



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ILUSTRASI PADA CHANNEL WAGOMU JAPANESE CLASS TERHADAP PENGUASAAN HIRAGANA.

Cici Astika¹, Hendri Zalman²

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

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

Email Penulis : ciciastika22@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2024-10-31

Diterima : 2024-12-12

Diterbitkan : 2024-12-17

Abstrak

This Study is motivated by the obstacles experienced by students in remembering and memorizing hiragana letters, because previous learning media have not been able to attract students' interest in learning hiragana letters. The selection of media in learning must be flexible and able to adjust to student conditions and technological developments. Based on this, through the illustration video media on the Wagomu Japanese Class channel, the researcher conducted a study to determine the effect of illustration video media on the Wagomu Japanese Class channel on the mastery of hiragana letters. This study is a type of quasi-experimental research using a posttest only control group design. The sample in this study were 38 students of class XII APHP 1 and 2 of SMK PP Negeri Padang. The results of this study indicate that the results of the Independent Sample t-test, the significance value in the sig. column. (2-tailed) is 0.039, meaning that the sig. value is smaller than the significance level of 0.05. Thus, H₀ is rejected and H₁ is accepted, which means that the illustration video media on the Wagomu Japanese Class channel has an effect on the mastery of hiragana of class XII students of SMK PP Negeri Padang.

Kata Kunci:

Hiragana, Media, Video
Ilustrasi

PENDAHULUAN

Dalam bahasa Jepang, huruf disebut *moji* (文字), *monji* (文字) atau *ji* (字). *Moji* terbagi menjadi dua jenis yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menunjukkan isi, makna dan pengucapannya. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang bentuk pengucapannya tidak mempunyai arti tertentu (Zalman, 2014:1). Dalam bahasa Jepang, ada empat jenis huruf yang digunakan yaitu *Kanji*, *Romaji*, *Hiragana* dan *Katakana*.

Di antara huruf-huruf tersebut, *hiragana* merupakan salah satu huruf yang harus dipelajari oleh pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Menurut Anjarwati (dalam Zalman, 2014:2) huruf *hiragana* berbentuk garis-garis atau coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). *Hiragana* berasal dari bentuk sederhana sebuah kanji yang sesuai.

Sudjianto dan Dahidi (2014:73) juga menyatakan bahwa *hiragana* merupakan huruf-huruf berbentuk あ, い, う, え, お yang terbentuk dari garis-garis dan coretan yang melengkung dan berasal dari kanji yang diperbaiki, disederhanakan dan diperindah. *Hiragana* memiliki bentuk tulisan yang melengkung dan berjumlah 46 karakter. Menurut Wulandari (2021) *hiragana* memiliki beberapa fungsi, yaitu: (1) Menulis kosakata asli bahasa Jepang, (2) Menulis partikel dalam kalimat, (3) Menulis *furigana* (cara membaca *kanji*), (4) Menulis *okurigana* (karakter pengiring *kanji*), (5) Menulis *honorifik* (mengungkapkan rasa hormat terhadap orang lain).

Mempelajari *hiragana* bukanlah suatu hal yang mudah. Arni dan Suciaty (2020:24) menyatakan bahwa penyebab siswa kesulitan dalam mempelajari *hiragana* karena jumlah huruf yang banyak, bentuk yang mirip, aturan urutan penulisan, intonasi, pengucapan (*hatsuon*), konsonan ganda (*sakuon*), serta vokal panjang yang harus diperhatikan dengan cermat. Berdasarkan observasi selama pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK PP Negeri Padang, kesulitan di atas juga dialami oleh pelajar tingkat dasar di SMK PP Negeri Padang. Sebagian besar nilai siswa belum memenuhi rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana KKM yang ditetapkan di SMK PP Negeri Padang adalah 70. Hal ini dikarenakan pembelajaran *hiragana* dimulai dengan penjelasan tentang konsep umum *hiragana*, kemudian siswa berlatih menuliskan *hiragana* secara berulang-ulang. Melalui wawancara dengan siswa, diketahui bahwa cara ini menyebabkan timbulnya rasa bosan dan berdampak pada menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar *hiragana*.

Ada banyak cara untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Arsyad (2020:29) mengatakan fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Jadi, media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, khususnya pembelajaran yang mengandalkan ingatan seperti pembelajaran *hiragana*. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran *hiragana*. Salah satu media itu adalah media video ilustrasi. Media pembelajaran video ilustrasi merupakan media pembelajaran yang memadukan audio dan visual. Hal ini diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memvisualisasikan materi yang masih bersifat abstrak. Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran video ilustrasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran *hiragana*.

Suciaty et al (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video, mendapat tanggapan baik dan positif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia et al (2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran video ilustrasi sangat interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk andil dalam proses pembelajaran. Saputra (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video ilustrasi mendapat penilaian kualifikasi yang baik. Artinya, media pembelajaran video ilustrasi dinilai terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fitri (2023) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media video mendapatkan peningkatan yang signifikan

dalam kemampuan *hiragana*. Maka bisa dikatakan media video efektif dalam meningkatkan kemampuan *hiragana* siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video ilustrasi terhadap penguasaan *hiragana* siswa dengan menggunakan video ilustrasi pada *channel Wagomu Japanese Class*. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Ilustrasi Pada *Channel Wagomu Japanese Class* terhadap Penguasaan *Hiragana*.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini membahas pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Hermawan (2019:16) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah di mana data yang diperoleh berupa angka-angka (*score*, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang dinilai dan dianalisis dengan analisis statistik. Menurut Sugiyono (2016:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan bentuk *quasi eksperimen* dengan rancangan *posttest only control group design*.

Populasi berjumlah 119 siswa dari lima kelas yaitu XII ATP, XII APT, XII ATPH, XII APHP 1 dan XII APHP 2. Peneliti memilih kelas XII APHP 1 dan APHP 2 yang mencakup 38 siswa sebagai sampel dari populasi pada penelitian ini. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana pengambilan sampel atas tujuan tertentu, seperti memperhitungkan kemampuan yang dikuasai peneliti untuk memperoleh data yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

Variabel yang digunakan ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pengaruh media video ilustrasi sebagai variabel bebas dalam penelitian ini, dan variabel terikatnya adalah hasil penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang. Data pada penelitian ini berupa nilai tes *hiragana* siswa tanpa menggunakan media video ilustrasi dan nilai tes *hiragana* siswa menggunakan media video ilustrasi.

