



**PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA ANIME TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT YANG  
MENGANDUNG KATA KERJA BAHASA JEPANG**

**(Studi kasus pada Mahasiswa Tingkat II Departemen  
Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia  
Tahun Ajaran 2016/2017)**

Sheryl Risyandi Rizki Utamie<sup>\*1</sup>, Sugihartono, Neneng Sutjiati

*Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia  
e-mail: sheryl.risyandi@gmail.com*

---

**Abstrak**

Dalam mempelajari bahasa ada empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Untuk meningkatkan kualitas keterampilan menulis, tidak hanya dibutuhkan metode yang baik namun juga media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran menulis tersebut. Satu diantaranya media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses peningkatan keterampilan menulis tersebut adalah media *anime* (film animasi). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul “*Penerapan Penggunaan Media Anime Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat yang Mengandung Kata Kerja Bahasa Jepang pada Mahasiswa Tingkat II*”. Bertujuan untuk mengetahui peningkatan terhadap kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja setelah diterapkannya media *anime* sebagai media penunjang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Populasi yang digunakan adalah Mahasiswa semester 4 kelas B Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2016/2017 sejumlah 5 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non-tes. Pada instrumen tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Sedangkan pada instrumen non-tes yang digunakan adalah angket. Dari hasil analisis tes diketahui nilai rata-rata menulis kalimat yang mengandung kata kerja bahasa Jepang sebelum diterapkan media *anime* sebesar 66,8 dan setelah diterapkan media *anime* nilai rata-rata menjadi 91,6 dengan nilai nilai t-

*hitung* sebesar 3,9 dan *t-tabel* untuk db 4 adalah : 2,776 (5%) yang artinya nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* (pada taraf signifikansi 5%), maka  $H_0$  dari hipotesis penelitian ini diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja setelah diterapkannya media anime dengan kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja sebelum diterapkan media anime. Dan dari hasil data angket dapat diketahui jika media *anime* membantu dan mempermudah sampel dalam menemukan ide serta kata kerja saat proses menulis. Selain itu media *anime* dianggap lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi menulis.

***Kata Kunci: Anime; Media; Keterampilan Menulis; Kata kerja Bahasa Jepang***

#### ***Abstract***

In the process of language learning, there is at least four aspect that learner should master such as listening comprehension, Speaking comprehension, reading comprehension, and writing comprehension. And to improve the quality of writing comprehension, not only the good method but also the right media is very needed to help to boosting the learning process of writing comprehension. One of the media that can be use to optimize the improvement of writing comprehension is short animation film called anime. Based on that, the author took study entitled “The Application of The Using of Anime as a Media to Improve The Writing Comprehension that Contain Japanese Language Verbs For Sophomore Year” aimed to knowing the improvement of writing comprehension that contain japanese language verbs after the application of anime as a media. This study use quasi experiment method. The population whom the author used are 5 people from class 4B in the Sophomore year of Japanese Language Education Department of Faculty of Language and Literature of Indonesia University of Education. The instrument that used in this study is test and non test instrument. In the test instrument that used is pre-test and post-test. The non-test instruments that used is questionnaires. From the test analysis result, it is known that the average value of writing comprehension that contain japanese language verbs before the application of anime as media is 66.8 and after the anime applied as a media, the value becomes 91.6 with the *t<sub>o</sub>* value tha reach 3.9 when the *t*-table is 2.776 for db : 4 with 5% signification. Because *t<sub>o</sub>* bigger than *t<sub>table</sub>* then the working of hypothesis in this study is accepted. That’s mean that there is a significant differences between the writing comprehension after the application of anime as a media and the writing comprehension before the application of anime as a media. As the results from the questionnaire data, it can be seen that the application of anime as a media help the subject to find the idea and the verbs that they will use to write. Also anime as a media reputed to be more interesting and improve the motivation in writing.

***Keywords : Anime, media, writing comprehension, Japanese Language Verb***

#### ***Pendahuluan***

Secara umum ada 4 kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa tersebut adalah kemampuan menulis, membaca, mendengar, dan berbicara. Seperti yang dinyatakan oleh Danasasmita, Dalam mempelajari bahasa terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu

keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kedua keterampilan seperti keterampilan menyimak dan kemampuan membaca disebut aspek reseptif atau pemahaman informasi yang diterima. Sedangkan dalam

keterampilan yang lain, yaitu keterampilan berbicara dan keterampilan menulis disebut aspek produktif atau aspek penggunaan (Danasasmita 2009 : 76).

