

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD DALAM PEMBELEJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 1 SIAU TIMUR

Elshaday K. Mangembulude¹, Fince L. Sambeka², Rianna J. Sumampouw³

Universitas Negeri Manado

Tondano, Indonesia

emangembulude@gmail.com

Abstrak : Penggunaan media flash card dalam menunjang proses belajar dan mengajar merupakan salah satu strategi yang sangat efektif untuk digunakan dalam belajar bahasa Jepang, lebih khusus untuk meningkatkan kemampuan pelafalan kosakata pada siswa. Dengan adanya media flashcard dapat membantu para siswa untuk mengekspresikan dan mengembangkan daya ingat mereka tentang hal-hal yang baru dipelajari baik dilingkungan sekolah maupun lingkungan kehidupan sehari-hari. Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, serta ditindak lanjuti dengan teknik pengolahan data berdasarkan uji-t. Yang didapat dari hasil pre-test dan post-test kemudian diperoleh rata-rata dari hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk hasil pengujian hipotesis peneliti menggunakan statistik uji-t, untuk melihat hasil yang diperoleh setelah menggunakan media flashcard dan baik untuk diterapkan kepada siswa.

Kata Kunci : *Flash card, Bahasa Jepang.*

Abstract : The use of flash card media in supporting the learning and teaching process is a very effective strategy to use in learning Japanese, more specifically to improve students' vocabulary pronunciation skills. The existence of flashcard media can help students to express and develop their memory of new things learned both in the school environment and in the environment of everyday life. The research method used in this study was experimental research, and followed up with data processing techniques based on the t-test. Obtained from the results of the pre-test and post-test then obtained the average of student learning outcomes from the experimental class and the control class, for the results of testing the hypothesis the researcher was used statistical t-test, to see the results obtained after using flashcard media and good for applied to students.

Keywords : *Flash cards, Japanese.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu, guna mengembangkan bakat serta keterampilan dari dalam diri seseorang. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus-menerus. (Rakian: 2020)” Tujuan pendidikan yaitu berfungsi sebagai alat untuk membentuk manusia Pancasila yang trampil dan membangun, olehnya harus kuasai bahasa asing khususnya bahasa Jepang itu sedemikian rupa untuk membantu mempercepat proses pembangunan negara dan bangsa walaupun tidak secara langsung. “Perubahan tersebut mencakup metode belajar-mengajar, kurikulum, buku-buku dan materi pembelajaran. Dengan demikian bidang pendidikan dapat menjadi salah satu faktor penentu dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal bertanggung jawab atas keberhasilan seorang siswa dibidang pendidikan. Untuk itu sekolah sudah seharusnya dapat menjalankan fungsi, visi, dan misinya selama berlangsungnya proses pendidikan. (Susanti Aror: 2021) “Pendidikan yang memperhatikan nilai kemanusiaan yang berisi kehangatan, kenyamanan, dan estetik perlu diterapkan dan dikembangkan berdampingan dengan pembelajaran berbasis kompetensi.” Dengan demikian diperlukan keharmonisan antara komponen atau elemen yang ada didalamnya. Efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan

yang terlebih dahulu sudah ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pengertian efektivitas menurut (Hidayat,1986:34) yang menjelaskan bahwa: “Efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target telah tercapai, dimana makin besar presentasi target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. “Dalam bahasa Jepang terdapat beberapa huruf yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa Jepang untuk dapat menulis dan membaca dengan baik, yaitu huruf Hiragana, Katakana dan Kanji. Selain itu setelah menguasai huruf, pelajar juga penting untuk menguasai kosakata dalam setiap pembelajaran yang diberikan. Dalam mempelajari kosakata tersebut pelajar sering merasa kesulitan untuk menguasainya. Kesulitan tersebut timbul karena beberapa faktor, seperti adanya perbedaan kata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dimana yang biasanya menggunakan bahasa Indonesia, banyaknya kosakata yang harus dipelajari oleh pelajar membuat pelajar kebingungan untuk menguasai kosakata dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk dapat membantu para pelajar dalam proses belajar-mengajar. (Lensun, Sherly: 2019) “Pemilihan media perlu kita lakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran didik.”