Instrumen pada penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan berupa tes objektif pilihan ganda yaitu *posttest* sebanyak 30 butir soal. Siswa diberikan perlakuan kemudian diberikan *posttest* untuk mengukur tingkat penguasaan *hiragana* siswa.

Untuk mengukur validitas instrumen pada penelitian ini, peneliti menggunakan *expert judgement* dan yang menjadi validator untuk mengukur validitas instrumen adalah dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Kemudian pada uji reliabilitas yaitu nilai sig. sebesar 0,724, artinya instrumen tes yang digunakan bersifat reliabel. Selanjutnya teknik pengumpulan data. *Pertama*, mengadakan tes *posttest*. *Kedua*, memeriksa dan memberikan skor pada tes. *Ketiga*, mengolah skor menjadi nilai. Pada uji persyaratan analisis data, yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas diperoleh nilai *shapiro wilk* kelas eksperimen sebesar 0,112 dan kelas kontrol 0,222. Berdasarkan hasil perhitungan di atas didapatkan nilai signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh nilai sig. Sebesar 0,123. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan nilai signifikansi $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen

dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen. Maka dari itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Hasil yang diperoleh pada tabel di bawah ini dihitung dari temuan analisis penelitian yang peneliti peroleh dari hasil belajar siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang yang berjumlah 38 orang.

Tabel 1. Perhitungan Nilai Max, Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Posttest Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

| Kelas Kontrol | Hasil Perhitungan | Kelas Eksperimen |
|---------------|-------------------|------------------|
| 100 | Nilai Maksimum | 100 |
| 27 | Nilai Minimum | 43 |
| 23,30 | Simpangan Baku | 18,78 |
| 59,53 | Mean | 74,26 |
| 57 | Median | 80 |
| 27 | Modus | 47 |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 74,26 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 59,53. Ditinjau dari rentangan skor (*score range*) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui rentangan skor kelas kontrol yaitu 73, sedangkan rentangan skor kelas eksperimen 57. Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa selisih yang cukup jauh antara nilai tertinggi dan nilai terendah siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media video ilustrasi. Simpangan baku untuk kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol yaitu 18.78 sedangkan kelas kontrol 23.30. Nilai tengah dari kelas kontrol berdasarkan tabel di atas adalah 57, sedangkan kelas eksperimen yaitu 80. Nilai yang sering muncul untuk kelas kontrol adalah 27 sedangkan kelas eksperimen adalah 47.

Adapun hasil perhitungan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada masing-masing indikator sebagai berikut.

1. Indikator 1 (Siswa mampu mengidentifikasi *hiragana jenis seion*)

Di bawah ini merupakan tabel hasil perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, simpangan baku, rata-rata, median, dan modus kelas kontrol dan eksperimen untuk indikator 1 sebagai berikut.

Tabel 5. Nilai Max, Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen indikator 1

| Kelas Kontrol | Hasil Perhitungan | Kelas Eksperimen |
|---------------|-------------------|------------------|
|---------------|-------------------|------------------|

| | | |
|-------|----------------|-------|
| 100 | Nilai Maksimum | 100 |
| 24 | Nilai Minimum | 47 |
| 23,18 | Simpangan Baku | 15,64 |
| 60,32 | Mean | 81,21 |
| 53 | Median | 77 |
| 47 | Modus | 65 |

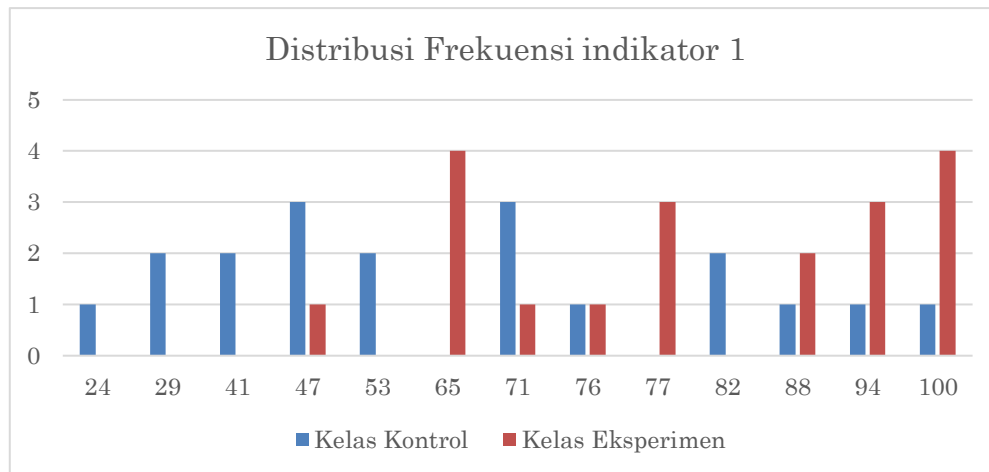
Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 1 kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata 81,21 sedangkan untuk kelas kontrol 60,32. Selanjutnya rentang skor untuk indikator 1 kelas tanpa menggunakan media video ilustrasi diketahui rentangan skor yaitu 76, sedangkan kelas yang menggunakan media video ilustrasi diketahui rentangan skornya yaitu 53. Simpangan baku untuk kelas kontrol yaitu 23,18 sedangkan untuk kelas eksperimen 15,64. Nilai tengah dari kelas kontrol berdasarkan tabel di atas adalah 53, sedangkan untuk kelas eksperimen 77. Nilai yang sering muncul untuk kelas kontrol adalah 47, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 65. Setelah ditentukan rata-rata hitung penguasaan *hiragana* pada indikator 1 untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya membuat tabel distribusi frekuensi untuk indikator 1 sebagai berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Indikator 1

