

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM PENGAJARAN *KAKIKATA TO YOMIKATA III* PADA MAHASISWA UBINUS SEMESTER TIGA TAHUN AJARAN 2010/2011

Timur Sri Astami

Japanese Department, Faculty of Literature, Bina Nusantara University,
Jl.kemanggisan Ilir III No. 45, Kemanggisan/Palmerah, Jakarta Barat 11480,
timur_astami@yahoo.com

ABSTRACT

Article clarified the process of language learning, especially Japanese in a class environment, in which closely related to the teacher, material learning, and the learning media. In kakikata to yomikata subject (Writing and Reading III), students frequently got difficulties in reading or spelling kanji letters. To observe these difficulties, the researcher uses flashcard for developing the Japanese vocabularies in six weeks regularly in thirty minutes. The result indicates that around 64% of the respondents get significant developments. The positive impact on those successful respondents is their ability in remembering vocabularies as well as writes them in kanji letters.

Keywords: *kakikata to yomikata III, flashcard, kanji*

ABSTRAK

Artikel menjelaskan proses belajar bahasa, khususnya bahasa Jepang, dalam situasi kelas. Proses belajar tidak lepas dari peran pengajar, materi ajar, dan media ajar. Pada mata kuliah kakikata to yomikata III (Menulis dan Membaca III) seringkali siswa merasakan kesulitan dalam membaca ataupun mengeja huruf kanji. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti mencoba memberikan suatu treatment pada kelas eksperimen selama setengah jam enam minggu berturut-turut dengan menggunakan media flashcard (kartu abjad). Hasil yang diperoleh sekitar 64 % responden mengalami kenaikan yang signifikan. Adapun dampak positif yang dirasakan oleh responden yang mengalami kenaikan adalah sistem pengajaran dengan menggunakan flashcard tersebut mampu membantu mereka dalam mengingat kosakata dan menulis kosa kata dalam huruf kanji.

Kata kunci: *kakikata to yomikata III, flashcard, kanji*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar di dalam kelas akan terjalin dengan baik apabila ada interaksi antar pengajar, siswa dan materi ajar. Sehingga dapat dikatakan peran dan keterikatan masing-masing dari ketiga hal tersebut tidak diremehkan. Agar penyampaian materi ajar dapat maksimal perlunya kesiapan materi ajar didukung dengan media ajar yang memadai. Karena fungsi dari media ajar adalah sebagai perantara. Media berasal dari bahasa latin yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Garlich & Ely dalam Arsyad (2007) menyatakan bahwa media dapat berwujud manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap. Media *flashcard* biasanya digunakan untuk latihan mengeja atau memperkaya kosakata. Oleh karena itu dalam penelitian kali ini, ingin mengetahui seberapa efektifkah penggunaan media *flashcard* dalam pengajaran *kakikata to yomikata III* pada semester tiga mahasiswa Ubinus tahun ajaran 2010/2011.

Mata kuliah *kakita to yomikata III*, adalah mata kuliah yang berkaitan dengan ketrampilan menulis dan membaca. Sehingga kompetensi yang diukur merujuk pada kemampuan untuk dapat menulis kata dengan huruf *kanji*, kosakata hingga dapat membaca *kanji* dalam suatu teks bacaan. Adapun jumlah huruf *kanji* setingkat dasar kurang lebih sebanyak 300 huruf *kanji* atau setingkat N4 pada ujian kemampuan berbahasa Jepang (*noiken*). Dengan jumlah huruf yang semakin bertambah, perlunya suatu media belajar yang dapat mencukupi kebutuhan tersebut. Sehingga kemampuan menulis dan membaca mahasiswa dapat bertambah seiring bertambahnya kemampuan responden. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen selama setengah semester (6 minggu) dengan jumlah responden sebanyak 25 mahasiswa. Peneliti mencoba membandingkan perbedaan hasil sebelum dan sesudah responden yang mendapat treatment pengajaran *kakikata to yomikata III* yang menggunakan *flashcard*.

