



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

**(Eksperimen Pembelajaran Kosakata Benda-Benda yang Berkaitan dengan Budaya Khas Jepang
Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016)**

Lena Aprilliana, Neneng Sutjiati, Sugihartono

*Department of Japanese Language Education, Indonesia University of Education, Jl. Dr.
Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia
E-mail: nalena.aprilliana@gmail.com*

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa asing dalam sebuah materi ajar sangat mengutamakan pengenalan pembendaharaan kosakata. Dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat Sekolah Menengah Atas, budaya Jepang turut dipelajari dengan tujuan sebagai pengenalan dan peningkatan wawasan budaya. Beberapa kosakata benda perlu dipahami agar mempermudah dalam mempelajari budaya khas Jepang. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menyampaikan materi ajar, media realia menjadi pilihan yang dianggap dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, dengan populasi siswa SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2015/2016. Sampel dipilih secara acak dengan jumlah 84 orang yaitu X MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan X MIA 3 sebagai kelas kontrol. Analisis data menggunakan instrumen tes awal (*pretest*), tes akhir (*posttest*) dan angket. Hasil analisis data menunjukkan, nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media realia pada kelas eksperimen 30,48, pada kelas kontrol 27,69. Setelah menggunakan media realia nilai rata-rata kelas eksperimen menjadi 78,02, pada kelas kontrol 59,90. Perhitungan statistik komparasional, sebelum menggunakan media realia t hitung lebih kecil dari t tabel yaitu $1,22 < 2,64$. Setelah menggunakan realia nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $7,52 > 2,64$. Hal tersebut menyatakan ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan media realia. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 76%-95% (sebagian besar) responden memberikan tanggapan positif mengenai pembelajaran dengan media realia. Penggunaan media realia sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

Kata kunci : Kosakata benda, Budaya khas Jepang, Media realia

Abstract

The learning of foreign language in a learning material is prioritizing the introduction of vocabularies. In the Japanese language learning at the high school level, Japanese cultures are taught with the purpose of introducing and enhancing students' cultural insight. Some objects vocabularies are needed to be understood in order to make ease students to learn Japanese typical cultures. The first observation conducted in this research shows that the Japanese vocabularies learning is difficult to be learnt by using book as the media of learning. Learning media has an important role in delivering learning material. Realia becomes the alternative media to enhance students in mastering Japanese vocabularies. This research employed the true experimental quantitative methods with the population of students in SMA NEGERI 1 LEMBANG in the academic year 2015/2016. The sample of this research were selected randomly with 84 students employed both as the experimental class in X MIA 2 and X MIA 3 as the control class. The instruments used in the data analysis were pretest, posttest and questionnaires. The data analysis shows that the average score of students before using Realia as the learning media in the experimental class was 30.48 and 27.69 in the control class. After realia was used as the learning media, the average score of the experimental class increases until 78.20 and 59.90 in the control class. Meanwhile, the t calculation of comparational statistic calculation before using realia was smaller than the t table which is $1.22 < 2.64$. After using realia as the learning media the t score became greater than t table which is $7.52 > 2.64$. It shows that there is a significant difference between experimental class and control class after using realia as the learning media. The questionnaire results shows that 76% -95% (most) of the respondents give positive feedback towards the learning with using realia as the media of learning. The use of realia as the media of learning is very effective in improving the mastery of objects vocabularies relating to the typical culture of Japan.

Keywords: objects vocabularies, Japanese typical culture, media of realia

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dibutuhkan oleh setiap manusia untuk berkomunikasi. Kata menjadi bagian di dalamnya, maka kosakata merupakan kemampuan dasar dalam mempelajari bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa asing. Dalam pembelajaran bahasa asing, materi ajar yang diutamakan adalah pengenalan pembendaharaan kata. Karena, kosakata mempengaruhi keterampilan dalam berbahasa. Pentingnya kosakata ditekankan oleh Tarigan (2011, hlm. 2) yang menyatakan bahwa "Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka akan semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa". Dalam buku Nihongo Kyouiku Jiten (1982, hlm. 271) menyebutkan bahwa:

語彙は単語の集合である。

Goi wa tango no shuugou de aru.