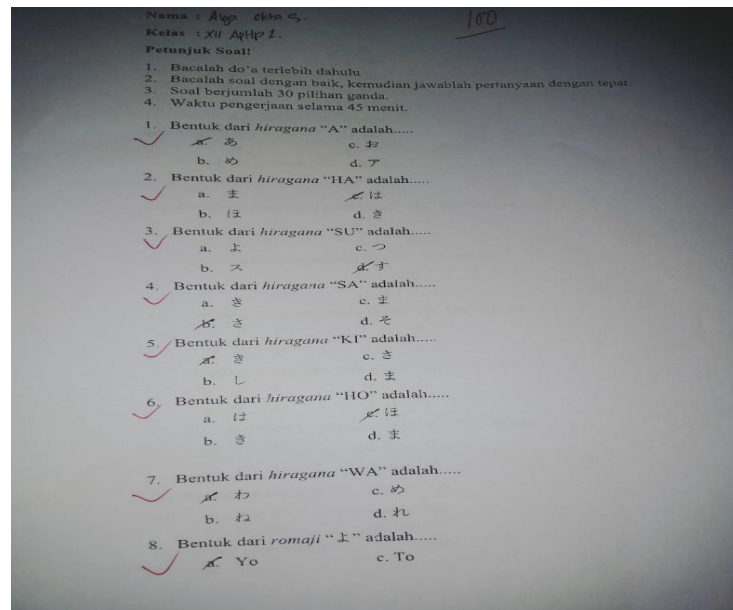
| No | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|-----|---------------|---|------------------|---|
| 1. | 100 | 1 | 100 | 4 |
| 2. | 94 | 1 | 94 | 3 |
| 3. | 88 | 1 | 88 | 2 |
| 4. | 82 | 2 | 77 | 3 |
| 5. | 76 | 1 | 76 | 1 |
| 6. | 71 | 3 | 71 | 1 |
| 7. | 53 | 2 | 65 | 4 |
| 8. | 47 | 3 | 47 | 1 |
| 9. | 41 | 2 | | |
| 10. | 29 | 2 | | |

| | | | | |
|--------|----|----|--|----|
| 11. | 24 | 1 | | |
| Jumlah | | 19 | | 19 |

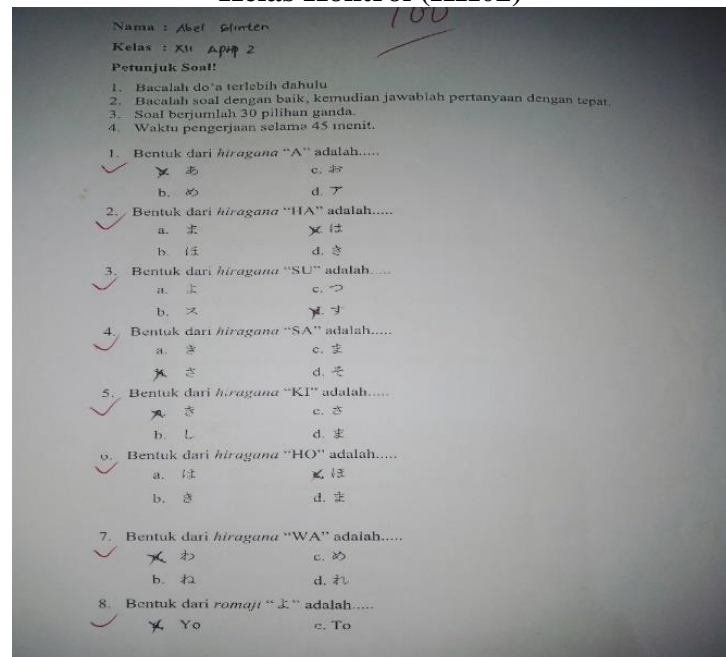
Selanjutnya data dalam tabel tersebut dideskripsikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Berdasarkan diagram di atas, nilai tertinggi untuk indikator 1 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100 sebanyak 4 orang di kelas eksperimen dan 1 orang di kelas kontrol. Untuk nilai terendah pada kelas eksperimen untuk indikator 1 yaitu 47 berjumlah 1 orang, sedangkan pada kelas kontrol 24 berjumlah 1 orang. Selain itu, nilai yang mencolok untuk kelas eksperimen adalah 100 sebanyak 4 orang dan 65 sebanyak 4 orang, sedangkan nilai yang mencolok pada kelas kontrol adalah 71 dan 47 sebanyak 3 orang. Berikut dapat dilihat lembaran jawaban siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menjawab butir soal tes penguasaan *hiragana* indikator 1 sebagai berikut.

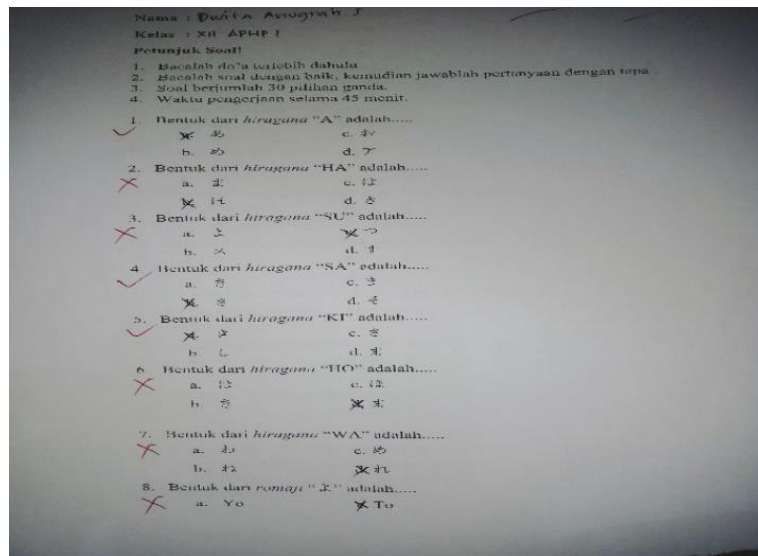


Gambar 1. Nilai Tertinggi dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK02)

