



EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO TERHADAP KEMAMPUAN HIRAGANA SISWA SMA PERTIWI 1 PADANG

Rini Yulia Fitri¹, Damai Yani²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Seni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : riniyf11@email.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-09-29
Diterima : 2023-11-09
Diterbitkan : 2023-11-10

Abstract

The challenges students face when learning hiragana, their disinterest in the language, and the outdated nature of the materials previously used to teach hiragana were the aims of this research. The aim of this research is to find out whether video media for class XI IPS students at Pertiwi 1 Padang High School is effective in improving their hiragana skills. This research uses a pretest-posttest design with one group and quantitative experimental methodology. A purposeful sample strategy was used to acquire data from class XI IPS 2, which consisted of 29 individuals. There were thirty questions on a multiple choice objective test, which served as the data collection tool. The t-test results indicated that H1 was accepted at a significant level since the sig than 0.05), indicating a significant difference in the posttest hiragana ability compared to the pretest. It is evident that the hiragana skills of Pertiwi 1 Padang High School's class XI IPS 2 pupils are greatly influenced by video media.

Keywords:

Effectiveness, Video Media, Hiragana.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan unsur yang terpenting didalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai alat bantu komunikasi yang akan digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan, pemikiran, ide, konsep dan lain-lain. Oleh karena itu, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi, baik lisan maupun tulisan (Harimurti, 2001:27). Bahasa adalah bentuk tulisan yang penggunaannya tidak lepas dari huruf, salah satunya bahasa Jepang. Menurut D. Yani (2016), ada empat keterampilan berbahasa yang diperlukan untuk komunikasi lisan dan tulisan yang efektif dalam bahasa Jepang: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dalam mengingat *hiragana* sangatlah susah, dengan berbagai macam-macam jenis huruf bahasa Jepang juga mempunyai bentuk huruf dan karakter tersendiri. Ada 3 ragam huruf yang digunakan bahasa Jepang adalah seperti *kanji*, *romaji*, dan *kana* (*hiragana* dan *katakana*).

Berdasarkan banyaknya huruf yang dipelajari, ada beberapa kendala yang sering ditemui siswa pada saat proses pembelajaran *hiragana*, siswa selalu dibuat terkecoh atau dibingungkan dalam berbagai bentuk *hiragana* yang hampir sama, *hiragana* juga sering menjadi kendala siswa karena mencakup 46 karakter dasar *hiragana*, kurangnya keberagaman penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran mengajar *hiragana* di kelas.

Permasalahan di atas, juga ditemukan di SMA Pertiwi 1 Padang. Hal ini terbukti ketika penulis melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Juli-Desember 2022 di kelas XI IPS, penulis menginstruksikan siswa untuk menulis *hiragana* dipapan tulis siswa menunjukkan sikap bingung dan juga tidak bisa menuliskannya, karena mereka kesulitan dalam mengingat, membaca, dan menulis *hiragana*. Tidak hanya itu, penulis mengadakan suatu tes mengenai *hiragana* penulis menemukan bahwa hasil tes tersebut siswa mendapat nilai rendah atau di bawah KKM. Selain dari itu penulis juga melakukan wawancara kepada sebagian siswa, siswa mengatakan bahwa kendala yang membuat mereka sulit dalam pembelajaran *hiragana* karena cara belajar yang kurang menarik.

Pada proses pembelajaran *hiragana* di SMA Pertiwi 1 Padang, guru hanya menggunakan buku sakura dengan model pembelajaran langsung (ceramah) guru hanya menuliskan contoh huruf di papan tulis sesuai urutan penulisannya dalam bahasa Jepang disebut *kakikata*. Kemudian guru meminta siswa untuk menulis di buku kotak-kotak, dan siswa belajar 10 sampai 20 huruf dalam sehari, sehingga kemampuan mengenai *hiragana* kurang dan juga nilai tes mengenai *hiragana* yang diraih pun rendah atau tidak sesuai yang diharapkan. Hal inilah yang membuat mereka malas, tidak tertarik, dan kesulitan dalam pembelajaran *hiragana*.

Untuk mengatasi tantangan yang terjadi dalam pembelajaran, diperlukan sumber belajar yang lebih menarik yang dapat membantu individu meningkatkan bakatnya ketika mempelajari *hiragana*. Menurut Arsyad (2014), media adalah seperangkat alat

yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan ide selama pembelajaran dengan tujuan menarik perhatian siswa dan merangsang rasa ingin tahunya. Sehingga penggunaan media selama pembelajaran akan meningkatkan secara signifikan efektivitas proses pembelajaran yang diartikan sebagai benda yang berperan untuk perantara dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini dapat menjadikan pembelajaran semakin menarik dan tidak monoton, khususnya pembelajaran *hiragana*.

