

EFEKTIVITAS MEDIA GAMBAR DALAM PENGAJARAN *KUREMASU* PADA MATA KULIAH STRUKTUR (*BUNPOO*) BAHASA JEPANG

Lispridona Diner
Jurusan Bahasa dan Sastra Asing FBS Unnes,
e-mail: lisjoost@yahoo.com

Abstract

The research was aimed to know the effectiveness of picture as media in teaching *kuremasu* in Japanese Structure class. The research is quantitative. The data were the students' ability after attending *kuremasu* presented through picture. The method of the research is experimental. The data were analyzed with t-test. The result showed that most of the students' ability improved after having the picture as a media in teaching *kuremasu*.

Kata kunci : *kuremasu*, media gambar

PENDAHULUAN

Pengajaran tata bahasa dalam sebuah bahasa sangat penting karena penguasaan tata bahasa mempengaruhi kemampuan berbahasa lainnya yaitu kemampuan mendengar, membaca, menulis dan berbicara. Mata kuliah tata bahasa (*bunpoo*) pada Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang salah satu mata kuliah yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Mata kuliah *bunpoo* biasanya dijadwalkan terlebih dahulu dibandingkan mata kuliah yang lain. Dalam hal ini pengajar mengharapkan setelah pembelajar memperoleh materi *bunpoo*, pembelajar dapat dengan mudah mengikuti mata kuliah yang lainnya misalnya; *chookai* (mendengar), *dokkai* (membaca), *kanji* (menulis), dan *kaiwa* (berbicara).

Pada pengajaran tata bahasa membutuhkan persiapan atau strategi khusus dari pengajar agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh pembelajar. Selain itu juga pengajar dituntut bisa menciptakan suasana kelas yang rileks dan dapat menumbuhkan motivasi dan minat pembelajar. Dalam pengajaran tata bahasa dalam mata kuliah *Bunpoo* tentang penggunaan *agemasu*

'memberi', *moraimasu* 'menerima' dan *kuremasu* 'memberi', pembelajar mengalami kesulitan dalam penggunaannya. Sebelumnya pembelajar telah memperoleh materi *agemasu* dan *moraimasu* pada mata kuliah *bunpoo* I Bab 7 dan buku *Minna no Nihongo*. Materi tersebut mudah dipahami karena dari segi makna pembelajar dapat membedakan *agemasu* (memberi) dan *moraimasu* (menerima).

Contoh:

Watashi wa Suzuki san ni hon o agemasu.

'Saya memberi buku kepada Suzuki.'

Suzuki san wa Yamada san ni hon o agemasu.

'Suzuki memberi buku kepada Yamada.'

Suzuki san wa watashi ni hon o moraimasu.

'Suzuki menerima buku dari saya.'

Yamada san wa Suzuki san ni hon o moraimasu.

'Yamada menerima buku dari Suzuki.'

Pada proses pembelajar, pengajar menyampaikan materi tentang *kuremasu* dan buku *Minna no Nihongo* maknanya sama dengan *agemasu*, pembelajar mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan *kuremasu*. Pada pengajaran

kuremasu, pengajar pasti membahas kembali materi tentang *agemasu* dan *moraimasu*, karena materi tersebut saling berhubungan.

Contoh penggunaan *kuremasu*;
Chichi wa watashi ni tokei o kuremasu.
 Ayah memberi saya jam.
Kono tokei wa chichi ga kuremasu.
 Jam ini diberi Ayah.

Agemasu dan *kuremasu* memiliki makna yang sama yaitu tetapi dalam penggunaannya memiliki fungsi yang berbeda. Berdasarkan perbedaan tersebut penulis menawarkan cara pengajaran *kuremasu* melalui media gambar agar mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan membedakan penggunaan *kuremasu* dan *agemasu*. Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana efektivitas media gambar dalam pengajaran *kureru*, agar mahasiswa dapat membedakan penggunaan *kuremasu* dan *agemasu*?
- 2) Bagaimana tingkat kemampuan mahasiswa setelah menerima pengajaran *kuremasu* melalui media gambar?
- 3) Apa kendala yang dihadapi pembelajar dalam pembelajaran *kuremasu*?

Dalam proses belajar mengajar diperlukan metode pengajaran yang tepat. Oleh karena itu kita perlu mengetahui apa dan bagaimana metode pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai salah satu tempat berlangsungnya proses belajar mengajar, lembaga pendidikan formal memegang peranan penting dalam menerapkan cara-cara tertentu untuk menyampaikan materi pelajarannya secara sistematis dan terencana agar mudah dimengerti oleh siswa. Alpaudir (1984:71) mengemukakan bahwa metode adalah cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan. Pendapat lain mengatakan metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk

mencapai suatu maksud (Poerwadarminta, 1984:649). Menurut Alwasilah (2002:3), metode pengajaran adalah cara kerja atau cara mengajar yang digunakan oleh guru yang terdiri atas berbagai kegiatan yang telah teratur sedemikian rupa secara sistematis bertahap dan dilandasi berbagai prinsip untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pengajaran terkini dari bermacam-macam jenis, tergantung dari tujuan, latar belakang individu, situasi dan kondisi pendidikan dan kemampuan guru serta fasilitas pendidikan baik dari segi kualitas maupun karakternya. Juga disebabkan adanya kelebihan dan kekurangan dari masing-masing metode pengajaran tersebut.