Media pembelajaran adalah “Sebuah alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar- mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima. “(Latuheru 1988: 14). Media pembelajaran juga adalah faktor yang paling penting dalam proses belajar dan mengajar, karena sangat membantu guru dalam menyampaikan suatu bahan ajar agar lebih efisien dan mudah untuk

dimengerti oleh pelajar. (Lensun, Sherly: 2019) “Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektivan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.” (Sanjaya 2012: 61) “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Dalam meningkatkan minat dan bakat siswa dalam media pembelajar dibutuhkan untuk dapat membantu permasalahan yang ada pada masing-masing siswa serta media pembelajaran harus dapat menyesuaikan dengan karakter siswa, hal ini terutama dikaitkan dengan efisiensi penerimaan dan latar belakang kemampuannya. Seorang siswa yang normal akan dapat dengan mudah memperoleh pengertian dengan cara mengelolah rangsangan dari luar yang ditanggapi oleh inderanya, baik indera penglihatan, penciuman, perasa, maupun peraba.

Dengan manfaat media pembelajaran antara lain : (a) meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, (b)memperbesar perhatian siswa, (c) meleakkan dasar- dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pengajaran lebih bagus, (d) memberi kn pengalaman yang nyata dimana dapat menumbuhkan kegiatan untuk berusaha sendiri dikalangan siswa, (e) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, (g) membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa, (h) memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh.

Dengan fungsi dari flash card itu sendiri yaitu untuk meningkatkan kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar atau kata-kata, sehingga pembendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak dini serta memiliki kelebihan yang mudah dibawah, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Penggunaan media flash card dalam pembelajaran merupakan suatu cara belajar yang efektif dimana berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan pelajar kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti atau makna yang terkandung.

Dalam proses belajar mengajar, ada salah satu hal yang yang menjadi komponen untuk menunjang pembelajaran serta yang memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran tersebut, yaitu tentang penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu cara yang dipakai seorang pengajar untuk membantu dan melancarkan proses pembelajaran agar bisa mencapai tujuan dari pembelajarn tersebut. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran merupakan tugas dari seorang pengajar atau guru, dan tujuan yang ingin dicapai oleh seorang guru adalah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan demikian proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif dan efisien apabila dapat disertai dengan penggunaan media yang tepat, sesuai serta variatif pada proses belajar mengajar agar

pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Kosakata dalam berbahasa sangatlah penting, baik itu bahasa sebagai proses berpikir ataupun sebagai alat dalam berkomunikasi di masyarakat. Kosakata merupakan hal yang penting untuk seseorang yang akan belajar bahasa lebih khususnya bahasa asing contohnya bahasa Jepang, karena kosakata memiliki fungsi untuk membentuk suatu kalimat kemudian mengutarakan isi pikiran dan perasaan dengan sempurna, baik secara lisan ataupun tulisan.

Dalam mata pelajaran bahasa Jepang, misalnya tentang pelafalan kosakata penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran ini sangat membantu siswa untuk dapat lebih cepat memahami materi tersebut. Dimana guru harus menunjukkan gambar serta huruf yang harus dipelajari dan dibaca pada saat proses belajar mengajar. Dengan tujuan pembelajaran adalah memberikan pengetahuan lebih tentang bahasa asing, salah satunya adalah bahasa Jepang. Dimana nantinya dengan penggunaan media pembelajaran flash card ini, setiap materi yang didapatkan oleh siswa dapat dengan mudah diterima, dimengerti dan dihafalkan oleh siswa, dengan demikian proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif dan efisien apabila dapat disertai dengan penggunaan media yang tepat, sesuai serta variatif pada proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

METODE PENELITIAN

Metode Eksperimen adalah metode yang mengadakan percobaan untuk melihat suatu hasil. Dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card*

dalam pelafalan kosakata Bahasa Jepang dan apakah ada perbedaan yang signifikan setelah dan sebelum belajar menggunakan media *flash card*. Penelitian eksperimen atau percobaan adalah penelitian yang benar-benar untuk melihat sebab akibat.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu *true experimental design, pre test- post test*. Dengan desain penelitian sebagai berikut.