"Kosakata merupakan kumpulan kata"

Goi (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang, baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014, hlm. 97) menyebutkan bahwa "Tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan maupun secara tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai". Terdapat jumlah kosakata bahasa Jepang bagi pembelajar asing. Menurut Akihiko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014, hlm. 113) menyebutkan bahwa:

“pada umumnya di dalam pendidikan bahasa Jepang sedikit banyak terdapat perbedaan berdasarkan buku teksnya, tetapi biasanya di dalam buku teks tingkat dasar terlihat 1000-1500 kata baru, tingkat terampil kira-kira 3000-4000 kata, dan tingkat mahir 10.000 kata. Hal ini tergantung pada keadaan khusus, seperti tujuan dan lamanya waktu belajar, lingkungan, dan sebagainya”.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 18 Bandung dan di SMA Negeri 1 Lembang, dengan mengadakan wawancara mengenai pembelajaran bahasa Jepang hasil yang didapatkan adalah sebagian siswa mengaku mengalami kesulitan ketika mempelajari bahasa Jepang diantaranya penguasaan kosakata bahasa Jepang. Saat ini bahasa Jepang merupakan kelas lintas minat dalam artian kelas minat siswa, namun keadaan dilapangan berbeda di SMA Negeri 18, kelas ditentukan oleh sekolah bukan benar-benar keinginan minat siswa. Maka dari itu, banyak faktor yang mempengaruhi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, minat siswa yang berbeda, motivasi dan tujuan belajar. Selain itu peneliti mengamati buku yang digunakan di SMAN 18 yaitu buku sakura, didalam buku sakura terdapat materi tambahan mengenai pembelajaran budaya Jepang. Selain itu peneliti mengamati buku yang digunakan di SMAN 1 Lembang, buku yang digunakan merupakan buatan guru disekolah tersebut. Dalam buku tersebut tidak terdapat materi tambahan mengenai pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Saat pemberian materi, siswa mengeluh dengan media dan metode yang digunakan. Untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, pemilihan materi dan media harus diperhatikan. Dalam penelitian ini materi yang dipilih adalah pembelajaran budaya

sebagai wawasan pengetahuan budaya. Karena bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, oleh karena itu bahasa erat kaitannya dengan budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Koenjaraningrat (dalam Susi, 2013, hlm. 1) bahwa bahasa merupakan bagian dari kebudayaan, atau dengan kata lain bahasa itu dibawah lingkup kebudayaan. Dalam mempelajari bahasa asing, pembelajar dituntut untuk tidak hanya memahami struktur tata bahasanya saja, tetapi pembelajar juga dituntut untuk memiliki wawasan budaya dari negara tersebut. Materi yang akan diberikan bersumber dari buku sakura, *nihonshi nihonjijo* dan internet yaitu *shodou* (kaligrafi huruf Jepang), *wafuku* (pakaian tradisional Jepang), *sadou* (upacara minum teh), *omocha* (Permainan tradisional Jepang), *sushi* (makanan khas Jepang). Untuk mempermudah dalam proses pembelajaran bahasa diperlukan media atau metode. Terdapat pengertian media menurut Sutikno dan Fathurrohman (2014. hlm. 65) menyatakan bahwa kata media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa Latin yang berarti ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam konteks belajar dan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi ajar dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan dan sebaliknya. Agar siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran dikelas seorang pendidik dituntut untuk kreatif dalam setiap proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan penggunaan media realia dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

Menurut Anitah (2010, hlm.25) menyatakan bahwa “realia adalah media yang disebut juga objek. Objek adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh

atau benda nyata. Terdapat jenis media realia diantaranya model, *specimen*, *manipulative* (peta, boneka). Dalam penggunaan media realia terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihannya adalah benda asli lebih memberikan pengalaman langsung. Kekurangannya benda asli tidak selamanya tersedia.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya media realia, ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media realia dengan siswa yang tidak menggunakan media realia, efektivitas media realia dalam meningkatkan kemampuan siswa, respons siswa terhadap media realia dalam mempelajari kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen murni atau *True Experimental Design*. Hal ini dibuktikan dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai variabel bebas dan variabel terikat. Kelas kontrol disini dijadikan sebagai pembanding dengan kelas eksperimen. Seperti yang dikatakan Sutedi (2011, hlm. 64) "Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, metode, teknik, atau media pengajaran pembelajaran, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya".

