

## Keefektifan *Flashcards* pada Web Pembelajaran *Memory* untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang

Lathifah Triana Dewi<sup>1</sup> Ai Sumirah Setiawati<sup>2</sup> Rina Supriatnaningsih<sup>3</sup> Andy Moorad Oesman<sup>4</sup>

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

email: [lathifahtriana.07@students.unnes.ac.id](mailto:lathifahtriana.07@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [ai.sumirah@mail.unnes.ac.id](mailto:ai.sumirah@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>,  
[rinakupriatnaningsih@mail.unnes.ac.id](mailto:rinakupriatnaningsih@mail.unnes.ac.id)<sup>3</sup>, [andymooradoesman@mail.unnes.ac.id](mailto:andymooradoesman@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2021

Disetujui Februari 2022

Dipublikasikan Maret

2022

*Keywords:*

*Effectiveness; Flashcard;*

*Memory; Japanese*

*Vocabulary*

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk menguji keefektifan *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* terhadap peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa dan respons siswa terhadap media. Penelitian ini menggunakan jenis *True Experimental Design* dengan *Posttest-Only Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan rumus *Mann Whitney-U*. Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh nilai rata-rata 80,53 pada kelompok eksperimen dan 70,05 pada kelompok kontrol. Hasil uji *Mann Whitney-U* diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)*  $0,031 < 0,05$ , menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* terverifikasi efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang siswa. Kemudian dari data angket dapat diketahui bahwa *Memory* memiliki fitur multimedia menarik. Namun, keefektifan *Memory* belum memberikan pengaruh optimal. Hal ini diketahui dari perbedaan interval nilai pada hasil *posttest* yang terlalu kentara yaitu 93. Ketimpangan tersebut berkaitan dengan kemandirian dan intensitas siswa menggunakan *Memory* yang masih jarang.

### Abstract

*The study aimed to test the effectiveness of flashcards on the Memory learning web on improving students' Japanese vocabulary skills and students' responses to media. This research uses True Experimental Design with Posttest-Only Control Group Design. Data collection techniques using test methods and questionnaires. The data analysis technique used the Mann Whitney-U formula. The calculation results obtained an average value of 80.53 in the experimental group and 70.05 in the control group. The results of the Mann Whitney-U test were obtained by Asymp. Sig. (2-tailed)  $0.031 < 0.05$ , indicating that the average score of the experimental group and control group students had a significant difference. It can be concluded that flashcards on the verified Memory learning web effectively increase students' Japanese vocabulary. Then from the questionnaire data, it can be seen that Memory has interesting multimedia features. However, the effectiveness of Memory has not given optimal effect. This is known from the difference in the score interval on the posttest results, which is too obvious, namely 93. The inequality is related to the independence and intensity of students using Memory which is still rare.*

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [chie@mail.unnes.ac.id](mailto:chie@mail.unnes.ac.id)

E-ISSN 2685-6662

P-ISSN 2252-6250

## PENDAHULUAN

Bahasa berperan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan ide, perasaan, informasi, serta pendapat kepada pihak lain secara lisan dan tulisan. Hal tersebut dapat diungkapkan dengan mudah ketika seseorang mampu berbahasa secara komunikatif, baik menggunakan bahasa ibu maupun bahasa asing. Dari banyak bahasa asing yang dipelajari oleh pelajar di Indonesia, bahasa Jepang menjadi salah satu yang memiliki banyak peminat. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Japan Foundation pada tahun 2018 (*2018 Nendo Kaigai Nihongo Kyouiku Kikan Chousa Kekka*), Indonesia menempati peringkat dua teratas dengan jumlah pelajar bahasa Jepang sebanyak 706.603 orang (The Japan Foundation, 2019).

Pemelajar bahasa, termasuk bahasa Jepang, perlu menguasai huruf, kosakata, dan tata bahasa. Penguasaan kosakata menjadi salah satu urgensi untuk diperhatikan karena berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi seseorang. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Hatch & Brown (1995) bahwa pelajar yang memiliki kekayaan pengetahuan terhadap kosakata yang dimilikinya, baik dari penerapan maupun jumlah, dapat dengan mudah mengekspresikan gagasan dan buah pikiran yang dimiliki dengan cara yang lebih alami karena mereka memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik dalam bahasa target (Topkaraoglu & Dilman, 2014: 931–932).

Pentingnya penguasaan kosakata (*goi*) untuk mendukung kemampuan berbahasa Jepang juga dapat dibuktikan dengan Pohon JF Standar atau *JF Sutandaado no Ki*. Standar Pendidikan Bahasa Jepang yang diilustrasikan dengan Pohon JF Standar dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu aktivitas berbahasa (*komyunikeeshon gengo katsudou*) dan kemampuan berbahasa (*komyunikeeshon gengo nouryoku*) yang disertai dengan penomoran sebagai penanda untuk memperjelas urutan kemampuan berbahasa Jepang yang perlu dikuasai dan dicapai oleh pelajar.