Kelompok/ Kelas	Tes awal (Pretest)	Perlakuan (Treatment)	Tes Akhir (Posttest)
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

(Arikunto, 10: 126)

Keterangan :

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

O₁; O₃ = Tes awal (*pre test*)

O₂; O₄ = Tes akhir (*post test*)

X : Perlakuan

Dalam menjalankan metode ini peneliti mengadakan percobaan terhadap dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini pada kelompok eksperimen guru mengajarkan dengan menggunakan *flash card* sedangkan pada kelompok kontrol guru mengajar tanpa menggunakan *flash card*, mengadakan tes untuk kedua kelas.

Arikunto (2006:175) “Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan.” Untuk mengetahui data-data yang diperlukan maka diadakan tes. Tes merupakan kumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman individu

atau kelompok dalam pembelajaran yang diberikan. Dimana tes pertama menjalani *pre-test* secara tertulis untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa tentang pelafalan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah itu diberikan pengajaran menggunakan media *flash card* kemudian mengadakan *post-test* untuk mengetahui apakah sesudah memakai media *flash card* ada perkembangan dalam pembelajaran bahasa Jepang tentang kosakata. Dari sinilah akan mendapatkan data yang diambil dari nilai *pre-test* dan *post-test* tertulis untuk pelafalan kosakata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam meneliti adalah dengan menggunakan rumus uji-t.

Rumus uji-t oleh shavelon (1981:424)

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left\{ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right\}}}$$

Dimana :

x_1 : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

x_2 : Nilai rata-rata kelompok kontrol

n_1 : Jumlah total kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah total kelompok kontrol

s_1 : Kalkulasi varians kelompok eksperimen

s_2 : Kalkulasi varians kelompok kontrol

Analisis statistik yang didasarkan pada kriteria berikut ini untuk menolak atau menerima hipotesis nol:

Menerima H_0 jika nilai uji-t $\leq$ nilai t pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$

Menolak H_0 jika nilai uji-t $\geq$ nilai t pada tabel, dimana $\alpha : 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dilakukan di SMA Negeri 1 Siau Timur pada tahun ajaran 2021/2022. Data yang didapatkan berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Kalkulasi hasil dari kelompok eksperimen

Nama	x_1	$\bar{x}_1$	$x_1 - \bar{x}_1$	$x_1 - \bar{x}_1^2$
SH	63	51,78	11,2	125,9
EH	58	51,78	6,2	38,7
KS	53	51,78	1,2	1,5
LM	50	51,78	-1,8	3,2
SK	63	51,78	11,2	125,9
JL	53	51,78	1,2	1,5
EM	58	51,78	6,2	38,7
ET	45	51,78	-6,8	46,0
PP	65	51,78	13,2	174,8
JB	50	51,78	-1,8	3,2
TB	40	51,78	-11,8	138,7
SC	38	51,78	-13,8	189,9
FM	55	51,78	3,2	10,4
MP	50	51,78	-1,8	3,2
RS	50	51,78	-1,8	3,2
Jumlah	791	777	14	904,8

Tabel di atas adalah hasil kalkulasi dari kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* untuk kosakata bahasa Jepang pada saat penelitian.

Kalkulasi hasil dari kelompok kontrol

Nama	x_1	$\bar{x}_1$	$x_1 - \bar{x}_1$	$x_1^2 - \bar{x}_1^2$
AK	32,5	37	-4,5	20,3
AM	32,5	37	-4,5	20,3
DT	37,5	37	0,5	0,3
DS	32,5	37	-4,5	20,3
EMR	35	37	-2,0	4,0
EFL	32,5	37	-4,5	20,3
GB	40	37	3,0	9,0
JM	40	37	3,0	9,0
IDM	40	37	3,0	9,0
RA	32,5	37	-4,5	20,3
ST	57,5	37	20,5	420,3
VAT	45	37	8,0	64,0
NEP	40	37	3,0	9,0
MH	32,5	37	-4,5	20,3
JB	25	37	-12,0	144,0
Jumlah	555	555	0	790

Tabel di atas adalah hasil kalkulasi dari kelompok kontrol yang diteliti tanpa menggunakan media pembelajaran *flash card*. Dan kelas kontrol ini ditujukan untuk menjadi pembandingan dengan kelas eksperimen.

Hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Nama	Kelompok Eksperimen	Nama	Kelompok Kontrol
n_1	x_1	n_2	x_2
SH	63	AK	32,5
EH	58	AM	32,5
KS	53	DT	37,5

LM	50	DS	32,5
SK	63	EMR	35
JL	53	EFL	32,5
EM	58	GB	40
ET	45	JM	40
PP	65	IDM	40
JB	50	RA	32,5
TB	40	ST	57,5
SC	38	VAT	45
FM	55	NEP	40
MP	50	MH	32,5
RS	50	JB	25
Jumlah	791	Jumlah	555

Tabel di atas adalah hasil *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) dari kedua kelompok selama proses penelitian dilaksanakan yang diteliti.

Hasil Belajar Dari Siswa Kelompok Eksperimen dan Siswa Kelompok Kontrol

Nama	Kelompok Eksperimen		Nama	Kelompok Kontrol	
	Tes 1	Tes 2		Tes 1	Tes 2
SH	25	80	AK	20	45
EH	25	100	AM	15	50
KS	10	90	DT	15	60
LM	15	95	DS	10	55
SK	25	85	EMR	15	55
JL	15	100	EFL	20	45
EM	25	90	GB	20	60
ET	10	90	JM	15	65
PP	30	80	IDM	10	70
JB	15	100	RA	10	55

TB	10	85	ST	25	90
SC	20	70	VAT	20	70
FM	20	90	NEP	10	70
MP	20	55	MH	15	50
RS	25	75	JB	20	30
JML	290	1285	JML	240	870
Rata-rata	19,3	85,6	Rata-rata	16	58

Tabel di atas adalah kalkulasi hasil belajar dari siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol, dapat dilihat ada perbandingan nilai atau angka dari kedua kelompok.

Berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan dan didapatkan dari kedua kelompok selanjutnya dihitung menggunakan rumus uji-t, maka didapatkan nilai $t = 2,88$.

Berikut ini adalah penentuan derajat kebebasan dengan rumus:

$$df : n_1 + n_2 - 2$$

(Shavelson, 1988:247)

Dengan itu dapat dihitung sebagai berikut :

$$df : n_1 + n_2 - 2$$

$$: 15 + 15 - 2$$

$$: 30 - 2$$

$$: 28$$

Dapat dilihat pada tabel apabila df 28 pada $\alpha : 0,05$ maka nilai t_{tabel} adalah 1,701

Analisis statistik yang didasarkan pada kriteria berikut ini untuk menolak atau menerima hipotesis nol :

- Menerima H_0 jika nilai uji $t \leq$ nilai t pada table, dimana $\alpha : 0,05$

- Menolak H_0 jika nilai uji $t \geq$ nilai t pada table, dimana $\alpha : 0,05$ adalah 1,701
- Karena nilai $t_{hitung} = 2,88$ dan nilai t_{tabel} dimana $df = 28$ pada $\alpha : 0,05$ dengan demikian nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($2,88 > 1,701$) maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Dengan demikian hipotesis diterima dengan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Nilai Kritis Distribusi t

Df	$t_{0,10}$	$t_{0,05}$	$t_{0,025}$	$t_{0,01}$	$t_{0,005}$
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861

20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712
39	1,303	1,685	2,023	2,426	2,708

Dari rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosakata pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Siau Timur setelah mendapatkan treatment media *flash card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan nilai rata-rata 85,6. Dengan ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik untuk hasil belajar siswa.

Sudiman (2011:7) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.” Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar sangat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang. (Sudrajat, dkk: 2020) “Dalam mempelajari bahasa Jepang yang benar adalah seorang pelajar harus menguasai kosakata dengan baik sehingga dapat menunjang empat keterampilan dalam berbahasa karena semakin banyak kosakata yang kita miliki, maka semakin baik pula kita terampil dalam komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.” Selaras dengan ini maka pengenalan tentang kosakata sangatlah penting dalam mengetahui maksud dan tujuan dari pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Jepang. (Sudrajat, dkk: 2020) “Kosakata adalah salah satu aspek kebahasaan yang menjadi peranan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang.”