Dalam hal ini, guna memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dan tersedia alternatif media lain yang lebih menarik, peneliti menyediakan media video sebagai media pembelajaran. Menurut Daryanto (2016) media video merupakan suatu yang memungkinkan sinyal audio digabungkan secara berurutan dengan hasil gambar yang bergerak. Maka, dengan adanya media video sebagai unsur bergerak yang hendak bisa memikat pandangan juga motivasi siswa lanjut proses pelaksanaan pembelajarannya. Terlihat bahwa penggunaan video mempunyai kemampuan untuk menyimpan banyak peristiwa dalam waktu yang panjang dengan lebih ringkas jelas dan tepat, hal ini juga disertai dengan unsur gambar dan unsur suara yang dapat diulang kembali selama proses tersebut. Jadi salah satu manfaat penggunaan media video adalah dapat membantu siswa memusatkan perhatiannya pada percakapan yang digunakan, dan juga pada bunyi-bunyi yang dibuat.

Peneliti terdahulu yang pernah menggunakan media video dalam pembelajaran yaitu Vera (2020) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Berbasis Video Pada Materi *Kankouchi* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini membandingkan kinerja siswa sebelum dan sesudah perlakuan di IPS 6 (kelas 11) dengan menggunakan metodologi *one group pretest-posttest* untuk mengevaluasi kemandirian pengajaran berbasis video. Analisis kuantitatif data dilakukan dengan bantuan uji *paired t-test*. Hasil penelitian pada 30 siswa hasil belajar menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi 5%, $t_{hitung} > t_{tabel}$ data (atau $24,692 > 2,045$), dan nilai P-nya adalah 0,000. Pembelajaran berbasis video pada materi *Kankounci* terbukti berhasil terhadap hasil belajar.

Vera (2020) menemukan beberapa persamaan antara penelitiannya dan penelitian para peneliti, khususnya dalam penggunaan media video, namun ia

menemukan beberapa perbedaan. Selain itu, sumbernya juga sangat penting. Penelitian ini berbeda dari penelitian lain yang pernah dilakukan sebelumnya karena penelitian ini tidak bertujuan untuk meningkatkan motivasi atau kinerja akademik siswa Jepang. Sedangkan, tujuan penelitian oleh peneliti yaitu untuk meningkatkan kemampuan *hiragana*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen untuk analisis kuantitatif. Purposive sampling digunakan oleh para peneliti. *Purposive sampling* menurut Sukardi (2014) adalah pemilihan sampel sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, misalnya hanya memasukkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Sebanyak 29 siswa IPS 2 (Kelas XI) berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental design tipe one group, pres-test* dan *posttest*. Menurut Arikunto (2010), desain *one-group pretest-posttest* merupakan jenis penelitian yang partisipannya dievaluasi terlebih dahulu sebelum mendapat perlakuan. Kemahiran siswa dalam *hiragana* di kelas IPS 2 SMP Pertiwi 1 Padang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini, sedangkan keterpaparan siswa terhadap media video menjadi variabel bebas. Variabel ini juga diartikan sebagai karakter atau nilai-nilai seseorang, serta aktivitas khusus yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian disimpulkan.

Data penelitian ini adalah merupakan hasil skor *pre-test* (sebelum mendapat treatment) dan juga hasil dari nilai *post-test* (setelah mendapat treatment). Alat penilaian penelitian ini adalah tes dengan dua bagian *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan kepada peserta. Tujuannya untuk mengumpulkan informasi mengenai keterampilan *hiragana* siswa sebelum dan sesudah mendapat *treatment*. Adapun jenis tes yang dipakai untuk penelitian ini ialah berbentuk tes objektif, pilihan ganda.

Teknik untuk pengumpulan data didalam penelitian ini yakni:

1. Keterampilan *hiragana* awal siswa dapat dinilai dengan tes awal.
2. Memberikan *treatment*. *Treatment* diberikan sebanyak 2 kali pada proses pembelajaran *hiragana* dengan menggunakan media video.
3. Memberikan *post-test*.