Sistem Penulisan Huruf di Jepang

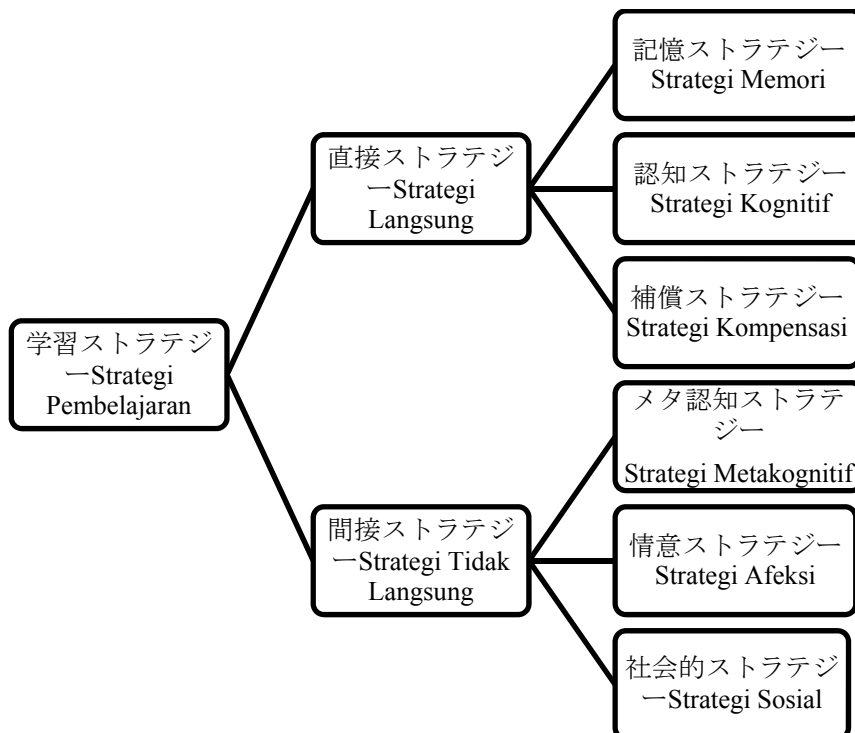
Jepang mengadopsi sistem penulisan milik China sekitar abad kelima, dan menggunakannya untuk mengekspresikan bahasa mereka ke dalam bentuk tulisan, sekitar abad kesepuluh. Bentuk tulisan yang pertama kali orang Jepang kenal berasal dari negeri China adalah tulisan huruf yang disebut sebagai *kanji*, yang memiliki arti 'huruf China'. Setelah mempelajari *kanji*, orang Jepang menciptakan sistem penulisan sendiri yakni kana. Kana terbagi menjadi *hiragana* dan *katakana*. Kemudian, orang Jepang menggabungkan *kanji* ke dalam bahasa milik mereka sendiri dengan cara baca sendiri, yakni

- a. Orang Jepang tidak mengubah arti dari huruf *kanji* China dalam sebagian besar huruf *kanji* yang mereka adaptasi. Contohnya seperti huruf *kanji* 山 tetap memiliki arti 'Gunung' bagi orang Jepang dan orang China.
- b. Setiap huruf *kanji* paling sedikit memiliki dua cara baca. Cara baca yang pertama diambil dari cara baca asli milik orang China yang dikenal dengan sebutan *onyomi*. Sedangkan cara baca yang digunakan oleh orang Jepang sejak lama sebelum mereka mengenal orang China adalah *kunyomi*. Hal ini menyebabkan setiap *kanji* bisa memiliki banyak cara baca. Contohnya adalah seperti *kanji* 山 yang dibaca *san* atau *zan* secara *onyomi* dan dibaca *yama* secara *kunyomi*.