Dalam penelitian ini guna mengetahui apakah hasil belajar siswa akan meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran *flash card* dalam proses belajar dan mengajar, maka peneliti mengadakan dua kali tes pada siswa guna menilai dan mengukur kemampuan pelafalan kosakata sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *flash card*. Dimana pada kelompok eksperimen peneliti menerapkan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* sedangkan kelompok kontrol hanya menerapkan metode ceramah tanpa atau tanpa menerapkan perlakuan (treatment) pembelajaran media *flash card*. Dengan rancangan penelitian *true experimental design*, *pre-test post-test* untuk

mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan mengadakan percobaan untuk melihat suatu hasil dari objek yang diteliti, serta menggunakan Teknik analisis data untuk mengukur kemampuan dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberikan serangkain latihan dan pertanyaan yaitu dengan mengadakan tes. Setelah mengadakan dua kali tes peneliti menghitung dan mengelolah data untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dimasing-masing kelas. (Arikunto: 2006) “Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang digunakan.” Maka dengan data-data yang sudah ada peneliti dapat menghitung dan mengetahui hasil belajar siswa dengan cepat dan berdasarkan hasil keseluruhan yang didapatkan selama menerapkan media pembelajaran *flash card* untuk kosakata bahasa Jepang adalah 2,88. Dengan analisis statistika $t_{hitung} = 2,88$ dan nilai t_{tabel} dimana ; $df = 28$ pada $\alpha : 0,05$. Dengan demikian nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} atau $2,88 > 1,701$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan deikian hipotesis tentang penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam pelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Siau Timur untuk penguasaan dan pelafalan kosakata diterima.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan nilai rata-rata dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media *flash card* selama proses pengajaran, dimana siswa yang belajar dengan memakai media *flash card* adalah 85,6 sedangkan siswa yang belajar tanpa memakai media *flash card* adalah 58. Dengan ini dapat dilihat hasil belajar

dengan memakai media *flash card* lebih tinggi.

Media *flash card* efektif digunakan dalam metode pengajaran di kelas sebagai salah satu alat ajar pembelajaran bahasa Jepang lebih khususnya dalam penguasaan kosakata, dimana media ini sangat menyenangkan dan mudah untuk dibuat oleh pengajar dan pembelajar. Berdasarkan analisa statistik dapat dilihat bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka penggunaan media *flash card* dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang di SMA N 1 Siau Timur khususnya pada kelas X (Sepuluh) dapat diterima dan teruji.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Praktek. Jakarta: PT . Rineka Cipta.
- (2010). Prosedur Penelitian Suatu Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aror, Susanti. (2021). Metode Mnemonik Dalam Lagu Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang Di Indonesia. Syntax Literature: Jurnal Ilmiah Indonesia. Vol. 6, No. 5, Mei 2021.
<http://dx.doi.org/10.367418/syntax-literave.v6i5.2741>
- Hidayat. (1986). Teori Efektivitas Dalam Kinerja Karyawan. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Latuheru. (1988). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar- Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lensun, Sherly Ferro.(2019). Pelatihan Model Pembelajaran Bagi Guru-Guru Bahasa Jepang Di Manado. Jurnal ABDIMAS. Vol.12, No. 1 April 2019.

- <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1040>
Rakian, Sandra. (2020). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Praktis Pada Karyawan Objek Wisata Sumaru Endo Kecamatan Remboken. EDUPRENEUR. Vol. 3, No. 1 Maret 2020.
<http://repo.unima.ac.id/3017/1/1812-4087-1-SM.pdf>
- Sanjaya. Wina. (2012). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
Shavelson.(1998). Metode Statistika. Tarsito: Bandung Surabaya.
Sudrajat,dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa SMA Yadika Langowan. Vol. 2, No. 3. Oktober 2020.
<http://ejournal.unima.ac.id/index.php/dilan/article/view/2347>.