Menurut Rohestiah (1987:67) metode pengajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut; (1) Metode ceramah, (2) Metode tanya jawab, (3) Metode diskusi, (4) Metode demonstrasi, (5) Metode belajar kelompok, (6) Metode karya wisata, (7) Metode eksperimen, (8) Metode sosiodrama

Di antara metode-metode mengajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ceramah. Ceramah merupakan metode mengajar yang paling tua tetapi penggunaan metode ini sangat terkenal, banyak pengajar atau guru yang menggunakan metode ini.

Winarno Surakhmad (1980:77), mengemukakan metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh pengajar atau guru terhadap kelas.

Dalam metode pengajaran bahasa Jepang tingkat dasar, alur pengajaran didasarkan pada 3 tahap, yaitu:

- 1) *fukushuu* : pengulangan pelajaran
 Mengulang pelajaran/materi yang lalu (yang berhubungan dengan materi baru).
- 2) *dounyuu*: pengenalan materi pembelajaran.
 Menerangkan bentuk, makna dan cara pemakaian.
- 3) *kihon renshuu*: latihan dasar.

- Melatih kosakata dan kalimat agar dapat mengingat dan menyebut dengan benar.
- 4) *ouyou renshuu*: latihan penerapan.
Melatih percakapan agar dapat digunakan pada situasi yang sebenarnya.
- 5) *matome* : kesimpulan
Memperbaiki kesalahan siswa dan memotivasi siswa agar memakai pola kalimat dan kosakata yang telah diajarkan

Selain alur pengajaran yang sudah disampaikan di atas, adapula alur pembelajaran yang harus diperoleh siswa dalam pembelajaran. Alur pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut; (1) *Rikai (wakaru)* : memahami, (2) *Kioku (oboeru)* : mengingat (3) *Unyou (tsukaeru)* : memakai

Dalam setiap kegiatan pendidikan, mutlak diperlukan adanya media pembelajaran karena merupakan salah satu faktor yang mendukung proses belajar mengajar. Media pengajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “*media*” dan “*pengajaran*”. Kata *media* secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk memberi seseorang melakukan suatu kegiatan belajar” Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “*Perantara*” atau “*Pengantar*” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya (Sadiman dkk, 2003:6). Sedangkan National Education Assosiation (1969) mengungkapkan bahwa media pengajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Arsyad, 1997:3).

Kartu atau gambar sebagai media pendidikan yang sangat dianjurkan oleh

para ahli psikologi perkembangan karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik. Utari (1993:210). Jika dilihat kondisi pada saat belajar, pengajaran dengan media sangat membawa pengaruh terhadap siswa. Selain itu, dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih konsentrasi dalam belajar.

Dalam bagian ini akan diuraikan pengajaran dengan media pembelajaran kartu. Media pengajaran dengan kartu salah satu media yang dipakai untuk menghafal dan mengingat huruf penggunaan struktur *kuremasu* sehingga siswa diharapkan dapat menggunakan dalam kalimat. Pertama-tama guru memperlihatkan gambar-gambar yang menunjukkan penggunaan *kuremasu*.

Dalam tata bahasa Jepang dikenal dengan *yarimorai*, termasuk di dalamnya *kuremasu*. *Yarimorai* mencakup *agemasu*, *moraimasu* dan *kuremasu*. Pola kalimat *kuremasu* kata benda (orang) ga kata kerja.

Agemasu 'memberi kepada orang lain.'
Watashi wa Karina san ni hon o agemasu
'Saya memberi Karina buku.'
Moraimasu 'menerima dari orang lain'
Karina san wa watashi ni hon moraimasu
'Karina menerima buku dari saya'
Kuremasu 'memberi dari orang lain untuk orang pertama.'
Mira-san wa watashi ni hon o kuremasu
Mira memberi buku pada saya

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data kemampuan mahasiswa setelah memperoleh pengajaran *kuremasu* melalui media gambar dan dianalisis secara kualitatif yang akan dikaji secara deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen, untuk mengetahui efek dari perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Bahasa Jepang S1 Fakultas

Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Waktu penelitian selama 6 bulan. Populasinya adalah mahasiswa UNNES, sedangkan sampelnya mahasiswa Prodi Bahasa Jepang semester I yang berjumlah 45 orang melalui pemberian *pree-test* dan *post-test*. Metode yang digunakan pada pemilihan sampel ini adalah purposif.

Data primer penelitian ini didapatkan dari hasil rekaman dan pengamatan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan data sekunder penelitian ini berupa tes tertulis, catatan hasil observasi dan angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan eksperimen yang berpola *control group pre test* dan *post test* yaitu tes tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan kedua kelas menggunakan rumus uji I melalui program SPSS, serta angket untuk mendapatkan data kualitatif seperti kesan setelah memperoleh materi *kuremasu* melalui media gambar.