Huruf *kanji* dalam perkembangannya mengalami perubahan. Terdapat beberapa *kanji* yang disederhanakan, ada juga kombinasi tulisan *kanji* yang baru. Bahkan ada juga beberapa huruf *kanji* yang sudah tidak digunakan lagi. Huruf *kanji* juga merupakan salah satu hal yang sulit dipelajari dalam bahasa Jepang selain mempelajari struktur bahasanya. Ketika seseorang mempelajari bahasa Jepang baik melalui kelas bahasa baik secara formal ataupun informal dan juga secara otodidak sekalipun, tentunya dia juga akan bertemu dengan yang namanya huruf atau tulisan *kanji*. Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk mempelajari huruf dan tulisan *kanji* selain menggunakan buku pelajaran. Cara-cara yang bisa digunakan adalah dengan tulisan menggunakan media *flashcard* hingga penggunaan media visual.

Proses Pembelajaran

Menurut para ahli, strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan untuk membantu pelajar atau pengajar untuk mempermudah proses pembelajaran, terutama dalam perolehan pengetahuan, pengakumulasian dan penggunaan dari pengetahuan yang didapat (Oxford, 1994:8). Hal ini berarti, strategi pembelajaran adalah sesuatu yang penting dan dibutuhkan agar mampu belajar secara optimal dan menggunakan strategi yang paling sesuai dengan diri sendiri maupun untuk mengajarkan kepada orang lain. Brown menyatakan bahwa ada banyak penelitian mengenai strategi pembelajaran. Teori yang muncul dari penelitian tersebut biasanya dimasukkan ke dalam tiga kategori besar, yaitu *strategi metakognitif*, *strategi kognitif* dan *strategi sosioafektif*.

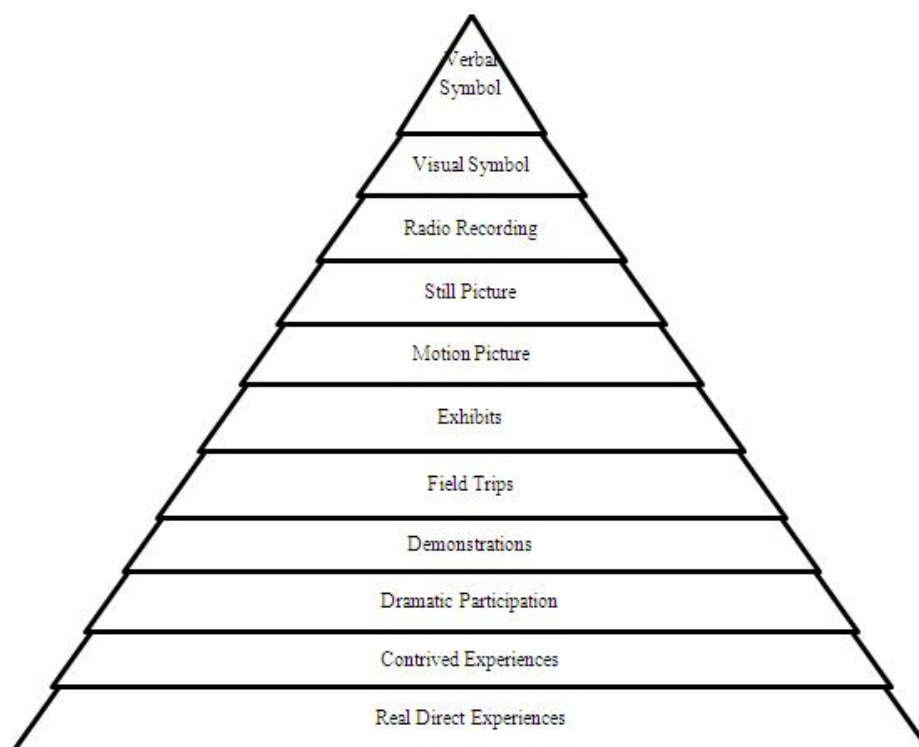


Gambar 1 Proses Pembelajaran Menurut Brown
(Sumber: Brown, 2000:143)