Gambar 1 Ilustrasi Pohon JF (The Japan Foundation, 2018)



Berdasarkan ilustrasi Pohon JF Standar, penguasaan kosakata (*goi no tsukaikonashi*) termasuk dalam lingkup kemampuan berbahasa secara komunikatif (*komyunikeeshon gengo nouryoku*), yang menjadi modal dalam melakukan aktivitas berbahasa (*komyunikeeshon gengo katsudou*). Kemampuan berbahasa secara komunikatif ini terletak di bagian akar yang merupakan pangkal, pokok, atau asal mula dari suatu unsur, sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata merupakan unsur pokok yang penting dan dapat memengaruhi kemampuan berbahasa seseorang dalam melakukan aktivitas berbahasa.

Namun, kenyataan di dunia pendidikan masih sering dijumpai pelajar yang kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya kosakata. Ketika peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 5 Semarang pada bulan Oktober hingga November 2020, pembelajaran bahasa Jepang sebagai Lintas Minat dilakukan secara daring melalui platform *Google Meet* dan grup *WhatsApp*.

Sebelum pembelajaran berlangsung, materi dalam bentuk *softfile* buku Sakura dan *PowerPoint* diunggah terlebih dahulu pada *Moodle* sehingga siswa dapat mengunduh dan mempelajarinya. Pada saat jam kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, pengajaran kosakata, pola kalimat, dan latihan percakapan diberikan melalui media *PowerPoint*. Ketika peneliti mengajarkan kosakata baru kepada siswa dan kemudian memberi latihan penguatan berupa gambar, siswa diinstruksikan untuk menyebutkan kosakata gambar tersebut dalam bahasa Jepang, tetapi ada beberapa siswa yang kesulitan dan masih keliru dalam melafalkannya.

Selain itu, ketika mengerjakan tugas maupun berlatih percakapan, siswa masih kesulitan melakukannya karena belum menghafal kosakata. Kemampuan menguasai kosakata yang belum cukup ternyata memengaruhi kemampuan berbahasa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berawal dari masalah tersebut kemudian peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 15 Februari 2021. Responden sebanyak 36 siswa kelas X yang memperoleh bahasa Jepang sebagai mata pelajaran Lintas Minat di SMAN 5 Semarang dipilih secara acak (*random*). Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi oleh siswa ketika mempelajari bahasa Jepang yaitu kosakata sebanyak 12 siswa (33,33%), tata bahasa Jepang sebanyak 11 siswa (30,55%), huruf Jepang sebanyak 10 siswa (27,77%), dan sisanya kesulitan dalam menguasai ketiga aspek tersebut (kosakata, huruf, dan tata bahasa Jepang).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan juga dapat diketahui bahwa *PowerPoint* yang digunakan sebagai media pembelajaran memuat terlalu banyak tulisan sehingga hanya mendukung aspek visual saja. Selain itu, membutuhkan ruang penyimpanan besar yang menyebabkan siswa tidak mengunduh materi dan berdampak pada minat belajar serta kemampuan siswa memahami materi pelajaran. Hal ini dapat diketahui dari kurangnya rasa percaya diri dan kesulitan siswa ketika merespons pertanyaan peneliti atau pengajar untuk menyebutkan kosakata dari materi yang sudah dipelajari maupun pada saat berlatih percakapan karena penguasaan kosakata yang belum cukup.

Penggunaan media pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya pengajaran kosakata yang kurang bervariasi dan mendukung kebutuhan siswa, mendorong peneliti untuk mencari inovasi sebagai solusi terhadap masalah tersebut. Hadirnya inovasi media pada pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa belajar dan menghafal kosakata bahasa Jepang agar lebih banyak kosakata yang dapat dikuasai sehingga berpengaruh positif terhadap kemampuan berbahasa serta prestasi belajar siswa.

Selain itu, hal lain yang lebih penting adalah kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sebagai satu kesatuan yang utuh dan dapat mengimplementasikannya pada kehidupan

baik secara lisan maupun tulisan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Khadijah (2015: 14–15) tentang media ajar atau media belajar meliputi segala sesuatu yang berperan sebagai penyampai informasi dan mampu membangkitkan pikiran, rasa, dan karsa peserta didik untuk mendukung proses belajarnya sendiri.

Perkembangan teknologi dan internet yang pesat dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan inovasi pada pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan inovatif, seperti *e-learning* (Rahmasari dan Rismiati, 2013: 69).

Menurut Wicaksono & Roza (2015: 7) *e-learning* adalah suatu pendekatan pada kegiatan belajar mengajar dan kumpulan metode belajar yang memanfaatkan teknologi digital sehingga mampu mendedayakan, mendistribusikan, dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, ada juga *Web Based Learning* (pembelajaran berbasis *web*) yang termasuk salah satu bagian dari *e-learning* dengan spesifikasi penggunaan untuk pembelajaran jarak jauh yang berlangsung secara daring (*online*) terhubung jaringan internet, seperti *website*, *web mail*, *mailing list*, dan *bulletin board* (Nuraini dalam Saputri & Hannah, 2018: 70).