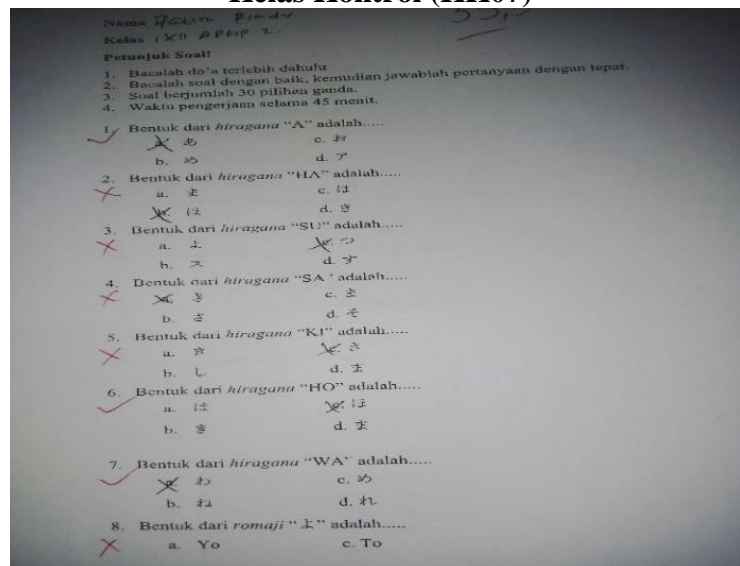


Gambar 2. Nilai Tertinggi Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE01)

Pada contoh lembar jawaban soal indikator 1 untuk nilai tertinggi siswa kelas kontrol (KK02) dan eksperimen (KE01) di atas, ditemukan bahwa kedua siswa tersebut mampu mengidentifikasi *hiragana* jenis *seion* dan menjawab soal dengan tepat.



Gambar 3. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK07)



Gambar 4. Nilai Terendah Dalam Menjawab Butir Soal Indikator 1 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE08)

Pada contoh lembar jawaban soal indikator 1 untuk nilai terendah siswa kelas kelas kontrol (KK07) dan eksperimen (KE08) di atas, ditemukan bahwa siswa pada kelas kontrol hanya mampu menjawab 5 butir soal dari 17 soal, sementara pada kelas eksperimen siswa mampu menjawab 8 butir soal dari 17 soal. Hal ini membuktikan siswa kelas kontrol dan eksperimen perlu lebih banyak mempelajari *hiragana* jenis *seion* kembali.

2. Indikator 2 (siswa dapat membedakan *hiragana* yang hampir mirip)

Di bawah ini merupakan tabel hasil perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, simpangan baku, rata-rata, median, dan modus kelas kontrol dan eksperimen untuk indikator 2 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen indikator 2

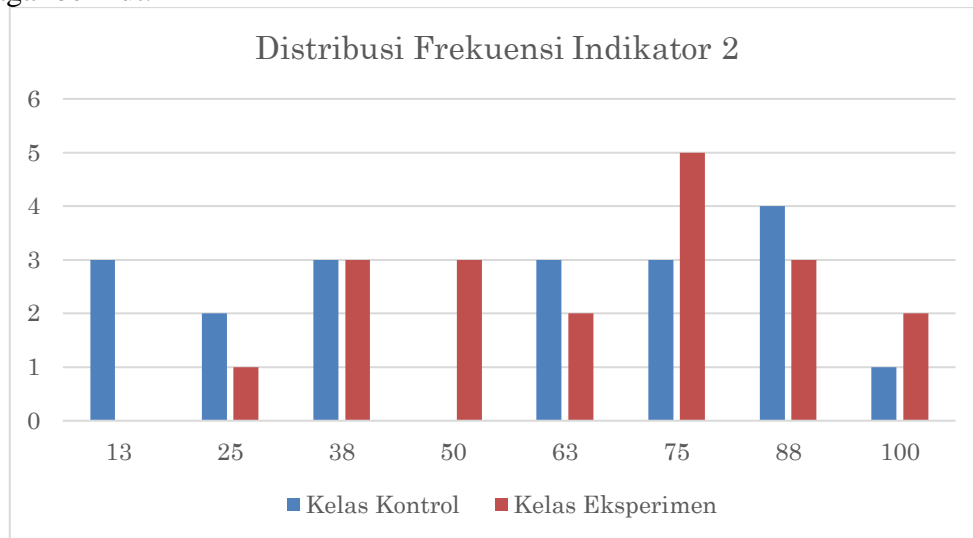
| Kelas Kontrol | Hasil Perhitungan | Kelas Eksperimen |
|---------------|-------------------|------------------|
| 100 | Nilai Maksimum | 100 |
| 13 | Nilai Minimum | 25 |
| 29,53 | Simpangan Baku | 22,35 |
| 56,26 | Mean | 66,00 |
| 63 | Median | 75 |
| 88 | Modus | 75 |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 2 kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata 66,00 sedangkan untuk kelas kontrol 56,26. Selanjutnya rentang skor untuk indikator 2 kelas tanpa menggunakan media video ilustrasi diketahui rentangan skor yaitu 87, sedangkan kelas yang menggunakan media video ilustrasi diketahui rentangan skornya yaitu 75. Simpangan baku untuk kelas kontrol yaitu 29,53 sedangkan untuk kelas eksperimen 22,35. Nilai tengah dari kelas kontrol berdasarkan tabel di atas adalah 63, sedangkan untuk kelas eksperimen 75. Nilai yang sering muncul untuk kelas kontrol adalah 88, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 75. Setelah ditentukan rata-rata hitung penguasaan *hiragana* pada indikator 2 untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya membuat tabel distribusi frekuensi untuk indikator 2 sebagai berikut.