Analisis data dilaksanakan dengan menelaah seluruh data yang tersedia dan berbagai sumber melalui proses reduksi data yang berupa: 1) pemilihan informasi sesuai dengan yang diperlukan peneliti, 2) penyederhanaan data, 3) pengabstrakan, yaitu untuk data-data yang tidak tertuang secara lisan maupun tulis, dan 4) transformasi dan data “kasar” di lapangan menjadi data-data yang dapat ditulis. Setelah melalui proses reduksi, data-data tersebut disusun seruntut mungkin untuk disajikan sehingga dapat memberi informasi yang jelas. Di akhir penyajian data, peneliti akan memaparkan kesimpulan dan data hasil kegiatan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui analisis SPSS diperoleh x sebelum = 71.71; x sesudah = 80.93; t hitung = -4.738. Berdasarkan tabel, $df = 44$ dan $\alpha = 0.05$ diperoleh t Tabel = 1.6802. Simpulan : t hitung > t Tabel sehingga H_0

ditolak. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes pertama dengan hasil tes kedua, sehingga dapat disimpulkan media gambar efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dari 45 orang responden yang menjawab setuju 86,7% dan responden yang menjawab kurang setuju 13,3%, maka media gambar efektif dalam pengajaran *kuremasu*, karena melalui media gambar pembelajar mudah memahami penggunaan *kuremasu*. Pembelajar juga pada latihan penggunaan *kuremasu* dalam kalimat dapat menggunakannya dengan tepat dan dapat membedakan dengan penggunaan *agemasu* yang memiliki arti yang sama.

Dari 45 orang responden yang menjawab baik 53,3%, responden yang menjawab cukup 24,4% dan responden yang menjawab kurang 22,2%, maka alokasi waktu yang digunakan pengajaran *kuremasu* dengan menggunakan media gambar baik karena dapat mencapai sasaran pengajaran tepat selama 2 sks yaitu 100 menit. Dalam waktu 100 menit atau 2 sks pembelajar dapat memahami sekaligus berlatih menggunakan *kuremasu* dalam kalimat. Hal ini dapat diketahui dalam pengajaran *kuremasu* melalui media gambar, pengajar menggunakan lembar rencana pengajaran.

Dari 45 orang responden yang menjawab setuju 8,9%, responden yang menjawab kurang setuju 33,3% dan responden yang menjawab tidak setuju 57,8%, maka pengajaran *kuremasu* adalah efektif apabila menggunakan media. Sebagian besar responden menjawab setuju bahwa efektif pengajaran *kuremasu* melalui media gambar, karena dalam waktu 100 menit pembelajar dapat memahami teori tentang *kuremasu* sekaligus pembelajar juga dapat mengaplikasikan struktur tersebut dalam kalimat bahkan dalam sebuah pecakapan.

Dari 45 orang responden yang menjawab sering 42,2%, responden yang menjawab kadang-kadang 57,8%, maka

pengajaran bahasa Jepang khususnya *kuremasu* adalah diteliti lebih lanjut kembali untuk memotivasi belajar pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan analisis data kualitatif dan kuantitatif, maka diperoleh hasil penelitian penggunaan media gambar dalam pengajaran *kuremasu* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

Melalui analisis data kuantitatif yaitu tes terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes pertama dengan hasil tes kedua, sehingga dapat disimpulkan media gambar efektif dalam pengajaran *kuremasu* pada mata kuliah struktur dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, maka hipotesis yang menjadi anggapan dasar diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data, maka diperoleh dalam pengajaran *kuremasu* melalui media gambar efektif, karena melalui media gambar dilihat dari segi alokasi waktu, pembelajar dapat memahami, menggunakan dan membedakan *kuremasu* dan *agemasu* dalam kalimat bahkan dalam sebuah percakapan berbahasa Jepang. Diperoleh pula meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *kuremasu* setelah mendapat pengajaran melalui media gambar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang didapat dari tes tertulis (*pre test* dan *post test*). Kendala yang dihadapi oleh pembelajar yaitu metode yang digunakan. Setelah memperoleh pengajaran melalui media gambar, maka pembelajar tidak mengalami kendala dalam mempelajari *kuremasu*.

Saran

Disarankan bagi pengajar, dapat menggunakan media gambar dalam pengajaran *kuremasu*, karena berdasarkan penelitian hal tersebut dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan pembelajar dalam memahami *kuremasu*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpandir. 1984. *Pembelajar Bahasa*. Jakarta: Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Alwasilah, A. Chaedar. 2002. *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Arima. Jun'ichi. 2006. *2006 Nendo Kaigai Nihongo Kyoushi Chouki Kenshuu B Koosu*. Nihongo Kyoujuhou Ichi Gakki Handoauto. Kokusaikouryuukikin
- Danasasmita, W & Sutedi, D. 1996. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Program Pendidikan Bahasa Jepang FBS UPI Bandung.
- Poerwadarminta. 1984. *Metode Pengajaran dalam Berkomunikasi*. Jakarta: Depdikbud
- Rohestiah. 1987. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Media Group
- Sadiman, Arif S dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Sri Utari. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Surakhmad, Winarno. 1980. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Badan Penerbitan IKIP