Peneliti memilih *Memory* untuk digunakan pada pembelajaran daring bahasa Jepang sebagai upaya mengatasi masalah kurangnya variasi media pembelajaran dan meminimalkan rasa jenuh yang dirasakan siswa. *Memory* merupakan platform pembelajaran berupa aplikasi *online* berbasis web yang didesain untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dan dapat diakses dengan berbagai perangkat elektronik yang terhubung internet. *Memory* dirancang untuk dapat digunakan oleh semua kalangan dan terdiri dari beberapa tingkat kesulitan sehingga dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Pada kursus bahasa, *Memory* menyediakan fasilitas audio penutur asli (*native speaker*) sehingga dapat mendukung siswa berlatih pelafalan kosakata dengan baik dan benar. Selain itu, format huruf *kanji* dan *kana* juga bisa diaplikasikan pada kursus bahasa Jepang agar siswa atau pengguna dapat memperoleh daya guna media secara sekaligus. *Memory* dapat diaplikasikan pada materi seperti bentuk pengenalan kosakata bahasa asing karena dalam media ini terdapat beragam mode latihan

yang dapat melatih siswa untuk membaca, mengingat, mendengar, berbicara, dan menulis kosakata sesuai ilustrasi yang diberikan. Salah satu mode tersebut tersedia dalam bentuk *e-flashcard*, yang dapat membantu siswa belajar kosakata dengan mudah dan menyenangkan. *Flashcards online* merupakan inovasi yang dapat dibuat oleh pengguna dalam beragam bahasa sehingga dapat didistribusikan secara gratis dan mengakomodasi para pemelajar untuk belajar kosakata (Serfaty & Serrano, 2020: 1).

Penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran mampu memberikan efek positif pada peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Permadi dan Suryana (2000: 24) bahwa *flashcard* menjadi bagian dari permainan edukatif dalam bentuk himpunan kartu yang didesain khusus oleh doman dengan tampilan gambar dan kata untuk meningkatkan beragam poin positif seperti, memperkuat daya ingat, melatih kemandirian, dan memperkaya kosakata.

Beberapa studi terdahulu yang relevan dengan tema media, kosakata, dan *flashcard* adalah penelitian yang dilakukan oleh Mohammadnejad *et al.*, (2012) untuk mengetahui keefektifan dari dua teknik pengajaran (*picture flashcards* dan *wordlist*) pada penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (EFL).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mohammadnejad *et al.*, (2012) menjelaskan bahwa *flashcard* bergambar yang diaplikasikan sebagai media pengajaran kosakata jauh lebih membantu dibandingkan *wordlist* karena *flashcard* bergambar mampu menyajikan kata-kata baru dengan lebih suportif, sehingga dapat mengaktifkan minat peserta didik. Percobaan yang dilakukan Mohammadnejad *et al.*, ini memang memberikan kontribusi positif tetapi masih memiliki keterbatasan yaitu dua teknik yang digunakan hanya mendukung aspek visual saja sehingga kebutuhan belajar siswa belum terakomodasi sepenuhnya.

Selain itu, media *flashcards* yang digunakan masih berbahan kertas, sehingga kurang cocok jika diaplikasikan pada pembelajaran daring. dan juga membutuhkan tenaga, waktu, serta biaya yang lebih apabila materi yang disampaikan kepada siswa mencakup banyak kosakata baru. Sedangkan pada penelitian ini, media yang digunakan berupa aplikasi *online* berbasis *website* bernama "Memory"

yang menyediakan beragam menu dan mode latihan, salah satunya *e-flashcard* untuk digunakan pada pengajaran kosakata bahasa Jepang. Beragam mode latihan yang tersedia dalam satu media (*Memory*) dapat memberikan inovasi belajar pada siswa untuk meningkatkan kemampuan kosakatanya.

Selanjutnya, penelitian oleh Taghizadeh *et al.*, (2017) yang menekankan bahwa *digital games*, lagu, dan *flashcard* memiliki efek positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa asing pada anak-anak dan ketiga teknik tersebut dapat mengembangkan pengetahuan kosakata bahasa Inggris mereka. Penggunaan *digital games*, lagu, dan *flashcards* dapat memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa yang terlibat dalam kegiatan di kelas.

Pada penelitian Taghizadeh *et al.*, media *flashcards* yang digunakan masih dalam bentuk kartu fisik, sehingga belum sesuai jika diaplikasikan pada pembelajaran *online*. Sementara itu, pada penelitian ini media *flashcards* yang terdapat pada *Memory* tersedia dalam bentuk *e-flashcards* yang juga didukung dengan berbagai multimedia menarik seperti audio dari penutur asli (*native speaker*), animasi bergerak, gambar, serta mendukung format huruf *kana* dan *kanji*. Beragam fitur yang tersedia diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar sehingga siswa mampu menguasai kosakata bahasa Jepang dengan pengalaman baru yang menyenangkan selama pembelajaran daring.