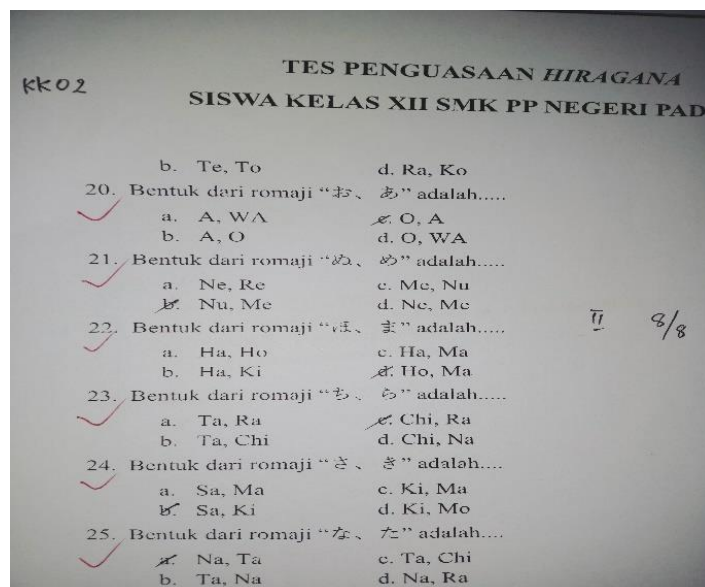
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Indikator 2

| No | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|--------|---------------|-----------|------------------|-----------|
| | Nilai | Frekuensi | Nilai | Frekuensi |
| 1. | 100 | 1 | 100 | 2 |
| 2. | 88 | 4 | 88 | 3 |
| 3. | 75 | 3 | 75 | 5 |
| 4. | 63 | 3 | 63 | 2 |
| 5. | 38 | 3 | 50 | 3 |
| 6. | 25 | 2 | 38 | 3 |
| 7. | 13 | 3 | 25 | 1 |
| Jumlah | | 19 | | 19 |

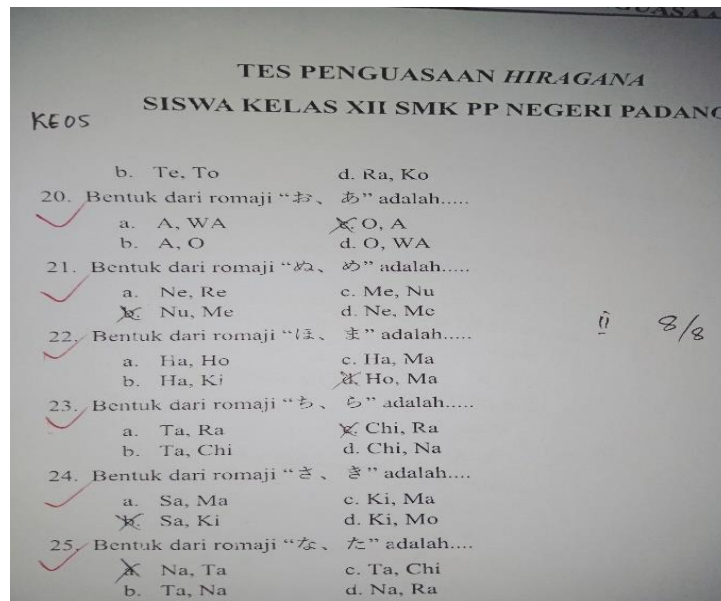
Selanjutnya data dalam tabel tersebut dideskripsikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Berdasarkan diagram di atas, nilai tertinggi untuk indikator 2 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100 sebanyak 2 orang di kelas eksperimen dan 1 orang di kelas kontrol. Untuk nilai terendah pada kelas eksperimen untuk indikator 2 yaitu 25 berjumlah 1 orang, sedangkan pada kelas kontrol 13 berjumlah 3 orang. Selain itu, nilai yang mencolok untuk kelas eksperimen adalah 75 sebanyak 5 orang, sedangkan nilai yang mencolok pada kelas kontrol adalah 88 sebanyak 4 orang. Berikut dapat dilihat lembaran jawaban siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menjawab butir soal tes penguasaan *hiragana* indikator 2 sebagai berikut.

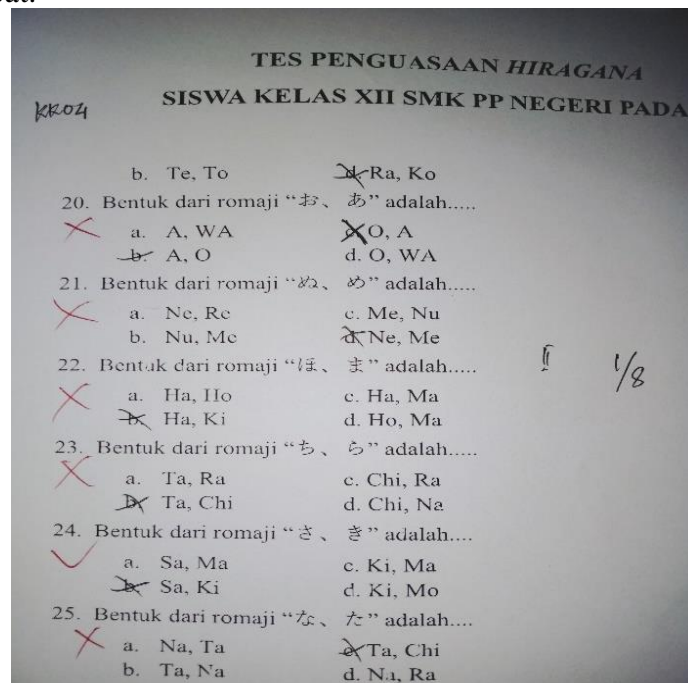


Gambar 5. Nilai Tertinggi dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK02)

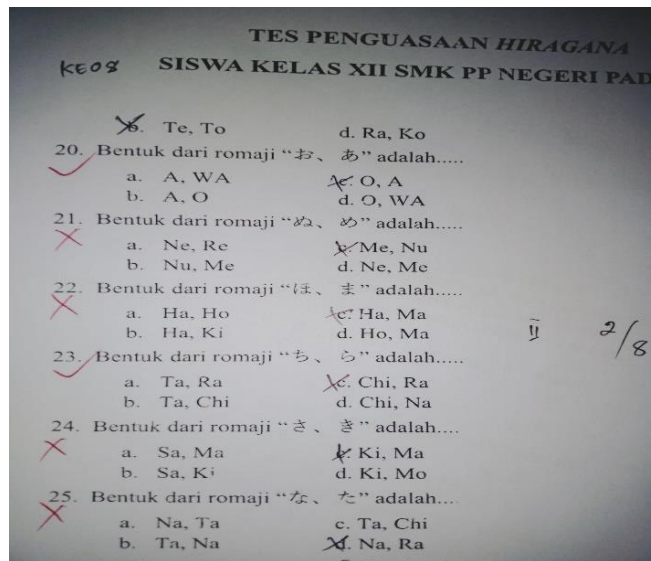


Gambar 6. Nilai Tertinggi dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE05)

Pada contoh lembar jawaban soal indikator 2 untuk nilai tertinggi siswa kelas kontrol (KK02) dan eksperimen (KE05) di atas, ditemukan bahwa kedua siswa tersebut dapat membedakan *hiragana* jenis *seion* yang hampir mirip dan menjawab soal dengan tepat.