4. Memeriksa dan mengevaluasi tanggapan peserta tes; kemudian berikan nilai huruf berdasarkan skor mentah.
5. Selanjutnya dilakukan analisis data yakni:
 - a) Mencantumkan nilai rata-rata (*mean*), nilai max, nilai min, dan simpangan baku dari kemampuan siswa dalam menguasai *hiragana*.
 - b) Membuat tabel sebaran data atau data tabel distribusi frekuensi.
 - c) Membuat diagram batang.
 - d) Mengkonversikan nilai penguasaan *hiragana* siswa ke nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
6. Mengklasifikasikan data sesuai dengan indikatornya. Indikator yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:
 - a) Siswa berhasil mengidentifikasi *hiragana* ke *romaji* atau *romaji* ke *hiragana* menggunakan pengidentifikasi *seion*, *dakuon*, dan *handakuon*.
 - b) Siswa dapat menentukan cara baca kata yang berasal dari *hiragana* jenis *seion*, *dakuon*, *handakuon*, ke dalam *romaji* ataupun sebaliknya dengan tepat.
 - c) Siswa dapat menentukan urutan penulisan *hiragana* jenis *seion* dengan tepat.
7. Melakukan uji normalitas dan juga uji homogenitas.
8. Melakukan uji hipotesis dengan menggunakan *paired* sampel t-test.
9. Membuat pembahasan kemudian dapat menarik kesimpulan dari hasil analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Dari analisis bukti terlihat hasil bahwasannya diketahui keterampilan *hiragana* siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media video:

	Nilai Max	Nilai Min	Rat-rata (M)	Simpangan Baku (sd)
<i>Pretest</i>	100	40	63,34	16,48
<i>Posttest</i>	100	53	82,41	13,56

Statistik pada tabel di atas menunjukkan bahwa mean dan deviasi standar *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*, sedangkan mean dan deviasi standar *posttest* lebih rendah dibandingkan *pretest*. Pengguna media video efektif dalam meningkatkan kemampuan *hiragana* siswa kelas XI IPS 2 SMA Pertiwi 1 Padang.

Berikut hasil dari per indicator dari kemampuan *hiragana* sebelum dan setelah menggunakan media video.

1. Indikator 1. Hasil rata-rata *pretest* 69,07 sedangkan *posttest* 85,28, nilai rata-rata *posttest* > *pretest*.
2. Indikator 2. Hasil rata-rata *pretest* 55,17 sedangkan *posttest* 83,52, nilai rata-rata *posttest* > *pretest*.
3. Indikator 3. Hasil rata-rata *pretest* 51,72 sedangkan *posttest* 68,97, nilai rata-rata *posttest* > *pretest*.

Selanjutnya dari hasil normalitas terlihat bahwa data berdistribusi normal. Agar lebih jelas dapat dilihat pada table berikut:

	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,149	29	,101
Posttest	,138	29	,167

Dari tabel sebelumnya telah diverifikasi normalitas datanya; hasil verifikasi normalitas data pada *pretest* diperoleh nilai signifikan 0,101. Hasil uji normalitas *pretest*, data berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi $\text{sig} > 0,05$ ($0,101 > 0,05$). Kemudian hasil uji normalitas *post-test* diperoleh nilai signifikan 0,167. Karena tingkat signifikansi uji normalitas *post-test* $0,167 > 0,05$, data berdistribusi normal.

Selanjutnya, akibat homogenitas, bahan diketahui mempunyai variansi akan homogen:

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,819	1	56	,099

Dari tabel sebelumnya, uji homogenitas yang dilakukan memperoleh mutu signifikan sejumlah 0,099. Perkara ini juga menyatakan bahwa dari mutu analisis uji homogenitas diterima nilai sig bertambah luas dari 0,05 ($0,099 > 0,05$), maka dari itu mampu disimpulkan bahwa bukti berasal dari populasi dari homogen.

Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS IBM 22 dari hasil skor sampel *pre-test* serta *post-test* diketahui ada pengaruh akan signifikan terhadap kemampuan *hiragana* siswa dalam penggunaan media video:

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i>	-19.069	6.436	1,195	-21.517	-16.621	-15.955	28	.000

Dari tabel di terlihat pada hasil nilai sig (2-tailed) yaitu sejumlah 0,000. peroleh H_1 ($0,000 < 0,05$) diterima yaitu terima variasi yang signifikan dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, oleh karena itu media video digunakan efektif untuk meningkatkan keterampilan *hiragana* siswa. kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang.

Pembahasan

Hasil dari penelitian, indikator 1 nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 69,07 ada dalam kualifikasi “rendah”. Dibandingkan, nilai rata-rata *post-test* yaitu 85,28 berada pada kualifikasi “baik sekali”.