Kemudian, pada studi oleh Fauzi (2020) tentang persepsi pemelajar terhadap pengembangan media kamus tematik berbasis web bagi pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar dapat disimpulkan bahwa dari 21 orang yang dijadikan sampel diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 81,65% termasuk kategori sangat baik, sehingga kamus tematik berbasis web dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar setara dengan standar *Japan Foundation Can-do level A1*.

Kamus tematik berbasis web yang dikembangkan oleh Fauzi dilengkapi dengan audio, foto, dan ilustrasi yang dapat mendukung kegiatan belajar kosakata pada siswa. Kendati demikian, kamus tematik yang dikembangkan oleh Fauzi tidak dilengkapi dengan beragam mode latihan sebagai bentuk penguatan setelah siswa

mempelajari kosakata. Selain itu, adanya iklan dari pihak *wordpress* dianggap sedikit mengganggu konsentrasi belajar siswa. Pada media *Memory*, setelah pengajaran kosakata diberikan menggunakan *e-flashcard*, siswa dapat menggunakan beragam mode latihan yang tersedia, seperti “Multiple Choice”, “Smart—a blend of all modes”, “Auto listening and speaking modes for languages”, dan lain-lain, yang dapat mengaktifkan memori dan kemampuan berbahasa siswa. *Memory* merupakan web pembelajaran yang didesain oleh *founder* untuk mengakomodasi kegiatan belajar mengajar dengan konsep *free self-service*, sehingga pengguna dapat menggunakan seluruh menu dan fitur yang tersedia sesuai kebutuhan, gratis, dan tidak terinterupsi oleh iklan.

Penelitian selanjutnya yang relevan yaitu penggunaan media *Kotoba Gazou* yang termasuk dalam ragam media grafis dengan memanfaatkan gambar untuk mengajarkan kosakata oleh Rusni (2016). Media ini terdiri dari dua bagian terpisah, yaitu pada bagian pertama berupa papan gambar yang memuat sekumpulan gambar tempat dan bagian dua memuat sekumpulan gambar aktivitas dan tulisan tempat. Selain itu, juga disertai dengan dua kartu *kotoba* yang masing-masing berupa kalimat rumpang, sehingga siswa perlu untuk melengkapi kalimat tersebut dengan kosakata yang tepat berdasarkan ilustrasi gambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusni membutuhkan ruang dan waktu yang memadai untuk dapat diaplikasikan pada pembelajaran. Sedangkan jika pada pembelajaran daring tidak memungkinkan untuk dilakukan. Oleh karena itu, untuk meminimalkan kekurangan tersebut, peneliti mencoba menggunakan inovasi media pembelajaran yang memiliki sedikit persamaan dengan media yang digunakan oleh Rusni, berupa kartu bergambar tetapi dalam bentuk elektronik (*e-flashcard*) yang tersedia dalam web pembelajaran *Memory*.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada pemelajar bahasa Jepang kelas X di SMAN 5 Semarang dalam menguasai kosakata, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa dan

tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut pada pembelajaran.

## METODE

Studi ini mengaplikasikan pendekatan deskriptif kuantitatif dan metode eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan model *Posttest-Only Control Group Design*.

Populasi berasal dari siswa kelas X Lintas-Minat Bahasa Jepang di SMAN 5 Semarang yang terdiri atas 10 kelas jurusan IPA dan dua kelas jurusan IPS. Teknik *Simple Random Sampling* digunakan untuk menentukan sampel penelitian dan peneliti menggunakan tiga kelas sebagai sampel yang terdiri atas kelas X IPA 5 sebagai kelompok eksperimen (32 siswa), kelas X IPA 3 sebagai kelompok kontrol (35 siswa), dan kelas X IPA 4 sebagai kelompok uji reliabilitas (36 siswa).

Pengumpulan data menggunakan metode yang disesuaikan dengan kebutuhan dan instrumen yaitu tes dan non-tes (kuesioner). Peneliti menggunakan *posttest* dalam bentuk tes objektif terdiri atas 15 soal pilihan berganda dan 15 soal menjodohkan. Selain itu, peneliti juga menggunakan jenis angket tertutup yang terdiri atas 8 indikator dan menggunakan skala *Likert* dengan interval nilai 1–5 yang dapat diperinci sebagai berikut.