Gambar 7. Nilai Terendah dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK04)



Gambar 8. Nilai Terendah dalam Menjawab Butir Soal Indikator 2 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE08)

Pada contoh lembar jawaban soal indikator 2 untuk nilai terendah siswa kelas kontrol (KK04) dan eksperimen (KE08) di atas, ditemukan bahwa siswa pada kelas kontrol hanya mampu menjawab 1 butir soal dari 8 soal, sementara pada kelas eksperimen siswa mampu menjawab 2 butir soal dari 8 soal. Hal ini membuktikan siswa kelas kontrol dan eksperimen perlu lebih banyak mempelajari *hiragana* jenis *seion* kembali agar dapat membedakan *hiragana* yang hampir mirip.

3. Indikator 3 (siswa dapat menentukan cara baca kata yang berasal dari *hiragana* jenis *seion*)

Di bawah ini merupakan tabel hasil perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, simpangan baku, rata-rata, median, dan modus kelas kontrol dan eksperimen untuk indikator 3 sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, Modus Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen indikator 3

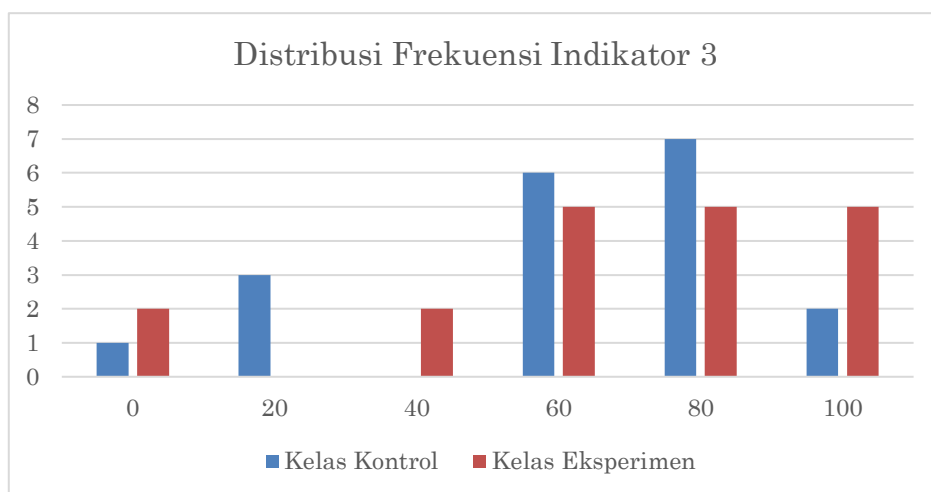
| Kelas Kontrol | Hasil Perhitungan | Kelas Eksperimen |
|---------------|-------------------|------------------|
| 100 | Nilai Maksimum | 100 |
| 0 | Nilai Minimum | 0 |
| 28,20 | Simpangan Baku | 30,70 |
| 62,11 | Mean | 67,37 |
| 60 | Median | 80 |
| 80 | Modus | 60 |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 3 kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata 67,37, sedangkan untuk kelas kontrol 62,11. Selanjutnya rentang skor untuk indikator 3 kelas tanpa menggunakan media video ilustrasi diketahui rentangan skor yaitu 100, sedangkan kelas yang menggunakan media video ilustrasi diketahui rentangan skornya sama yaitu 100. Simpangan baku untuk kelas kontrol yaitu 28,20 sedangkan untuk kelas eksperimen 30,70. Nilai tengah dari kelas kontrol berdasarkan tabel di atas adalah 60, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 80. Nilai yang sering muncul untuk kelas kontrol adalah 80, sedangkan untuk kelas eksperimen adalah 60. Setelah ditentukan rata-rata hitung penguasaan *hiragana* pada indikator 3 untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya membuat tabel distribusi frekuensi untuk indikator 3 sebagai berikut.

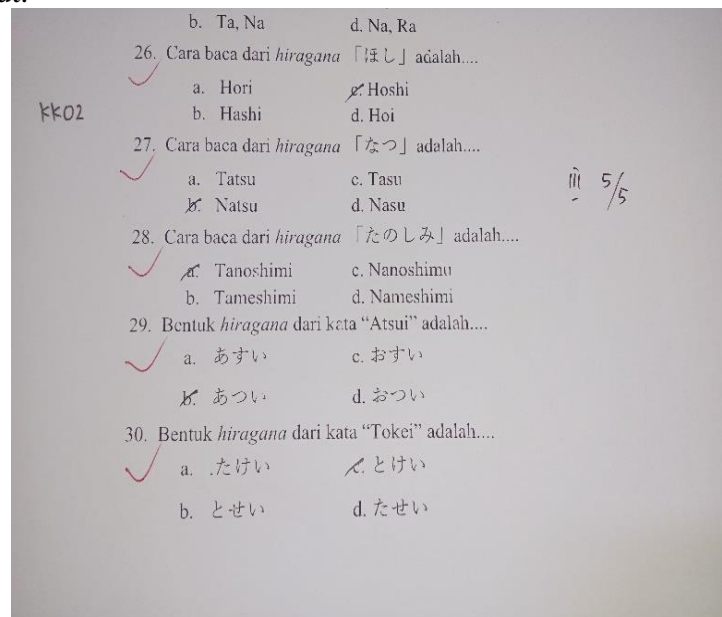
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Indikator 3

| No | Kelas Kontrol | | Kelas Eksperimen | |
|--------|---------------|-----------|------------------|-----------|
| | Nilai | Frekuensi | Nilai | Frekuensi |
| 1. | 100 | 2 | 100 | 5 |
| 2. | 80 | 7 | 80 | 5 |
| 3. | 60 | 6 | 60 | 5 |
| 4. | 20 | 3 | 40 | 2 |
| 5. | 0 | 1 | 0 | 2 |
| Jumlah | | 19 | 19 | |