Media Ajar

Media (Sudjana & Rivai, 1990) adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang memiliki fungsi utama untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pelajar. Pembelajaran itu sendiri adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi antara ketiganya tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Ada berbagai macam media yang dapat digunakan oleh pengajar maupun pelajar dalam proses pembelajaran. Contohnya adalah buku, gambar, audio, video, program komputer dan sebagainya. Menggunakan media pengajaran yang berbeda tentunya akan memberikan hasil dan pengalaman pembelajaran yang berbeda pula. Pengalaman pembelajaran ini digambarkan oleh Dale dalam sebuah kerucut pengalaman berdasarkan metode dan media yang digunakan untuk proses pembelajaran seperti Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Kerucut Pengalaman Dale
(Sumber: Mangal dalam Arsyad (2009:34))

Mangal dalam Arsyad (2009:36) menyatakan bahwa segala macam jenis materi proyeksi seperti gambar, grafik, peta, ilustrasi, *slide* untuk presentasi, ilustrasi dan materi sejenis yang bisa ditunjukkan kepada siswa dengan alat proyeksi masuk ke dalam kategori *still picture* (gambar tidak bergerak). Pada dasarnya, semua materi yang masuk ke dalam kategori alat peraga visual membutuhkan penggunaan indera penglihatan agar siswa mendapatkan pengalaman visual secara nyata. Oleh karenanya, ini merupakan jenis gambaran yang cukup abstrak jika dibandingkan dengan media televisi, gambar bergerak dan video, di mana media-media tersebut lebih efektif dan tidak seabstrak media gambar tidak bergerak.

Selain pendapat Dale, fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari segi visual. Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (Arsyad, 1997:16-17) menyebutkan adanya empat macam fungsi media pembelajaran secara visual. Berikut ini adalah keempat fungsi yang dimaksud: (1) Fungsi Atensi. Media visual berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks dari materi pelajaran; (2) Fungsi Afektif. Media visual mampu menunjukkan tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar. Hal ini disebabkan karena gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa; (3) Fungsi Kognitif. Media visual membantu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; (4) Fungsi Kompensatoris. Media visual berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima atau memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal

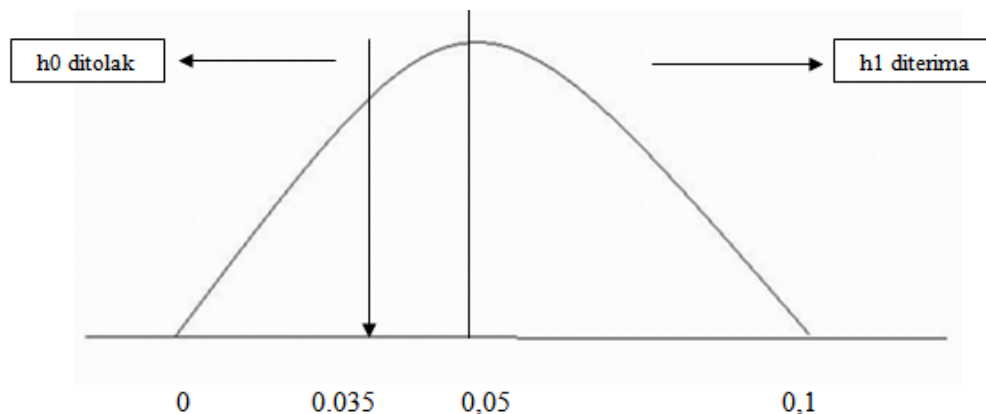
Dalam menciptakan media pengajaran berbasis visual, Arsyad (2007: 107-113) menyatakan ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Berikut ini adalah prinsip-prinsip yang dimaksud: (1) Kesederhanaan. Secara umum, kesederhanaan yang dimaksud mengacu kepada jumlah elemen yang

terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit akan memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami informasi yang diberikan. Contohnya seperti menggunakan kalimat yang ringkas, padat dan mudah dimengerti untuk menyertai gambar; (2) Keterpaduan. Elemen-elemen yang ada dalam media harus saling terkait dan menyatu dalam suatu keseluruhan agar dapat membantu pemahaman informasi yang terkandung dalam gambar; (3) Penekanan. Memberikan penekanan kepada unsur terpenting dengan menggunakan ukuran atau warna; (4) Keseimbangan. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan, baik secara simetris ataupun tidak; (5) Bentuk. Bentuk yang aneh dan asing dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa; (6) Garis. Garis digunakan untuk menuntun perhatian siswa dalam mempelajari suatu urutan-urutan khusus; (7) Tekstur. Tekstur dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur juga dapat digunakan untuk memberikan penekanan pada suatu unsure; (8) Warna. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan, persamaan, penekanan atau membangun keterpaduan.