Tabel 1 Indikator Skala *Likert*

Indikator	Poin
Sangat Setuju/Selalu	Lima
Setuju/Sering	Empat
Netral/Kadang-kadang	Tiga
Tidak Setuju/Jarang	Dua
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	Satu

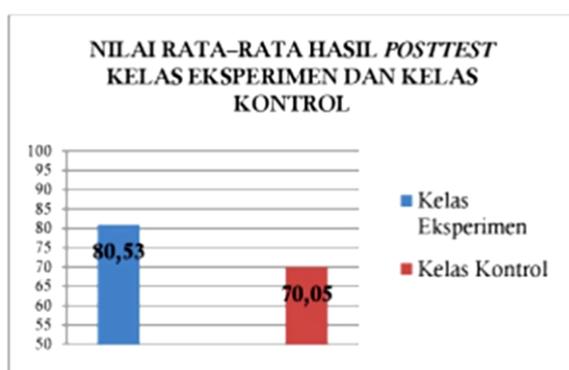
Pada studi ini, data *posttest* akan dianalisis setelah dilakukan pengujian menggunakan formula *Mann-Whitney U* dengan bantuan penghitungan dari aplikasi *Microsoft Office Excel 2007* dan *IBM SPSS versi 21.0 for Windows*. Sedangkan pada data non-tes (kuesioner) dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus Indeks (%) untuk mengetahui indeks penilaian pada setiap butir nomor angket. Rumus indeks persentase yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Rumus Indeks (\%)} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil *Posttest*

Studi tentang keefektifan *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X di SMA Negeri 5 Semarang diperoleh nilai rerata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 80,53 dan kelas kontrol sebesar 70,05, yang dapat diilustrasikan dengan diagram batang sebagai berikut.



Kedua kelompok sampel memiliki nilai maksimum dan minimum yang sama yaitu 100 dan 7 dengan interval nilai (*range*) sebesar 93. Data *posttest* tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 2 Deskripsi Statistik

Kelas_	N	Range	Mean	Min.	Max.
	Stat.	Stat.	Stat.	Stat.	Stat.
Eksperimen	32	93.00	80.5313	7.00	100.00
Kontrol	35	93.00	70.0571	7.00	100.00
Valid N (listwise)	32				

Data nilai *posttest* kedua kelompok sampel selanjutnya dihitung menggunakan rumus statistika. Tahapan penghitungan dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Uji Normalitas

Data penelitian diuji normalitasnya untuk mengetahui apakah berdistribusi normal atau tidak. Hasil yang didapat akan menentukan langkah pengujian selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti. Pengambilan keputusan untuk menentukan uji normalitas data dapat dengan merujuk pada persyaratan di bawah ini.

- 1) Data dinyatakan berdistribusi tidak normal jika nilai *Sig.* <  $\alpha$  (0,05).
- 2) Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai *Sig.* >  $\alpha$  (0,05).

Uji normalitas pada tes menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* memanfaatkan aplikasi IBM SPSS versi 21.0. Uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan karena jumlah sampel lebih dari 50 (Pramesti, 2014: 204). Berikut merupakan hasil uji normalitas data *posttest* siswa.

Gambar 3 Uji Normalitas

		Tests of Normality					
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Stat.	df	Sig.	Stat.	df	Sig.
Hasil Posttest Siswa	Eksperimen	.204	32	.002	.786	32	.000
	Kontrol	.134	35	.113	.915	35	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh *Sig.* lebih kecil dari  $\alpha$  (5%) yaitu 0,002 < 0,05, sehingga hasil *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi tidak normal karena nilai signifikansi belum memenuhi syarat. Di sisi lain, kelompok kontrol menunjukkan *Sig.* lebih besar dari  $\alpha$  (5%), yaitu 0,113 > 0,05, maka data hasil *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi sudah memenuhi syarat. Dengan demikian, data *posttest* pada penelitian ini dikatakan berdistribusi tidak normal karena diperoleh satu data yang belum memenuhi persyaratan.

#### 2. Uji Homogenitas

Sampel dapat dikatakan “homogen” jika kedua kelompok sampel dijumpai kesamaan varian dan tidak menunjukkan perbedaan yang substansial. Panduan dalam menetapkan keputusan uji homogenitas pada sampel adalah sebagai berikut.

- a. Varians dari dua atau lebih kelompok populasi data dinyatakan tidak sama (tidak homogen) jika *Sig.* < 0,05.
- b. Varians dari dua atau lebih kelompok populasi data dinyatakan sama (homogen) jika *Sig.* > 0,05.

Hasil uji homogenitas terhadap kedua kelompok sampel diperoleh sebagai berikut.

Gambar 4 Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Posttest Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.772	1	65	.383

Berdasarkan gambar di atas, pada kolom signifikansi diperoleh nilai *Sig.* 0,383 > 0,05, maka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang memiliki varian sama.

Jika meninjau hasil uji normalitas dan uji homogenitas dapat diketahui benang merahnya yaitu pengolahan data selanjutnya menggunakan uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney U*.

3. Uji *Mann-Whitney U*

Termasuk bagian dari statistik non-parametrik yang digunakan untuk mengidentifikasi selisih rerata nilai dari kedua sampel bebas atau tidak saling berkaitan (Wijaya, 2011). Uji *Mann-Whitney U* digunakan sebagai alternatif uji *Independent-Sample T-Test* yang tidak dapat digunakan karena data penelitian tidak berdistribusi normal sehingga tidak dapat memenuhi asumsi penggunaan statistik parametrik (Sugiyono, 2013: 150). Hasil uji *Mann-Whitney U* adalah sebagai berikut.