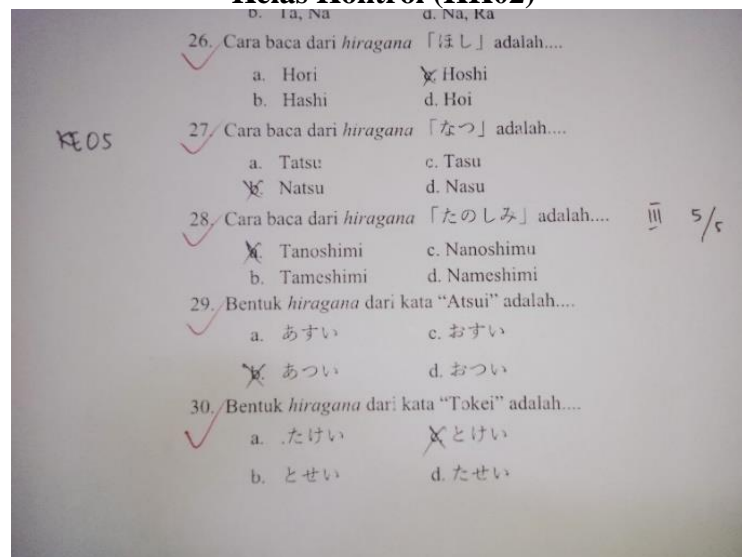
Selanjutnya data dalam tabel tersebut di deskripsikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Berdasarkan diagram di atas, nilai tertinggi untuk indikator 2 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 100 sebanyak 5 orang di kelas eksperimen dan 2 orang di kelas kontrol. Untuk nilai terendah pada kelas eksperimen untuk indikator 2 yaitu 0 berjumlah 2 orang, sedangkan pada kelas kontrol 0 berjumlah 1 orang. Selain itu, nilai yang mencolok untuk kelas eksperimen adalah 100, 80, 60 sebanyak 5 orang, sedangkan nilai yang mencolok pada kelas kontrol adalah 80 sebanyak 7 orang dan 60 sebanyak 6 orang. Berikut dapat dilihat lembaran jawaban siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menjawab butir soal tes penguasaan *hiragana* indikator 3 sebagai berikut.

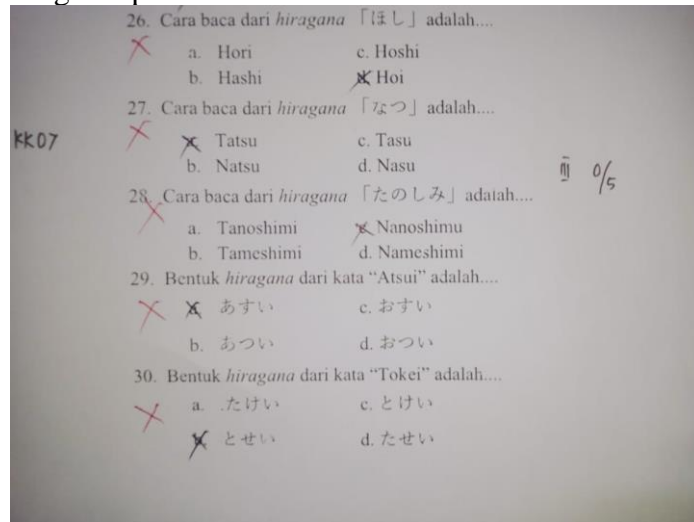


Gambar 9. Nilai Tertinggi dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK02)

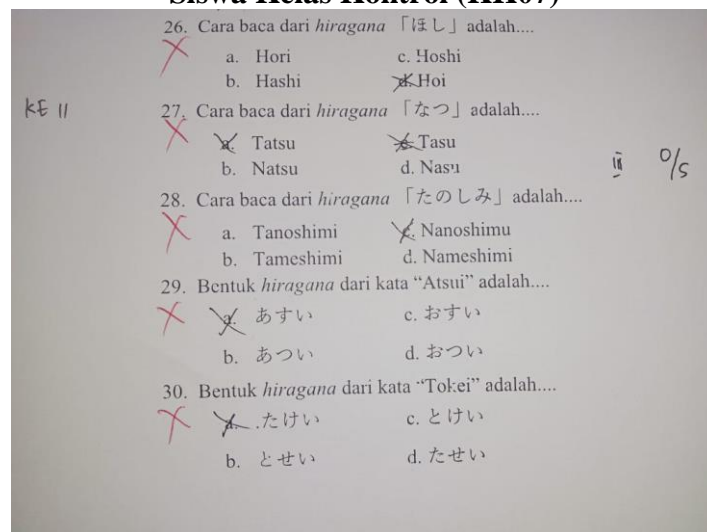


Gambar 10. Nilai Tertinggi dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KK02)

Pada contoh lembar jawaban soal indikator 3 untuk nilai tertinggi siswa kelas kelas kontrol (KK02) dan eksperimen (KE05) di atas, ditemukan bahwa kedua siswa tersebut mampu menentukan cara baca kata yang berasal dari *hiragana* jenis *seion* dan menjawab soal dengan tepat.



