Penggunaan Media Kartu Mimpi Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang (*Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas Xi Smk 45 Lembang)*

Juju Juangsih[1], Ina Irnawati[2]
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
juangzu@yahoo.com

Keyword : *Media, Picture Dream Card, simple sentence pattern of Japanese language*

Abstract : *Writing skills need to be developed to train students to think critically. One way to facilitate writing skills is by using media. Through the media, students can easily identify images into writing, including make a simple Japanese sentences. So that, media is needed that can facilitate students in writing simple Japanese sentences. With regard to that, this study aims to determine student ability before and after studying using Kartu Mimpi Bergambar Media on learning the simple sentence pattern of Japanese language. The used method in this research is experimental research method, with pretest-posttest control group design. The sample of this research were grade 2 of students of SMK 45 Lembang as many as 40 people, divided into two groups, 20 students as experimental group and 20 students as control group. The instrument used in this study is the tests and questionnaires. The pretest results of both samples before the study is given included into the less category. However, after learning was given, the post-test results of both samples showed significant differences. From the analysis of the data obtained t-count equal 9,34 with db= 38 (t table at 5% significance level= 2,03 and 1%= 2,72). Because t-count is greater than t table, then the working hypothesis is accepted. Based on the result obtained by the questionnaire analysis, most of the students were given positive response about studied the simple sentence pattern of Japanese language using the Kartu Mimpi Bergambar Media. So this media can be used in learning simple sentence pattern of Japanese language.*

1. PENDAHULUAN

Bahasa digunakan sebagai cara untuk menyatakan ide, pikiran, perasaan, pendapat, dan sebagainya kepada orang lain. Bahasa dipakai juga untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang kita terima dari orang lain kepada orang lain. Bahasa yang kita gunakan itu diungkapkan dalam bentuk kalimat-kalimat (Sudjianto dan Dahidi, 2014, hlm. 139).

Dalam pembelajaran bahasa termasuk Bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh para pembelajar, yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Tarigan (2008, hlm. 2) dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dianggap paling sulit yang harus dikuasai siswa.

Salamah (2017, hlm. 43) menyatakan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang harus diajarkan pada setiap siswa. Pembelajaran keterampilan menulis memerlukan perhatian khusus dari guru, sebab keterampilan menulis merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang cukup rumit. Seseorang dapat dikatakan terampil menulis apabila ia mampu menyampaikan gagasan (pikiran, pendapat, perasaan, maksud) kepada pembaca sehingga pembaca dapat menangkap gagasan yang dituliskan secara benar, tepat, dan akurat. Keterampilan menulis juga perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk melatih siswa berpikir kritis dalam menanggapi segala sesuatu. Termasuk dalam menulis kalimat bahasa Jepang diperlukan suatu cara untuk mempermudah dalam keterampilan menulis kalimat. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media.

Banyak terdapat media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis,

salah satunya yaitu dengan media gambar. Dengan media tersebut, siswa dapat dengan mudah mengidentifikasi gambar tersebut ke dalam sebuah tulisan, termasuk membuat kalimat.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Sasonohardjo dalam Falahudin, 2014, hlm. 104).

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui, diantaranya yaitu media visual, audio visual, komputer, Microsoft power point, internet, dan multimedia (Wati, 2016, hlm. 4-8). Dalam pembelajaran, media visual adalah media yang paling sering digunakan karena pemakaiannya yang praktis, efektif dan efisien serta lebih cepat dipahami oleh siswa. Kartu mimpi bergambar juga termasuk dalam media visual karena berisi gambar yang dapat membantu siswa untuk menghasilkan ide lalu dikembangkan ke dalam sebuah tulisan, termasuk menulis kalimat. Dengan penggunaan kartu mimpi bergambar ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menulis kalimat sederhana Bahasa Jepang, juga dapat membuat proses pembelajaran khususnya menulis lebih menarik serta dapat meningkatan motivasi siswa untuk menulis.