Gambar 5 Uji *Mann-Whitney U*

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil Posttest Siswa
Mann-Whitney U	388.500
Wilcoxon W	1018.500
Z	-2.159
Asymp. Sig. (2-tailed)	.031

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,031 < 0,05. Dengan demikian, selisih nilai rata-rata siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan, yang berarti *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa.

**Hasil Data Angket**

Pada penelitian ini angket diberikan kepada kelompok eksperimen (X IPA 5) sebanyak 35 responden melalui pranala *Google Form* untuk mendapatkan data tentang respons siswa terhadap web pembelajaran *Memory* yang digunakan untuk belajar kosakata. Data kuesioner terlebih dahulu dihitung menggunakan rumus skala *Likert*.

Kemudian untuk mempermudah interpretasi data, maka interval penilaian dapat diilustrasikan sebagai berikut.

Tabel 2 Interval Penilaian

Interval (%)	Kategori
Indeks 0%–19,99%	Sangat Tidak Setuju/Tidak pernah
Indeks 20%–39,99%	Tidak Setuju/Jarang
Indeks 40%–59,99%	Netral/Kadang-kadang
Indeks 60%–79,99%	Setuju/Sering
Indeks 80%–100%	Sangat Setuju/Selalu

Berikut merupakan hasil penghitungan tiap-tiap butir angket tentang respons siswa terhadap penggunaan *Memory*.

Gambar 6 Hasil Angket Siswa tentang Penggunaan *Memory* terhadap Pembelajaran Kosakata

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Total	Persentase (%)
		Sangat Setuju/Selalu	Setuju/Sering	Netral/Kadang	Tidak Setuju/Jarang	Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah		
1	Saya berminat mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan media <i>Memory</i>	3	11	18	0	0	113	70,625
2	Saya menggunakan media <i>Memory</i> untuk belajar kosakata bahasa Jepang (gw) secara mandiri	0	0	6	7	19	51	31,875
3	Media <i>Memory</i> memiliki tampilan gambar, animasi, dan audio yang menarik	6	15	11	0	0	123	76,875
4	Saya menggunakan evaluasi yang terdapat dalam media <i>Memory</i> untuk melatih kemampuan mengingat dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang secara mandiri	0	0	0	7	25	39	24,375
5	Saya menjadi tahu dan dapat mempraktikkan pelajaran kosakata bahasa Jepang yang benar dengan menggunakan media <i>Memory</i>	3	15	12	2	0	115	71,875
6	Saya menjadi percaya diri menggunakan bahasa Jepang setelah memperkaya kosakata menggunakan media <i>Memory</i>	3	11	17	1	0	112	70
7	Saya menjadi mudah memahami materi setelah menguasai kosakata bahasa Jepang menggunakan media <i>Memory</i>	3	14	13	2	0	114	71,25
8	Media <i>Memory</i> efektif diplikasikan pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pengajaran kosakata	5	14	13	0	0	120	75

Berdasarkan tabel di atas, hasil kuesioner tentang tanggapan siswa kelas X IPA 5 (kelompok eksperimen) terhadap penggunaan *Memory* untuk belajar kosakata dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

- 1) Pada butir nomor 1 diperoleh 70,625% termasuk dalam interval penilaian indeks 60%–79,99% dengan kategori “setuju”, sehingga dapat dikatakan bahwa “responden

berminat mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan media *Memory*".

- 2) Pada butir nomor 2 diperoleh 31,875% termasuk dalam interval penilaian indeks 20%–39,99% dengan kategori "jarang", sehingga dapat dikatakan bahwa "responden jarang menggunakan media *Memory* untuk belajar kosakata bahasa Jepang (*goi*) secara mandiri".
- 3) Pada butir nomor 3 diperoleh 76,875% termasuk dalam interval penilaian indeks 60%–79,99% dengan kategori "setuju", sehingga dapat dikatakan bahwa "media *Memory* memiliki tampilan gambar, suara, dan animasi (multimedia) yang menarik".
- 4) Pada butir nomor 4 diperoleh 24,375% termasuk dalam interval penilaian indeks 20%–39,99% dengan kategori "jarang", sehingga dapat dikatakan bahwa "responden jarang menggunakan evaluasi yang terdapat dalam media *Memory* untuk melatih kemampuan menghafal dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang (*goi*) secara mandiri".
- 5) Pada butir nomor 5 diperoleh 71,875% termasuk dalam interval penilaian indeks 60%–79,99% dengan kategori "setuju", sehingga dapat dikatakan bahwa "responden menjadi tahu dan dapat mempraktikkan pelafalan kosakata bahasa Jepang yang benar dengan menggunakan media *Memory*".
- 6) Pada butir nomor 6 diperoleh 70% termasuk dalam interval penilaian indeks 60%–79,99% dengan kategori "setuju", sehingga dapat dikatakan bahwa "responden menjadi percaya diri menggunakan bahasa Jepang setelah belajar kosakata dengan menggunakan media *Memory*".
- 7) Pada butir nomor 7 diperoleh 71,25% termasuk dalam interval penilaian indeks 60%–79,99% dengan kategori "setuju", sehingga dapat dikatakan bahwa "responden menjadi lebih memahami materi bahasa Jepang setelah mengetahui makna dari kosakata tersebut menggunakan media *Memory*".
- 8) Pada butir nomor 8 diperoleh 75% termasuk dalam interval penilaian indeks 60%–79,99% dengan kategori "setuju", sehingga dapat

diasumsikan bahwa "*Memory* memiliki efek positif ketika diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pengajaran kosakata".