Selain itu, didalam kemampuan berbahasa, terdapat aspek yang lain. Menurut Tarigan (1989), Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa, semakin kaya kosakata yang dimiliki seseorang semakin besar pula keterampilan seseorang dalam berbahasa (Tarigan, 1989). Berdasarkan dari pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa tanpa mengetahui kosa kata, maka pembelajar akan mengalami kesulitan dalam mempelajari sebuah bahasa.

Karena alasan tersebut, penulis mengambil tema mengenai kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis. Kemampuan menulis yang ingin ditingkatkan tersebut adalah dalam aspek penggunaan kata kerja saat menulis kalimat. Selain itu, demi peningkatan kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja, diperlukan media yang baik.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena media pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang akan membantu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam

pembelajaran bahasa asing merupakan aspek yang penting. Karena dalam sebuah pembelajaran, penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

Keterampilan yang hendak dicapai dalam pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan dari aspek produktif. Dimana siswa akan dibimbing untuk membuat sebuah kalimat yang mengandung kata kerja dengan menggunakan bantuan media.

Media pembelajaran sebagai aspek penyokong keberhasilan proses belajar-mengajar memiliki peranan penting untuk membantu pengajar dalam menghadapi kendala-kendala yang ada dalam proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil *cut* dari anime atau film animasi dalam bentuk video berdurasi pendek.

### ***Metode***

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain one group pretest-posttest. Dalam desain tersebut, terdapat dua jenis tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest dilakukan setelah pemberian perlakuan. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media anime terhadap kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja. Ketika

melakukan penelitian, hanya menggunakan kelas eksperimen tanpa kelas control.

Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 2 jurusan pendidikan bahasa jepang universitas pendidikan Indonesia tahun 2017, sejumlah 5 orang. Lalu, penelitian ini dilakukan sebanyak 5 kali.

Demi memproses data yang telah dikumpulkan, Nilai dari data statistic yang akan dianalisis adalah data dari pretest dan posttest. Demi membandingkan hasil dari nilai pretest dan posttest, digunakanlah formula t test. Lalu, digunakan pula penilaian angket.

#### ***Hasil dan Pembahasan***

Menurut hasil perhitungan, t hitung dari penelitian ini adalah 3.9 dengan signifikansi 5%. Lalu, nilai t table adalah 2.776. Lalu jika nilai t hitung dibandingkan dengan t table, maka nilai t hitung jauh lebih besar dengan signifikansi 5%. Dari hasil angket, ketika menggunakan anime, sampel menjadi lebih mudah untuk menemukan ide dan juga kata kerja yang ingin digunakan. Selain itu, minat sampel pun menjadi meningkat.

Dari hasil angket, ketika menggunakan anime, sampel menjadi lebih mudah untuk menemukan ide dan juga kata kerja yang ingin digunakan. Selain itu, minat sampel pun menjadi meningkat.

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1) Berdasarkan hasil pretest, kemampuan mahasiswa dalam menulis kalimat yang mengandung kata kerja sebelum diterapkan media anime sebagai alat bantu masih berada pada tingkat cukup, yaitu 66,8 poin.

2) Kemudian berdasarkan hasil posttest, kemampuan mahasiswa dalam menulis kalimat yang mengandung kata kerja sesudah diterapkan media anime sebagai alat bantu mengalami peningkatan, dimana kemampuan mahasiswa menjadi berada pada tingkat sangat baik, yaitu 91,6 poin.

3) Berdasarkan perhitungan statistik, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja sebelum diterapkan media anime sebagai alat bantu dan sesudah diterapkan media anime sebagai alat bantu. Nilai t-tabel untuk db 4 adalah : 2,776 (5%), jadi karena nilai t-hitung sebesar 3,9 yang artinya lebih besar dari t-tabel (pada taraf signifikansi 5%).

4) Berdasarkan analisis hasil data angket, mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap Penerapan Penggunaan Media Anime Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat yang Mengandung Kata Kerja Bahasa Jepang Pada Mahasiswa Tingkat II.

### **Ucapan Terimakasih**

Drs. H. Sugihartono, M.A. dan Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum. sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu serta memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

### ***Pustaka Rujukan***

[1] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

[2] Setiyadi, Bambang Ag. (2006). *Metode Penelitian Untuk Bahasa Asing Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

[3] Sudjiono, Anas. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.

[4] Tarigan, H. G. (1989). *Metodologi Pengajaran Bahasa (Suatu Penelitian Kepustakaan)*. Jakarta : Depdikbud.

[5] Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung : Rizki Press.