar 8,9 dan t_{hitung} untuk *posttest* sebesar 1,053. Diketahui t_{tabel} *pretest* dan *posttest* dengan jumlah data = 30 dan nilai $\alpha = 0,05$ dan t_{tabel} adalah 1,701. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} uji rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*, setelah ada perlakuan untuk mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*, lebih besar dari nilai t_{tabel} .

Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* terbukti efektif untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil perhitungan diatas, peneliti menemukan kelebihan dari penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* yaitu :

1. Dengan menggunakan multimedia (video animasi) dalam kegiatan belajar mengajar dapat lebih menarik perhatian pembelajar dalam belajar bahasa Jepang khususnya kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*.
2. Multimedia (video animasi) dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih praktis dan mempermudah penyampaian materi yang akan disampaikan.
3. Dengan menggunakan media (video animasi), dapat mempermudah pembelajar khususnya dalam mempelajari bahasa Jepang akan terasa lebih efektif .

Penggunaan multimedia (video animasi) dalam pembelajaran juga memiliki pengaruh yang sangat besar bagi proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengaruh dari multimedia (video animasi) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

1. Dapat memberikan metode terbaru dalam proses belajar mengajar bagi pembelajar juga pengajar.
2. Penggunaan multimedia (video animasi) yang baik juga akan mempengaruhi nilai karakter peserta didik, selanjutnya nilai karakter yang baik juga akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada bab IV, maka dalam bab ini peneliti akan memberikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi hasil tentang temuan penelitian yang dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebagai sarana acuan untuk pembelajar bahasa Jepang maupun pengajar bahasa Jepang.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Yadika 13 tambun utara dengan responden siswi kelas X AP yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Multimedia (Video Animasi) dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kata Sifat *I-Keiyoushi* dan *Na-Keiyoushi*”** menunjukkan hasil yang baik dengan penjelasannya sebagai berikut:

1. Dari hasil uji-t pada bab IV diperoleh nilai $t_{hitung\ pretest}$ 8,971, kemudian peneliti menemukan bahwa pada t_{tabel} untuk distribusi frekuensi (df) sebesar 29 dengan nilai $\alpha = 0,05$ adalah 1,701 sedangkan nilai $t_{hitung\ posttest}$ 1,053, kemudian pada t_{tabel} untuk distribusi frekuensi (df) sebesar 29 dengan nilai sama seperti $posttest$ $\alpha = 0,05$ adalah 1,701. Dalam uji t diketahui

2. Penggunaan multimedia (video animasi) dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mempermudah para pembelajar bahasa Jepang dan pengajar bahasa Jepang dalam meningkatkan kemampuan mengingat materi bahasa Jepang khususnya kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil dari penelitian mengenai peningkatan penggunaan multimedia (video animasi) dalam meningkatkan kemampuan mengingat kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* pada siswi SMK Yadika 13 tambun utara. Berikut beberapa saran yang dapat dijadikan pembelajaran dalam menggunakan video animasi dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang.

1. Untuk pengajar bahasa Jepang sebaiknya membuat video animasi semenarik mungkin agar apa yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Dan dalam pergantian slide kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* tidak boleh terlalu cepat dan juga tidak boleh terlalu lambat.
2. Kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan sampel yang mempelajari bahasa Jepang.
3. Dalam proses pemberian perlakuan, sebaiknya kata sifat *I-Keiyooshi* dan *Na-Keiyooshi* disesuaikan dengan waktu yang ada.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengusahakan segala ketentuan persyaratan. Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pembelajar maupun pengajar dalam mempermudah cara belajar khususnya bahasa Jepang.

DAFTAR ACUAN

<https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/tujuan-penggunaan-media-pembelajaran>

<https://salamadian.com/teknik-pengambilan-sampel-sampling/>

<https://media.neliti.com/media/publications/82165-ID-penggunaan-kata-sifatidannadalam-kalimat.pdf>

<https://www.eurekapedidikan.com/2014/12/hipotesis-penelitian.html>

Miarso, Y. (2005). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Penerbit Kencana

Smaldino, S.E, Russell, J.D. Heinich, R. & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Person Merril Prentice Hall Inc.

Dick, W. Carey, L. & Carey, J.O. (2006). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Person.

Benny A. Pribadi (2009). Langkah Penting Merancang kegiatan pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat

<https://www.zonareferensi.com/pengertian-instrumen-penelitian/>

<http://www.pustakauinib.ac.id/repository/files/original/ad9388fc6f9248d8dee644e23fb261bb.pdf>

http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/717/jbptunikompp-gdl-seniyulyan-35824-7-unikom_s-i.pdf

Djodjok Soepardjo (2012). Linguistik Jepang. Nagoya : Penerbit Bintang

Drs. Sudjiyanto, M.Hum, Drs Ahmad Dahidi (2004). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta : Penerbit Kesaint Blanc

Daftar Riwayat Hidup

Data Pribadi

Nama : Chika Azziyati
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 01 September 1996
Alamat : Perum Taman Tridaya Indah Blok E9/6, Tambun Selatan, Bekasi.

Latar Belakang Pendidikan

Formal

- 2002 - 2008 : SDIT Al-Fidaa
LULUS
- 2008 - 2011 : SMPN 05 Tambun Selatan
LULUS
- 2011 - 2014 : SMAN 04 Tambun Selatan
LULUS

Pengalaman Kerja

- Yayasan Putradarma Global School
Periode : 1 Agustus 2016 – Sekarang
Status : Guru Bahasa Jepang
- SMK Tridaya Sakti
Periode : 17 Juli 2018 – Sekarang
Status : Guru Bahasa Jepang