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil interpretasi data angket pada kelas eksperimen tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan *Memory* pada pembelajaran kosakata diperoleh respons sebagai berikut.

### Minat siswa mempelajari kosakata bahasa Jepang menggunakan web pembelajaran *Memory*

Berdasarkan hasil penghitungan data angket, diperoleh nilai 70,625% pada butir nomor 1 yang berkaitan dengan minat siswa dalam menggunakan media *Memory* untuk belajar kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Kemp & Dayton (1985: 28) bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah dapat memotivasi dengan cara disajikan melalui teknik drama atau hiburan.

### Kelebihan media *Memory* menurut siswa

Berdasarkan hasil penghitungan angket, diperoleh nilai 76,875% pada butir angket nomor 3 yang berkaitan dengan tanggapan siswa terhadap fitur multimedia pada *Memory*. Hasil yang diperoleh dapat membuktikan pendapat Chaeruman (2008: 29) tentang salah satu kelebihan penggunaan *e-learning* adalah dapat menghadirkan berbagai modalitas belajar (*multisensory*) seperti aspek visual, audio, dan kinestetik sehingga perbedaan gaya belajar siswa dapat difasilitasi. Selain itu, juga selaras dengan pendapat Sadiman (2006: 17–18) yang menerangkan bahwa kegunaan media pembelajaran adalah meminimalkan kesan verbalistik dan mengatasi kelemahan daya indra, perbedaan waktu, dan keterbatasan ruang.

Hasil pada penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikoopour & Kazemi (2014) tentang penggunaan digital dan non-digital *flashcard* pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris, yang menunjukkan bahwa penggunaan *mobile flashcards* pada pengguna memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan yang hanya menggunakan *flashcard* berbahan kertas. Hal ini dikarenakan *flashcards online* yang dapat diakses dengan ponsel memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan portabilitas sehingga dapat mendorong siswa menggunakannya sebagai alat pembelajaran kosakata bahasa Inggris

di waktu senggang mereka. Pada studi lain yang dilakukan oleh Umami (2014) tentang penggunaan media *Goi Game* berbasis Web untuk mengajarkan kosakata bahasa Jepang, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada siswa pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan berupa penggunaan media *Goi Game*. Penelitian Umami yang mengimplementasikan media berupa *game* berbasis web teruji efektif dapat memperbaiki prestasi belajar siswa menjadi lebih baik sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi dan internet pada kegiatan pengajaran kosakata memberikan hasil yang baik.

Meskipun *Memory* teruji efektif, pada hasil *posttest* siswa ditemukan perbedaan interval nilai maksimal dan minimal yang terlampaui jauh, yaitu 93. Hal ini mengindikasikan bahwa sesungguhnya *Memory* belum memberikan manfaat yang optimal dalam mengaktifkan minat belajar mandiri dan meningkatkan kemampuan siswa secara merata termasuk pada hasil belajar. Jika ditinjau kembali, ketimpangan tersebut terjadi berkaitan dengan kemandirian dan intensitas siswa dalam menggunakan media *Memory* untuk belajar kosakata bahasa Jepang yang masih jarang. Fakta tersebut didukung dengan hasil persentase angket tentang tanggapan siswa terhadap frekuensi penggunaan media *Memory* secara mandiri menunjukkan hasil 31.875%, berada pada interval penilaian indeks 20%–39,99%, termasuk dalam kategori “jarang”.

Berdasarkan fakta tersebut, hasil yang ditemukan dalam penelitian ini ternyata tidak dapat memenuhi konsep media pembelajaran yang dikemukakan oleh Khadijah (2015: 14–15):

“Media belajar meliputi segala macam bentuk yang dapat berperan sebagai pengantar pesan dan mampu membangkitkan pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik untuk mendukung proses belajarnya sendiri”.

Selain itu, juga bertentangan dengan pendapat Wicaksono & Roza (2015: 7) yang menguraikan bahwa penggunaan *e-learning* menjadi suatu pendekatan pada kegiatan belajar mengajar dan kumpulan metode belajar yang memanfaatkan teknologi digital sehingga mampu didaya gunakan,

didistribusikan, dan meningkatkan hasil belajar. Ketidaksesuaian ini dapat diketahui dari interval nilai siswa yang terlampaui jauh sehingga penggunaan *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* untuk kelas eksperimen belum memberikan efek optimal terhadap hasil belajar siswa secara merata.

