



ANALISIS VERBA NORU, NOBORU, DAN AGARU

Bakry, Benny✉

Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:
Pemanfaatan, Hiragana,
OnlineNihongo

Abstrak

Pengajaran bahasa Jepang di lembaga pendidikan menengah saat ini dilaksanakan dengan berbagai strategi dan metode. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan oleh pengajar bahasa Jepang. Dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada huruf *hiragana*, terdapat berbagai permasalahan dan kendala. Permasalahan dan kendala juga dialami oleh kelas X SMA Negeri 1 Limbangan. Banyak siswa yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana* karena sedikitnya waktu dan banyaknya materi bahasa Jepang. Media pembelajaran yang tepat dan efisien sangat dibutuhkan agar membantu siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Oleh karena itu, penulis menggunakan media *game quiz OnlineNihongo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan, menjabarkan dari pemanfaatan media pembelajaran *game quiz OnlineNihongo*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X3. Data diperoleh dengan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes digunakan untuk memperoleh data hasil dari pemanfaatan media pembelajaran *game quiz OnlineNihongo*. Data non tes dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi, penelitian pendahuluan, dokumentasi.

Abstract

Japanese language teaching in secondary education institutions are currently implemented with a variety of strategies and methods. Selection of appropriate learning media is one of the things that need to be prepared by a Japanese language teacher. In Japanese language learning, especially in hiragana, there are many problems and obstacles. Problems and constraints experienced by the class X SMA Negeri 1 Limbangan. Many students complain and find it difficult to learn hiragana since at least the time and the number of Japanese language materials. Media precise and efficient learning is needed in order to assist students in learning hiragana. Therefore, the authors use the media quiz games OnlineNihongo to improve the mastery of hiragana. This research is a qualitative descriptive study with the aim to describe, describe the utilization of instructional media OnlineNihongo quiz game. The sample in this research is class X3. Data obtained with the instrument test and non-test. Test instruments used to obtain data on the results of the use of instructional media OnlineNihongo quiz game. Non-test data in this study were collected by observation, preliminary research, documentation.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nawang@unnes.ac.id

ISSN 2252-6250

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Jepang di lembaga pendidikan menengah saat ini dilaksanakan dengan berbagai strategi dan metode. Pengajaran bahasa Jepang akan menarik bagi peserta didik apabila pengajar mampu menyampaikan materi pelajarannya dengan menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan oleh pengajar bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada huruf *hiragana*, terdapat berbagai permasalahan dan kendala. Permasalahan dan kendala juga dialami oleh kelas X SMA Negeri 1 Limbangan. Banyak siswa yang mengeluh dan merasa kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana* karena sedikitnya waktu dan banyaknya materi bahasa Jepang. Media pembelajaran yang tepat dan efisien sangat dibutuhkan agar membantu siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Oleh karena itu, penulis menggunakan media *game quiz OnlineNihongo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Musfiqon (2012: 28) Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Huruf Hiragana

Mempelajari huruf *hiragana* adalah salah satu hal penting dalam mempelajari bahasa Jepang karena huruf *hiragana* merupakan huruf

dasar dalam bahasa Jepang. Selain itu dalam kemampuan membaca dan menulis huruf Jepang juga dipengaruhi oleh kemampuan dalam memahami dan menggunakan huruf atau moji (文字). Huruf *hiragana* merupakan penyederhanaan dari bentuk huruf *soogana* pada pertengahan zaman Heian (794M - 1192M). Huruf *hiragana* pada mulanya dipergunakan oleh kaum wanita, maka huruf ini disebut *onnade*. Huruf *hiragana* yang dipakai sekarang adalah bentuk huruf *hiragana* yang dipilih dari *soogana* yang ditetapkan berdasarkan petunjuk Departemen Pendidikan Jepang. Bentuk huruf-huruf *soogana* lainnya disebut *hentaigana* yang dipakai pada catatan-catatan atau tulisan-tulisan lama. Huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*). *Hiragana* digunakan untuk menulis kata-kata bahasa Jepang asli atau menggantikan kanji, menulis partikel, dan kata bantu kata kerja.