PEMBAHASAN

Berikut ini hasil uji efektivitas penggunaan *flashcard* (kartu abjad) pada responden. Adapun media *flashcard* adalah kartu abjad. Dengan ukuran 12 x 8 cm, digunakan untuk mengeja dan memperkaya kosakata huruf *kanji*. Dari hasil uji test dengan menggunakan statistic non parametric Wilcoxon, menguji hipotesis dari dua variabel yang berhubungan dengan nilai tingkat signifikansi standar $\alpha = 0,05$. Pada metode Wilcoxon ini terdapat dua buah hipotesis, yaitu:

1. Hipotesis nol (H_0) yang berarti tidak adanya perbedaan antara hasil *pre test* dan *post test* para responden eksperimen setelah belajar huruf *kanji* menggunakan *flashcard*. Dengan kata lain, media ini tidak efektif untuk mengajarkan huruf *kanji*.
2. Hipotesis alternatif (H_1) yang berarti hasil *post test* para responden eksperimen lebih besar jika dibandingkan dengan nilai *pre test* setelah belajar menggunakan media *flashcard*. Dengan kata lain, media ini efektif untuk mengajarkan huruf *kanji*.



Gambar 3 Metode Wilcoxon

Dengan menggunakan tingkat standar signifikansi sebesar 0,05 maka H_0 akan diterima jika $(\alpha) > 0,05$. Akan tetapi, jika $(\alpha) \leq 0,05$ maka H_0 akan ditolak, sedangkan H_1 akan diterima. Berikut ini adalah tabel hasil uji peringkat bertanda Wilcoxon milik kelompok eksperimen penggunaan *flashcard* dalam mengajarkan huruf *kanji*, yang dibuat dengan bantuan program SPSS 13.

Tabel 1 Tingkat Signifikansi Kelompok Responden Eksperimen

	posttest - pretest
Z	-2.105(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	.0035
Exact Sig. (2-tailed)	.0034
Exact Sig. (1-tailed)	.0017
Point Probability	.001

- a Based on negative ranks.
 b Wilcoxon Signed Ranks Test

Pada Tabel 1 didapatkan hasil untuk 2 tailed sebesar (α) sebesar 0,035. Karena $0,035 < 0,05$ maka sesuai dengan hipotesis yang dijelaskan sebelumnya. Itu berarti H_0 akan ditolak, sedangkan H_1 akan diterima dalam penelitian ini. Maka, dari hasil uji Wilcoxon ini didapatkan kesimpulan bahwa hasil *post test* para responden memang lebih besar jika dibandingkan dengan hasil *pre test* mereka. Ini juga didukung dengan kenaikan pada nilai rata-rata antara nilai *pre test* dengan nilai *post test* responden. Dengan kata lain, penggunaan media *flashcard* (kartu abjad) dalam belajar huruf *kanji* terbukti cukup efektif dan berpengaruh pada proses pembelajaran para responden.

Tabel 2 Hasil nilai pretest-postest responden berdasarkan tingkat kenaikan secara signifikan.

		N	Mean ranks	Sum of ranks
Posttest-pretest	Negative ranks	7 (a)	9.86	69.00
	Positive ranks	16 (b)	12.94	207.00
	Ties	2 (c)		
	total	25		

- a posttest < pretest
 b posttest > pretest
 c posttest = pretest

Dari hasil *postest* di atas tersebut, dapat dikatakan hampir setengah mahasiswa sekitar 64% mengalami peningkatan yang signifikan. Ini berarti media *flashcard* memberikan dampak yang positif yakni meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari huruf *kanji*. Sedangkan 36% responden tidak mengalami peningkatan yang berarti. Ini berarti menunjukkan bahwa media *flashcard* (kartu abjad) membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat atau menuliskan kosa kata yang berupa huruf *kanji*.