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

eksperimen murni dengan *pretest-posttest control group design*.

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Pretest- Posttest Control Group Design
(Sugiyono, 2015, hlm. 76)

Keterangan:

R : dipilih secara random

O₁ : nilai *pretest* kelas X MIA 2 (sebelum diberi perlakuan)

O₃ : nilai *pretest* kelas X MIA 3

X : siswa diberikan *Treatment* atau Perlakuan menggunakan media realia.

O₂ : nilai *posttest* kelas X MIA 2 (setelah diberi perlakuan)

O₄ : nilai *posttest* kelas X MIA 3

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Lembang tahun ajaran 2015/2016 dan sampel penelitian dipilih menggunakan teknik random sampling, dari hasil sampling terdapat 84 siswa. Kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 42 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Tes dilakukan dua kali *pretest* dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) dan *posttest* setelah perlakuan (*treatment*). Angket diberikan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang setelah menggunakan media realia.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dan hasil *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan mencari *t* hitung menggunakan rumus statistik komparasional untuk mencari ada tidaknya peningkatan hasil nilai yang signifikan antara *pretest* dan

posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media realia dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Salahsatu rumus yang bisa digunakan dalam statistik komparasional ini, yaitu dengan menggunakan uji *test* (uji t tabel). Sutedi (2011, hlm. 230-232) mengungkapkan delapan langkah harus ditempuh dalam menggunakan uji *t test*, yaitu:

- a. Menentukan skor tes awal (*pretest*), skor variabel (x), skor variabel (y), dan test akhir (*posttest*).
- b. Mencari mean variabel (x) dan (y).
- c. Mencari Standar Deviasi variabel (x) dan (y).
- d. Mencari Standar Error variabel (x) dan (y).

- e. Mennghitung standar error perbedaan mean variabel X dan Y.
- f. Mencari nilai *t hitung*.
- g. Memberikan interpretasi (tafsiran) terhadap nilai '*t hitung*'.
- h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t tabel*.

Dibawah ini merupakan analisis data sebelum penggunaan media realia dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

- a. Menentukan skor tes awal (*pretest*), skor variabel (x), skor variabel (y), dan test akhir (*posttest*).

Tabel
Analisis Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	X	Y	X	y	x ²	y ²
1	23	30	7.48	-2.31	55.95	5.34
2	10	27	20.48	0.69	419.43	0.48
3	33	37	-2.52	-9.31	6.35	86.68
4	20	10	10.48	17.69	109.83	312.94
5	33	17	-2.52	10.69	6.35	114.28
6	20	23	10.48	4.69	109.83	22.00
7	33	43	-2.52	-15.31	6.35	234.40
8	37	17	-6.52	10.69	42.51	114.28
9	30	50	0.48	-22.31	0.23	497.74
10	37	20	-6.52	7.69	42.51	59.14
11	27	33	3.48	-5.31	12.11	28.20
12	10	27	20.48	0.69	419.43	0.48
13	23	30	7.48	-2.31	55.95	5.34
14	37	17	-6.52	10.69	42.51	114.28
15	13	23	17.48	4.69	305.55	22.00
16	40	43	-9.52	-15.31	90.63	234.40
17	33	27	-2.52	0.69	6.35	0.48
18	40	13	-9.52	14.69	90.63	215.80
19	40	23	-9.52	4.69	90.63	22.00
20	23	17	7.48	10.69	55.95	114.28