Dengan demikian, penulis berinisiatif menggunakan media kartu mimpi bergambar untuk mempermudah siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang sesuai dengan gambar yang terdapat dalam kartu mimpi bergambar tersebut, dengan judul **"Penggunaan Media Kartu Mimpi Bergambar dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang".**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, masalah-masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut. Bagaimana tingkat keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar? Bagaimana tingkat keterampilan siswa yang tidak menggunakan media kartu mimpi bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa jepang? Adakah perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media kartu mimpi bergambar dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu mimpi bergambar dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa jepang? Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan media kartu mimpi bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang?.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk tingkat keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar, mengetahui tingkat keterampilan siswa yang tidak menggunakan media kartu mimpi bergambar untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa jepang, mengetahui perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media kartu mimpi bergambar dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu mimpi bergambar dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa jepang, mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan media kartu mimpi bergambar

untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

Menurut Arsyad (2002, hlm. 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2013: hlm. 211), dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama.
4. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Wati (2016, hlm. 13) dibagi ke dalam dua bagian yaitu manfaat umum dan manfaat praktis.yang termasuk dalam manfaat umum di antaraya yaitu, lebih menarik, materi jelas, tidak mudah bosan, dan menjadikan siswa lebih aktif. Sedangkan manfaat praktisnya yaitu, meningkatkan proses belajar, memotivasi siswa, merangsang kepekaan, dan memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.
5. Dalam pembelajaran ada beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya yaitu media kartu yang termasuk ke dalam jenis media visual. Banyak jenis media kartu yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran, seperti kartu stimulus, kartu aktifitas, kartu uno, dan masih banyak yang lainnya. Media kartu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media kartu mimpi bergambar.
6. Media kartu bergambar yang dibuat oleh Sutejo (2011) bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menulis karya sastra khususnya cerpen dan puisi. Media kartu mimpi bergambar dibuat dari kertas agak tebal dengan ukuran 5cm x 5cm sampai 10 x 10cm. Setiap potongan kartu tersebut terdapat gambar.
7. Menurut Sutejo (2011, hlm. 81) “dalam mimpi yang dialami seseorang, biasanya melibatkan tokoh-tokoh imajinatif di dalamnya, tempat terjadinya, ada konflik, ada klimaks, ada peristiwa”. Melalui kartu bergambar, peserta didik dibimbing untuk melakukan simulasi mimpi dan kemudian mengidentifikasi gambar sehingga dapat merangsang imajinasi siswa ketika menulis sebuah kalimat.
8. Tujuan digunakannya media kartu mimpi bergambar ini adalah siswa dapat membuat sebuah kalimat sederhana dalam bahasa jepang sesuai dengan gambar yang ada dalam kartu mimpi.
9. Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004, hlm. 140) menyatakan bahwa yang dimaksud kalimat adalah bagian yang memiliki serangkaian makna yang ada di dalam suatu wacana yang dibatasi dengan tanda titik. Di dalam ragam lisan sebuah kalimat ditandai dengan penghentian pengucapan pada bagian akhir kalimat tersebut.

Kalimat banyak jenisnya dan dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang para ahlinya. Iwabuchi dalam Sudjiannto dan Dahidi (2004, hlm. 141) mengklasifikasikan kalimat berdasarkan dua sudut pandang yaitu berdasarkan perbedaan sikap penuturnya dan berdasarkan perbedaan

strukturnya. Berdasarkan perbedaan sikap penuturnya kalimat dibagi menjadi empat macam yakni: (1) *heijobun (Are wa Tanakasan da* 'Itu saudara Tanaka'), (2*) gimonbun (Anata ga Tanakasan desuka* 'Apakah anda sdr. Tanaka?'), (3) *meireibun (Tanakasan, moo ichido yominasai 'Saudara Tanaka*, bacalah sekali lagi'), dan (4) *kandoobun (Totemo kirei danaa* 'Sangat indah ya'). Sedangkan berdasarkan perbedaan strukturnya, kalimat kalimat dibagi menjadi tiga macam, yakni: (1) *tanbun (Kore wa sakura no ki da* 'Ini pohon sakura'), (2) *fukubun (Yuki no furu kisetsu ga yatte kita* 'Akhirnya datang juga musim salju'), dan (3*) juubun (Ani wa daigakusei de, otooto wa chuugakusei desu* 'Kakak laki-laki saya mahasiswa, adik laki-laki saya siswa SLTP').

2. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni. Ada dua kelompok yang diberikan perlakuan, satu kelompok mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan media kartu mimpi bergambar sebagai kelas eksperimen dan satu kelompok lagi sebagai kelas kontrol. Bentuk desain eksperimen penelitian ini adalah *true eksperimen design*, yaitu terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (Sugiyono, 2014, hal.113). Kelas kontrol dijadikan kelas pembanding dengan kelas eksperimen untuk menguji efektif atau tidaknya media kartu mimpi bergambar dalam keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan yaitu *True Experimental Design* (eksperimen murni) dengan jenis *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK 45 Lembang Tahun ajaran 2017/2018 yang mempelajari bahasa Jepang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 40 orang siswa kelas XI SMK 45 Lembang sebagai sampel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. 1
Hasil Nilai Pretest
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	36.89	28.94
Standar Deviasi	6.65	6.09
Standar Error Mean	1.53	1.39
Standar Error Mean kedua variabel	2.07	
Nilai db	38	
Nilai t hitung	3.84	
Nilai t tabel taraf signifikan 5%	2,03	
Nilai t tabel taraf signifikan 1%	2,72	

Tabel. 2
Hasil Nilai Posttest
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	85.22	69.72
Standar Deviasi	4.62	5.59
Standar Error Mean	1.06	1.28
Standar Error Mean kedua variabel	1.66	
Nilai db	38	
Nilai t hitung	9.33	
Nilai t tabel taraf signifikan 5%	2.03	
Nilai t tabel taraf signifikan 1%	2,72	

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan diterapkannya media kartu mimpi bergambar, kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang peserta didik menjadi meningkat secara signifikan. Hal ini dapat diketahui dari hasil perolehan nilai *t*-hitung pada saat *pretest* dan *posttest* yang mengalami kenaikan.

Berdasarkan hasil dari nilai rata-rata *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen diperoleh hasil sebesar 36.89 dan di kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 28.94 perolehan nilai rata-rata *pretest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda. Perhitungan ini juga diperkuat dengan perolehan nilai *t*-hitung

sebesar 3.84 dengan nilai *t*-tabel db (38) taraf signifikansi 5% sebesar 2,03 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,72 karena nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel, maka hipotesis kerja (Hk) diterima. Dengan demikian, dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar.

Setelah diberikan *treatment* sebanyak tiga kali pada kelas eksperimen dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar, penulis memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari perolehan hasil *posttest*, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 85.22 dan kelas kontrol sebesar 69.72, perhitungan ini juga diperkuat dengan perolehan nilai *t*-hitung dari kedua kelas tersebut sebesar 9.33 dengan niali *t*-tabel db (38) taraf signifikansi 5% sebesar 2,03 dan taraf signifikansi 1% sebesar 2,72 karena nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel, maka hipotesis kerja (Hk) diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media kartu mimpi bergambar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu mimpi bergambar memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh penulis pada pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang menggunakan media kartu mimpi bergambar, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang telah diperoleh dari hasil penelitian, diantaranya yaitu tingkat kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang pada kelas yang menerapkan media kartu mimpi bergambar mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media kartu mimpi bergambar. Serta terdapatnya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media kartu mimpi bergambar dan kelas yang tidak menggunakan media kartu mimpi bergambar terkait keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. Lalu, berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa kelas eksperimen, semua siswa kelas eksperimen memberikan respon positif terhadap pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Jepang dengan menggunakan media kartu mimpi bergambar. Hal ini terbukti, lebih dari setengah responden berpendapat bahwa media kartu mimpi bergambar dapat membantu kesulitan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jepang. Siswa juga setuju bahwa media kartu mimpi bergambar cocok digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis kalimat bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan media kartu mimpi bergambar dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang.

Adapun saran yang dapat disampaikan bagi peneliti selanjutnya yaitu, media kartu mimpi bergambar selain dapat diaplikasikan dalam pembelajaran menulis kalimat juga diharapkan dapat diaplikasikan dan diteliti dalam aspek keterampilan berbahasa yang lain, seperti keterampilan berbicara. Karena masih terdapat kekurangan dalam penelitian yang peneliti lakukan, seperti kurangnya sumber gambar untuk dijadikan kartu mimpi bergambar dalam pembelajaran. Akan lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan atau bahkan menemukan metode, teknik atau media pembelajaran lain yang dapat menunjang pembelajaran bahasa, baik itu untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca maupun menulis.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Iwan Falahudin. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan. Edisi 1 No. 4.

Salamah Evi Rizqi. 2017. MEDIA CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI ANAK. PEDAGOGIA: JURNAL PENDIDIKAN. 6 (1).

Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualittatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sutejo. 2011. Teknik kreativitas Pembelajaran. Ponorogo: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni STKIP PGRI. Ponorogo

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.