Pada indikator 2 nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 55,17 ada dalam kualifikasi “cukup baik”. Dibandingkan, nilai rata-rata *post-test* yaitu 83,52 ada dalam kualifikasi “baik sekali”.

Pada indikator 3 nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 51,72 ada dalam kualifikasi “cukup baik”. Dibandingkan, nilai rata-rata *post-test* yaitu 68,97 ada dalam kualifikasi “lebih dari cukup”.

Selain itu jika dilihat dari standar KKM dengan nilai 79, maka jumlah siswa pada *post-test* yang memenuhi standar KKM adalah 20 siswa. Sedangkan pada *pre-test* hanya berjumlah 5 siswa. Maka dari itu memperlihatkan melalui memakai media video, siswa memenuhi standar KKM lebih banyak dibandingkan tanpa menggunakan media video.

Secara keseluruhan keterampilan hiragana siswa pada *pre-test* dinilai dengan rata-rata hasil belajar sebesar 63,34 (dengan standar deviasi 16,48) dan rata-rata hasil belajar sebesar 82,41 (dengan standar deviasi 13,56) pada *post-test*. Dibandingkan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih stabil dan khas untuk indikator 1. Terlihat jelas bahwa rata-rata *post-test* lebih tinggi dari rata-rata *pre-test*, berdasarkan perbandingan kedua rangkaian hasil. Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian H1, sehingga dapat dikatakan H1 diterima. Jika H1 diterima (tingkat signifikansi 0,05), maka media video bermanfaat dalam mengajarkan *hiragana* kepada siswa kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang. H1 juga ditolak jika tingkat signifikansinya $> 0,05$.

Kemudian ada penelitian terkait efektivitas media video yang dilakukan oleh Vera (2020) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Berbasis Video Materi Kankouchi Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian yang didapat dari 30 siswa menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ data berada berdasarkan kualitas signifikansi 5% yakni $24,692 > 2,045$, angka probabilitas alias bermakna yang diperoleh sejumlah 0,000 yaitu $P \text{ value} < 0,05$. terbukti efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang terbukti.

Oleh karena itu, berdasarkan analisis dokumen yang dilakukan peneliti, hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwasannya mutu *post-test* menumpuk dibandingkan dengan mutu *pre-test* dan hal ini juga menunjukkan peningkatan pada penggunaan media video dimanfaatkan secara efektif.

KESIMPULAN

Data penelitian ini membuktikan bahwa media video efektif digunakan terhadap kemampuan *hiragana* pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Pertiwi 1 Padang. Maka dari itu juga asal mula peningkatan hasil belajar siswa, yang mana diketahui

pada nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 82,41, sedangkan pada *pretest* hanya mencapai nilai rata-rata 63,34.

Kemudian, terlihat bahwa hasil *posttest* masing-masing indikator mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*, yaitu rata-rata *pretest* indikator 1 sebesar 69,07 dan *posttest* sebesar 85,28 . Rata-rata *pretest* indikator 2 sebesar 55,17 dan *posttest* sebesar 83,52. Rata-rata *pretest* indikator 3 sebesar 51,72 dan *posttest* sebesar 68,97. Oleh sebab itu, mampu disimpulkan bahwa hasil mutu rata-rata *posttest* mampu secara signifikan dibandingkan dengan *pretest*.

Ketiga, bagi siswa penggunaan media video terbukti efektif dalam pembelajaran *hiragana*. Hal ini merupakan hasil uji hipotesis juga menerapkan uji *paired sampel t-test* maka dari itu mampu disimpulkan bahwa memakai media video efektif secara signifikan dalam pembelajaran *hiragana* siswa yang memperlihatkan juga tanda mutu $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

REFERENSI

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran. rev. ed.* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Afifatu, Rohmawati. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, vol. 9 no.1, hal. 15-32.*
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Alim, Burhanuddin. (2014). *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harimurti, Kridalaksana. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Renariah. (2002). *Bahasa Jepang dan Karakteristik. Journal: Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha, 1 (2)*, hlm. 1-16
- Rohman, M. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pusaka Karya
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Pratiknya* Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Upi Press.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Soepardjo, Djodjok. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang
- Vera, (2020). Keefektifan Pembelajaran Daring Bahasa Jepang Berbasis Video Pada Materi Kankouchi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.
- Yani, D. (2016). *Metode Audio-Lingual Dalam Pembelajaran Kaiwa*. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*. ejournal.unp.ac.id.