21	37	20	-6.52	7.69	42.51	59.14
22	30	50	0.48	-22.31	0.23	497.74
23	37	33	-6.52	-5.31	42.51	28.20
24	17	23	13.48	4.69	181.71	22.00
25	30	30	0.48	-2.31	0.23	5.34
26	40	37	-9.52	-9.31	90.63	86.68
27	40	33	-9.52	-5.31	90.63	28.20
28	27	40	3.48	-12.31	12.11	151.54
29	37	33	-6.52	-5.31	42.51	28.20
30	30	20	0.48	7.69	0.23	59.14
31	17	17	13.48	10.69	181.71	114.28
32	27	40	3.48	-12.31	12.11	151.54
33	30	20	0.48	7.69	0.23	59.14
34	33	37	-2.52	-9.31	6.35	86.68
35	27	17	3.48	10.69	12.11	114.28
36	30	23	0.48	4.69	0.23	22.00
37	23	30	7.48	-2.31	55.95	5.34
38	47	33	-16.52	-5.31	272.91	28.20
39	43	37	-12.52	-9.31	156.75	86.68
40	33	13	-2.52	14.69	6.35	215.80
41	30	13	0.48	14.69	0.23	215.80
42	53	37	-22.52	-9.31	507.15	86.68
Σ	1280	1163	0.16	-0.02	3684.48	4356.98
M	30.48	27.69				

b. Menghitung *mean* hasil *pretest* variabel

X dan Y.

$$M_{x_1} = \frac{\Sigma x_1}{N_1}$$

$$= \frac{1280}{42}$$

$$= 30,48$$

$$M_{y_1} = \frac{\Sigma y_1}{N_2}$$

$$= \frac{1163}{42}$$

$$= 27,69$$

$$SD_{x_1} = \sqrt{\frac{\Sigma x_1^2}{N_1}}$$

$$SD_{y_1} = \sqrt{\frac{\Sigma y_1^2}{N_2}}$$

$$= \sqrt{\frac{3684,48}{42}}$$

$$= \sqrt{\frac{4356,98}{42}}$$

c. Menghitung standar deviasi hasil *pretest*

variabel X dan Y.

$$= \sqrt{87,73}$$

$$= \sqrt{103,74}$$

$$= 9,47$$

$$= 10,19$$

d. Menghitung standar *error mean* hasil *pretest* variabel X dan Y.

$$SEM_{x_1} = \frac{SD_{x_1}}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$SEM_{y_1} = \frac{SD_{y_1}}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$= \frac{9,37}{\sqrt{42-1}} =$$

$$\frac{10,19}{\sqrt{42-1}}$$

$$= \frac{9,37}{6,40} =$$

$$\frac{10,19}{6,40}$$

$$= 1,46 = 1,59$$

e. Menghitung standar *error* perbedaan *mean* hasil *pretest* variabel X dan Y.

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

$$= \sqrt{(1,46)^2 + (1,59)^2}$$

$$= \sqrt{2,6869 + 2,5281}$$

$$= \sqrt{5,215}$$

$$= 2,28$$

f. Mencari *t hitung* hasil *pretest* variabel X dan Y.

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

$$= \frac{30,48 + 27,69}{2,28}$$

$$= \frac{2,79}{2,28}$$

$$= 1,22$$

g. Memberikan interpretasi (tafsiran) terhadap '*t hitung*'

Merumuskan Hk : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (siswa yang menggunakan media realia) dan Y (siswa yang tidak menggunakan media realia).

Merumuskan Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (siswa yang menggunakan media realia) dan Y (siswa yang tidak menggunakan media realia).

h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t tabel*

$$db = (42+42)-1$$

$$= 84-1$$

= 83

Nilai *t tabel* untuk db 83 tidak ada, maka db yang paling mendekati db 83 adalah db 80 dengan taraf signifikan berikut:

Taraf signifikan (5%) *t tabel* = 1,99

Taraf signifikan (1%) *t tabel* = 2,64

Untuk menguji suatu hipotesis, maka kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Hk diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Ho ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hk ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Ho diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Dengan demikian, hipotesis dapat dijawab karena perolehan nilai *t hitung* lebih kecil dari pada nilai *t tabel* yaitu 1,22 < 1,99 dan 2,64 (pada taraf signifikan 5%), maka Hk ditolak. Hal ini menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (siswa yang menggunakan media realia) dan variabel Y (siswa yang tidak menggunakan media realia). Hal ini menyatakan bahwa pengajaran bahasa Jepang dengan media realia dibandingkan dengan media powerpoint sebelum dilakukannya perlakuan atau *treatment* tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel
Perolehan Hasil Data *Pretest*

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata - rata	30,48	27,69
Standar Deviasi	9,37	10,19
Standar Error	1,16	1,59
<i>SEM_{xy}</i>	2,28	
<i>t hitung</i>	1,22	
<i>t tabel</i>	83 (1,99 dan 2,64)	

kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

- a. Menentukan skor tes awal (*pretest*), skor variabel (x), skor variabel (y), dan test akhir (*posttest*).