Di sisi lain, data yang diperoleh pada penelitian ini juga dapat digunakan untuk membuktikan kesesuaian dari pendapat Rohani (2019: 23), sebagai berikut.

“Efektivitas penggunaan media pembelajaran tidak ditentukan berdasarkan kecanggihan dan kemodernan perangkat yang dimanfaatkan oleh pengajar pada proses pembelajaran, melainkan pada kesesuaian alat tersebut dengan karakteristik siswa”.

Selain itu juga selaras dengan pendapat (Nakayama *et al.*, 2007: 195) yang menyatakan bahwa ada beberapa literatur yang menunjukkan bahwa *e-learning* tidak selalu memberikan keberhasilan pada peserta didik ketika melakukan pembelajaran daring. Hal tersebut dapat disebabkan oleh keadaan lingkungan belajar dan/atau karakteristik pelajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan penghitungan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa *flashcards* pada web pembelajaran *Memory* memberikan efek positif terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa pada kelas kontrol. Selain itu, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,031 < 0,050$  pada pengujian *Mann Whitney-U*. Dengan demikian, hipotesis  $H_a$  yang berbunyi “*Flashcards* pada web pembelajaran *Memory* efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X di SMA Negeri 5 Semarang” **diterima**.

Namun, keefektifan *Memory* ternyata belum memberikan pengaruh optimal pada hasil belajar siswa secara menyeluruh. Kemandirian dan intensitas siswa menggunakan *Memory* untuk belajar perlu ditingkatkan dan digiatkan sehingga manfaat media *Memory* dapat diterima secara utuh oleh seluruh siswa. Dengan demikian, kosakata dan kemampuan berbahasa Jepang pada siswa dapat meningkat dan menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaeruman, Uwes A. (2008). *Mendorong penerapan e-learning di sekolah*. Jurnal Teknodik, Vol. 12 No 1 Juni 2008, 26-32.
- Fauzi, Hanif Nur, and Yuyun Rosliyah. (2020). *Persepsi Pembelajar Terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web Bagi Pembelajar Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching, 8(1), 25–32.
- Kemp, J. E., and Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publisher Inc.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mohammadnejad, Saeed, Hossein Nikdel, and Nasser Oroujlou. (2012). *Reactivating EFL Learners' Word Knowledge by Means of Two Techniques: Flashcards versus Wordlists*. International Journal of Linguistics, 4(4), 393–406.
- Nakayama, Minoru, Hiroh Yamamoto, and Rowena Santiago. (2007). *The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese Students*. ERIC: Electronic Journal of e-Learning, 5(3), 195–206.
- Nikoopour, Jahanbakhsh, and Azin Kazemi. (2014). *Vocabulary Learning through Digitized & Non-Digitized Flashcards Delivery*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 98, 1366–73.
- Permadi, D., dan Suryana, N. (2000). *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*. Bandung: Sarana Panca Karya.
- Pramesti, Getut. (2014). *Panduan Lengkap SPSS dalam Mengolah Data Statistik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rahmasari, Gartika dan Rita Rismiati. (2013). *Elearning pembelajaran jarak jauh untuk SMA*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 95.
- Rusni, Cicik Hariati. (2016). *Pengaruh Media Kotoba Gazou (Gambar Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik*. Hikari, 3(2), 57–61.
- Sadiman, Arief S. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Saputri, Nurul Adha Oktarini, and Merrieayu Puspita Hannah. (2018). *Analisis Efektifitas Penggunaan Web-Based-Learning Pada Matakuliah Praktikum Struktur Data*. JUST IT : Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika Dan Komputer, 8(2), 69–75.
- Serfaty, Jonathan, and Raquel Serrano. (2020). *Examining the Potential of Digital Flashcards to Facilitate Independent Grammar Learning*. System, 94, 1–14.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taghizadeh, Mahboubeh, Shahin Vaezi, and Maria Ravan. (2017). *Digital Games, Songs and Flashcards and Their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers*. International Journal of English Language & Translation Studies, 5(4), 156–71.
- The Japan Foundation. (2018). *JF Nihongo Kyouiku Sutandaado*. Diakses dari <https://jfstandard.jp/summary/ja/render.do>.
- The Japan Foundation. (2019). *2018 Nendo Kaigai Nihongo Kyouiku Kikan Chousa Kekka*. Diakses dari <https://www.jpff.go.jp/j/about/press/2019/029.html>.
- Topkaraoglu, Mert, and Hakan Dilman. (2014). *Effects of Studying Vocabulary Enhancement Activities on Students' Vocabulary Production Levels*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 152, 931–36.
- Umami, Rizakatul. (2014). *Pemanfaatan Media Goi Game Berbasis Web Tentang Kosakata Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Lamongan*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 5(2), 1–6.
- Wicaksono, Andri and Roza, Subhan, Ahmad. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Widjaya, Toni. (2011). *Cepat Menguasai SPSS-19*. Jakarta: Cahaya Atma.