Game Quiz Onlinenihongo

Berdasarkan <http://nihongo-e-na.com/eng/site/id349.html> situs media pembelajaran *game quiz Onlinenihongo* <http://www.onlinenihongo.com/> merupakan situs dimana pembelajar dapat belajar bagaimana cara membaca (pengucapan), dan menulis huruf *kana*. Serta dapat digunakan juga untuk mengukur kemampuan hiragana dan katakana melalui sejumlah quiz.

Beberapa kelebihan dari *game quiz Onlinenihongo*:

Melalui animasi pembelajar dapat mencari tahu bagaimana cara penulisan huruf hiragana / katakana, serta dapat mendengarkan suara dari pengucapan / pelafalan huruf tersebut.

Terdapat 3 macam jenis quiz yang dapat dipilih, dan mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda.

Media dalam situs ini mudah digunakan dan mempunyai desain yang bagus.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Jenis metode penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Objek Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil objek penelitian tentang pemanfaatan media *game quiz Onlinenihongo* dalam meningkatkan kemampuan *hiragana* kelas X SMA Negeri 1 Limbangan, Kab. Kendal.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan variabel tunggal, karena dalam penelitian ini penulis hanya akan mendeskripsikan pemanfaatan media *game quiz Onlinenihongo* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Limbangan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Limbangan, Kec. Limbangan, Kab. Kendal tahun ajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X3 SMA Negeri 1 Limbangan yang berjumlah 30 siswa. Untuk tes uji reliabilitas soal, diambil dari sampel kelas X2 sebanyak 10 responden.

Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan jenis instrumen tes dan instrumen non tes.

Pengumpulan data dengan instrumen tes.

Instrumen tes bertujuan untuk memperoleh data yang kemudian digunakan untuk mengukur hasil dari pemanfaatan media pembelajaran *game quiz OnlineNihongo*. Sebelum instrumen tes digunakan, maka terlebih dulu instrumen tersebut di uji

reliabilitas terlebih dahulu, adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen penelitian dilakukan 1 kali pada hari Sabtu, tanggal 8 Februari 2014 pada 10 responden kelas X2 SMA Negeri 1 Limbangan. Dari perhitungan menggunakan rumus KR20 menghasilkan nilai $r = 0,708$, sedangkan r_{tabel} untuk 10 responden adalah 0,602. Dalam hal ini berarti soal yang diuji cobakan dapat dikatakan reliabel, karena nilai r yang dihasilkan lebih besar dari r_{tabel} .

Pengumpulan data dengan instrumen non tes.

Data non tes dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi, penelitian pendahuluan, dokumentasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media *game quiz OnlineNihongo* mampu membantu dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Limbangan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai tes huruf *hiragana* yang diberikan kepada siswa kelas X3. Jumlah nilai rata-rata dari kelas X3 adalah 83,5. Nilai rata-rata dari kelas X3, berada diatas nilai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran bahasa Jepang kelas X di SMA Negeri 1 Limbangan yaitu 71. Dilihat dari kriteria nilai bahasa Jepang kelas X nilai rata-rata dari kelas X3 masuk dalam kriteria BAIK. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *game quiz OnlineNihongo* memberikan efek positif dalam upaya meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Limbangan.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan maka ditemukan beberapa faktor penyebab kesulitan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* yaitu, siswa belum hafal tentang huruf *hiragana*, selain

itu siswa juga belum bisa membedakan huruf *hiragana* yang bentuknya mirip.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Angkasa.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: SARANA TUTORIAL NURANI SEJAHTERA.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Purwanto, Ngalim. 1988. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: CV Remaja Karya.
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : HUMANIORA.
- Suryabrata, Sumadi. 1994. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Dunia Pustaka.
- Wena, made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Gramedia
- <http://www.onlinenhongo.com/>
- <http://belajarnihongoyuk.blogspot.com/>
- <http://bentrox.blogspot.com/2011/04/pengertian-quiz-game-dan-turn-base.html>
- <http://blog.isi-dps.ac.id/pagehwibawa/permainan-elektronik-game-sebagai-alternative-media-pembelajaran>