Dibawah ini merupakan analisis data setelah penggunaan media realia dalam pembelajaran

Tabel
Analisis Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	X	Y	X	Y	x ²	y ²
1	77	63	4.55	-3.1	20.70	9.61
2	63	70	18.55	-10.1	344.10	102.01
3	77	67	4.55	-7.1	20.70	50.41

4	80	50	1.55	9.9	2.40	98.01
5	80	43	1.55	16.9	2.40	285.61
6	63	53	18.55	6.9	344.10	47.61
7	77	53	4.55	6.9	20.70	47.61
8	80	43	1.55	16.9	2.40	285.61
9	63	83	18.55	-23.1	344.10	533.61
10	90	63	-8.45	-3.1	71.40	9.61
11	63	73	18.55	-13.1	344.10	171.61
12	77	73	4.55	-13.1	20.70	171.61
13	77	73	4.55	-13.1	20.70	171.61
14	77	63	4.55	-3.1	20.70	9.61
15	63	60	18.55	-0.1	344.10	0.01
16	80	40	1.55	19.9	2.40	396.01
17	87	47	-5.45	12.9	29.70	166.41
18	90	63	-8.45	-3.1	71.40	9.61
19	77	63	4.55	-3.1	20.70	9.61
20	60	50	21.55	9.9	464.40	98.01
21	77	47	4.55	12.9	20.70	166.41
22	87	80	-5.45	-20.1	29.70	404.01
23	93	63	-11.45	-3.1	131.10	9.61
24	63	57	18.55	2.9	344.10	8.41
25	87	60	-5.45	-0.1	29.70	0.01
26	90	67	-8.45	-7.1	71.40	50.41
27	90	43	-8.45	16.9	71.40	285.61
28	87	77	-5.45	-17.1	29.70	292.41
29	83	37	-1.45	22.9	2.10	524.41
30	77	53	4.55	6.9	20.70	47.61
31	63	63	18.55	-3.1	344.10	9.61
32	70	67	11.55	-7.1	133.40	50.41
33	90	70	-8.45	-10.1	71.40	102.01
34	80	60	1.55	-0.1	2.40	0.01
35	83	70	-1.45	-10.1	2.10	102.01
36	83	53	-1.45	6.9	2.10	47.61
37	83	63	-1.45	-3.1	2.10	9.61
38	77	53	4.55	6.9	20.70	47.61
39	87	67	-5.45	-7.1	29.70	50.41
40	53	67	28.55	-7.1	815.10	50.41

41	83	63	-1.45	-3.1	2.10	9.61
42	90	43	-8.45	16.9	71.40	285.61
Σ	3277	2516	148.1	-0.2	4759.21	5227.62
M	78.02	59.90				

b. Menghitung *mean* hasil *posttest* variabel

X dan Y.

$$M_{x_2} = \frac{\Sigma x_2}{N_1}$$

$$= \frac{3277}{42}$$

$$= 78,02$$

$$M_{y_2} = \frac{\Sigma y_2}{N_2}$$

$$= \frac{2516}{42}$$

$$= 59,90$$

$$SEM_{x_1} = \frac{SD_{x_1}}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$SEM_{y_1} = \frac{SD_{y_1}}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$= \frac{10,64}{\sqrt{42-1}} =$$

$$\frac{11,16}{\sqrt{42-1}}$$

c. Menghitung standar deviasi hasil *posttest* variabel X dan Y.

$$SD_{x_2} = \sqrt{\frac{\Sigma x_2^2}{N_1}}$$

$$SD_{y_2} = \sqrt{\frac{\Sigma y_2^2}{N_2}}$$

$$= \sqrt{\frac{4759.21}{42}}$$

$$= \sqrt{\frac{5227,62}{42}}$$

$$= \sqrt{113,31}$$

$$= \sqrt{124,47}$$

$$= 10,64$$

$$= 11,16$$

d. Menghitung standar *error mean* hasil *posttest* variabel X dan Y.

$$= \frac{10,64}{6,40} =$$

$$\frac{11,16}{6,40}$$

$$= 1,67 \quad = 1,74$$

e. Menghitung standar *error* perbedaan *mean* hasil *posttest* variabel X dan Y.