Gambar 11. Nilai Terendah dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Kontrol (KK07)



Gambar 12. Nilai Terendah dalam Menjawab Butir Soal Indikator 3 Pada Siswa Kelas Eksperimen (KE11)

Pada contoh lembar jawaban soal indikator 3 untuk nilai terendah siswa kelas kelas kontrol (KK07) dan eksperimen (KE11) di atas, ditemukan bahwa siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak bisa menjawab soal pada indikator 3. Hal ini membuktikan siswa kelas kontrol dan eksperimen perlu lebih banyak mempelajari *hiragana* jenis *seion* kembali agar dapat menentukan cara baca kata yang berasal dari *hiragana* jenis *seion* ataupun sebaliknya dengan benar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video ilustrasi pada *channel Wagomu Japanese Class* memiliki pengaruh dalam penguasaan *hiragana* siswa SMK PP Negeri Padang dan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran *hiragana*. Berdasarkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMK PP Negeri Padang yaitu 70, persentase peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM bagi kelas eksperimen adalah 68,44%, dan di bawah KKM adalah 31,56%. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai di atas KKM yaitu 36,88%, dan di bawah KKM yaitu 63,12%. Dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 74,26, sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 59,53. Kemudian simpangan baku untuk kelas eksperimen adalah 18,78, sementara simpangan baku untuk kelas kontrol adalah 23,30. Selanjutnya, dari uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*, maka diketahui nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,039 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video ilustrasi pada *channel Wagomu Japanese Class* berpengaruh dalam penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang.

Asumsi di atas dapat dibuktikan dengan hasil uji-t secara umum yang menyatakan bahwa media video ilustrasi pada *channel Wagomu Japanese Class* berpengaruh terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang. Untuk dapat melihat keberpengaruhannya media video ilustrasi dengan lebih spesifik dapat dibuktikan dengan uji-t perindikator. Pada indikator 1 yaitu siswa mampu mengidentifikasi *hiragana* jenis *seion* ataupun sebaliknya dengan tepat, diperoleh rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,21 dan kelas kontrol 60,32. Berdasarkan hasil uji t menggunakan *independent sample t-test* pada indikator 1 dengan bantuan SPSS 22 menunjukkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,002. Artinya hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perubahan yang signifikan dan untuk nilai sig. $0,002 < 0,05$ dan berarti H_1 diterima, sedangkan H_0 ditolak.

Pada indikator 2 yaitu siswa dapat membedakan *hiragana* yang hampir mirip, diperoleh rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 66,00 dan untuk kelas kontrol sebesar 56,26. Berdasarkan hasil uji t menggunakan *independent sample t-test* pada indikator 2 dengan bantuan SPSS 22 menunjukkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,259. Artinya hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan dan untuk nilai sig. $0,259 > 0,05$ dan berarti H_0 diterima, sedangkan H_1 ditolak.

Pada indikator 3 yaitu siswa dapat menentukan cara baca kata yang berasal dari *hiragana* jenis *seion* ataupun sebaliknya dengan tepat, diperoleh rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 67,37 dan untuk kelas kontrol sebesar 62,11. Berdasarkan hasil uji t menggunakan *independent sample t-test* pada indikator 3 dengan bantuan SPSS 22 menunjukkan nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,586. Artinya hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan dan untuk nilai sig. $0,586 > 0,05$ dan berarti H_0 diterima, sedangkan H_1 ditolak.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video ilustrasi memiliki pengaruh terhadap penguasaan *hiragana* siswa. Namun, jika ditinjau dari ketiga indikator tersebut, media video ilustrasi tidak berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan *hiragana* siswa pada indikator 2 dan 3. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video ilustrasi memiliki kelemahan sebagai media

pembelajaran dalam membedakan huruf *hiragana* yang hampir mirip dan menentukan cara baca kata yang berasal dari *hiragana* jenis *seion* maupun sebaliknya.

Hasil penelitian ini jika dibandingkan dengan teori dan tinjauan pustaka yang digunakan menunjukkan bahwa mayoritas nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol meningkat dan penggunaan media video ilustrasi mempengaruhi penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang.

Hasil pengolahan data dari penelitian terhadulu yang diselesaikan oleh Fitri (2023), menunjukkan bahwa penggunaan media video untuk pembelajaran *hiragana* berpengaruh pada kemampuan *hiragana* siswa. Pada penelitian Saputra (2015) mendapatkan penilaian kualifikasi yang baik. Kemudian, riset yang dilakukan oleh Suciaty et al (2022), menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis video mendapatkan tanggapan baik dan positif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pada penelitian ini pemanfaatan media video ilustrasi memberikan dampak positif dan berpengaruh pada penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan penerapan media video ilustrasi pada *channel Wagomu Japanese Class* memiliki pengaruh yang relevan dengan penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang. Dari hasil perbandingan yaitu pada rata-rata kelas kontrol adalah 59,53, sedangkan rata-rata kelas eksperimen adalah 74,26. Kemudian hasil uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan spss 22 menampilkan hasil sig. $0,039 < 0,05$ yang berarti H_0 tidak diterima. Dengan demikian, antara hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami perubahan yang bermakna. Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video ilustrasi pada *channel Wagomu Japanese Class* berpengaruh terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XII SMK PP Negeri Padang.

REFERENSI

- Amalia, A. I., Susilowati, D. I., Almajid, F. R., Ummah, W. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Ilustrasi dan Tanya Jawab Mapel IPS Kelas VIII Sub Materi Awal Kedatangan Bangsa Barat ke Nusantara. *Jurnal Majemuk*, 2(4), 504-514.
- Arni, R & Suciaty, P. 2020. An Analysis of Student' *Hiragana* Letters Mastery at Japanese For General Purpose Course of University Negeri Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, v563.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Cici, I. & Putri, M. A. (2022). Efektivitas Media *Karuta* terhadap penguasaan *Hiragana*. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 5(2), 187-189.
- Fitri, R. Y. (2023). Efektivitas Media Video terhadap Kemampuan *Hiragana* Siswa SMA Pertiwi 1 Padang. *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Saputra, W. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial. *Undergraduate thesis*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Suciaty, P., Arni, R., & Haq, M. (2022). Persepsi Siswa terhadap Penerapan Model *Flipped Classroom* Berbasis Video pada Pembelajaran Moji Goi. *Omiyage Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*. 5(2).
- Sudjianto & Dahidi. A. (2014) *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, T. (2021). *Hiragana: Pengertian, Huruf, Contoh dan Cara Belajar*. Diakses pada 14 Februari 2024, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5707711/hiragana-pengertian-huruf-contoh-dan-cara-belajar>.
- Zalman, H. (2014). *Kosakata Bahasa Jepang Dasar*. Padang: FBS UNP Press.