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

$$= \sqrt{(1,17)^2 + (1,74)^2}$$

$$= \sqrt{2,7889 + 3,0276}$$

$$= \sqrt{5,8165}$$

$$= 2,41$$

f. Mencari *t hitung* hasil *posttest* variabel X dan Y.

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

$$= \frac{78,02 - 59,90}{2,14}$$

$$= \frac{18,12}{2,14}$$

$$= 7,52$$

$$= 84-1$$

$$= 83$$

g. Memberikan interpretasi (tafsiran) terhadap '*t hitung*'

Merumuskan H_k : terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (siswa yang menggunakan media realia) dan Y (siswa yang tidak menggunakan media realia).

Merumuskan H_o : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (siswa yang menggunakan media realia) dan Y (siswa yang tidak menggunakan media realia).

h. Menguji kebenarannya dengan membandingkan nilai *t tabel*
 $db = (42+42)-1$

Nilai *t tabel* untuk db 83 tidak ada, maka db yang paling mendekati db 83 adalah db 80 dengan taraf signifikan berikut:

Taraf signifikan (5%) *t tabel* = 1,99

Taraf signifikan (1%) *t tabel* = 2,64

Untuk menguji suatu hipotesis, maka kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Hk diterima apabila $t hitung > t tabel$

Ho ditolak apabila $t hitung > t tabel$

Hk ditolak apabila $t hitung < t tabel$

Ho diterima apabila $t hitung < t tabel$

Dengan demikian, hipotesis dapat dijawab karena perolehan nilai *t hitung* lebih besar dari pada nilai *t tabel* yaitu $7,52 > 1,99$ dan $2,64$ (pada taraf signifikan 5%), maka H_k diterima. Hal ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X (siswa yang menggunakan media realia) dan variabel Y (siswa yang tidak menggunakan media realia). Hal ini menyatakan bahwa pengajaran bahasa Jepang dengan media realia lebih efektif dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media realia.

Tabel
Perolehan Hasil Data *Posttest*

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	78,02	59,90
Standar Deviasi	10,64	11,16
Standar Error	1,67	1,74
SEM_{xy}	2,41	
t hitung	7,52	
t tabel	83 (1,99 dan 2,64)	

Sebelum dilakukan *posttest* terdapat hasil *treatment* pada kelas eksperimen (Kelas yang menggunakan media realia) dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan media realia). Hal tersebut merupakan pendukung untuk memperkuat hipotesis yang menunjukkan perbedaan

yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut ini merupakan hasil evaluasi untuk mengetahui proses perkembangan siswa dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang menggunakan media realia dan menggunakan media powerpoint.

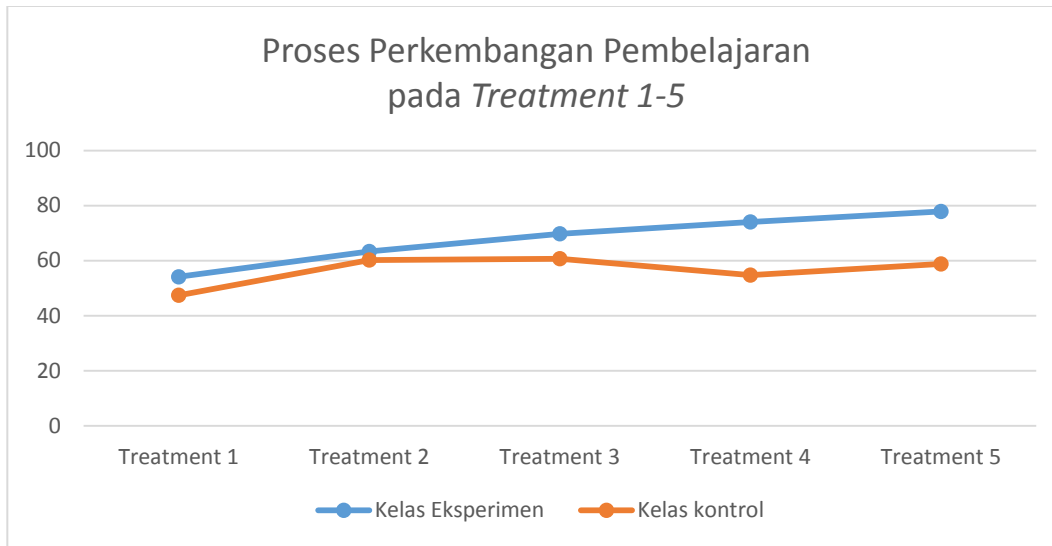
Tabel
Data Evaluasi *Treatment*

Hasil Data <i>Treatment</i> ke-	Nilai Rata-Rata	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	54,12	47,45
2	63,33	60,24
3	69,76	60,71
4	74,05	54,76
5	77,86	58,81

Dari gambar dibawah ini terlihat nilai rata-rata proses perkembangan siswa dalam pembelajaran kosakata. Siswa yang menggunakan media realia nilai rata-rata setiap akhir pembelajaran dari pertemuan 1-5 mengalami kenaikan meskipun kenaikan

nilai sedikit demi sedikit. Pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh cukup baik namun, pada setiap pertemuan terjadi kenaikan nilai dan penurunan. Perolehan nilai kurang stabil.

Gambar
Proses Perkembangan Pembelajaran pada Treatment 1-5



Selain itu untuk menguji tingkat efektivitas penggunaan media realia peneliti menggunakan perhitungan *normalized gain*, setelah melakukan perhitungan terdapat hasil yang menunjukkan kelas eksperimen ada pada interpretasi tingkat efektivitas tinggi dengan perolehan sebesar 0,73 dan kelas kontrol ada pada interpretasi tingkat efektivitas sedang dengan perolehan sebesar 0,44. Berdasarkan interpretasi data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media realia lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran kosakata menggunakan media selain media realia (*powerpoint*).

Adapun data angket menunjukkan bahwa 76-95% (sebagian besar) responden memberikan tanggapan positif dan responden merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media realia karena pembelajaran terasa lebih menarik, tidak membosankan dan memberi pengalaman langsung. Penggunaan media realia sangat efektif, sehingga penggunaan media realia dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya, khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

KESIMPULAN

Berdasarkan menggunakan media realia dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang, kemampuan siswa sebelum menggunakan media realia masih terbilang rendah dibandingkan dengan setelah menggunakan media realia yang menunjukkan peningkatan nilai lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan perhitungan statistik, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan kata lain, hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis kerja (H_k) diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikannya *treatment* sebanyak lima kali pertemuan. Hasil pembelajaran siswa setelah diterapkan media realia lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media realia (*powerpoint*) dalam pembelajaran kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

Perhitungan *normalized gain*, menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen berada dalam kriteria interpretasi tinggi, sedangkan nilai rata-rata *normalized gain* yang diperoleh oleh kelas kontrol berada dalam kriteria interpretasi

sedang. Berdasarkan interpretasi data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang menggunakan media realia lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran kosakata menggunakan media selain media realia (*powerpoint*).

Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 76%-95% (sebagian besar) responden memberikan tanggapan positif mengenai pembelajaran dengan media realia. Penggunaan media realia sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata benda-benda yang berkaitan dengan budaya khas Jepang.

PUSTAKA RUJUKAN

- [1] Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- [2] Ogawa, Y. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishika shonen.
- [3] Sudjianto dan Dahidi. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [4] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Lawati, Susi. 2013. *Penerapan Media Gambar Rearia Namakyouzai dalam Pemahaman Budaya Jepang (Uji Coba*

Terhadap Mahasiswa tingkat 1).

Skripsi: Tidak Diterbitkan.

- [6] Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- [7] Sutikno dan Fathurrohman. 2014. *Srategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- [8] Tarigan. 2011. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.