Tabel 3 Peningkatan Nilai Pretest-Postest Responden Bawah dan Responden atas

	Test Value = 0				95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
pretest	14.382	24	.000	66.720	57.15	76.29
posttest	16.422	24	.000	70.280	61.45	79.11

Berdasarkan data di atas, nilai rerata responden bawah dari 57,15 meningkat menjadi 61,45, dengan kenaikan sebesar 4,30 poin. Sedangkan responden atas dengan nilai bawah 76,26 meningkat menjadi 79,11 dengan jumlah kenaikan sebesar 2,85 poin. Dampak kenaikan tersebut hanya dirasakan oleh responden bawah di dibandingkan responden atas. Sehingga pengaruh *flashcard* (kartu abjad) ini manfaatnya sangat dirasakan oleh responden bawah.

Bila dikaitkan dengan teori belajar (Syah, 2009: 120) menunjukkan bahwa: (1) *flashcard* dapat memberikan umpan balik yang positif bagi siswa. Dan apabila dilakukan secara berkala maka akan memberikan motivasi belajar siswa; (2) Adanya latihan dan pengulangan akan tinggal dalam jangka waktu panjang di dalam memori siswa; (3) Penerapan hasil belajar yang dikuasai dengan baik akan ditransfer pada suatu masalah atau kondisi baru.

Levie dan Lentz dalam Arsyad (1997:16-17) menyebutkan adanya empat macam fungsi media pembelajaran secara visual. Berikut ini adalah keempat fungsi yang dimaksud: (1) Fungsi Atensi. *flashcard* berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan; (2) Fungsi Afektif. *flashcard* mampu menunjukkan tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks. Hal ini disebabkan karena simbol atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa; (3) Fungsi Kognitif. *flashcard* membantu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam suatu teks; (4) Fungsi Kompensatoris. *flashcard* berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima atau memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil data penelitian hasil *posttest* dapat dikatakan hampir setengah mahasiswa sekitar 64% mengalami peningkatan yang signifikan. Ini berarti media *flashcard* memberikan dampak yang positif yakni meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari huruf *kanji*. Sedangkan 28 % responden tidak mengalami peningkatan, dan 8% responden dalam kondisi stagnan dalam arti tidak ada peningkatan sama sekali. Ini berarti menunjukkan bahwa media *flashcard* (kartu abjad) membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat atau menuliskan kosa kata yang berupa huruf *kanji*. Selain itu hasil uji peringkat Wilcoxon dinyatakan bahwa pengajaran huruf *kanji* dengan menggunakan media *flashcard* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media pengajaran biasa. Hal ini dibuktikan dari hasil (α) dari responden eksperimen sebesar 0,034. Karena $0,034 < 0,05$ maka media *flashcard* dinilai efektif untuk digunakan untuk mengajarkan huruf *kanji*. Kelebihan dari *flashcard* adalah mudah digunakan, mudah dibuat, dapat digunakan berulang kali, cocok digunakan untuk *mengdrill* kosa kata. Tentu saja selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan tersendiri. Bagi pelajar yang tidak terbiasa menggunakan media visual gambar. tentunya akan lebih sulit untuk mencerna pelajaran yang diberikan dengan kartu abjad. Selain itu tampilan tidak menarik, cenderung membosankan. Sehingga apabila belajar dengan menggunakan media yang sama secara berulang-ulang tentunya akan membuat pelajar menjadi bosan dan tidak akan menunjukkan hasil yang optimal. Di lain pihak, penulis juga tidak bisa menyangkal bahwa kemampuan setiap individu dan beberapa faktor tertentu pada responden dalam penelitian ini juga berpengaruh pada proses pembelajaran yang diberikan. Kemampuan dan faktor yang dimaksud adalah faktor keterbatasan kemampuan responden untuk memproses dan mengolah informasi yang didapat dengan segera. Selain itu faktor suka atau tidaknya responden dengan metode pembelajaran yang diberikan juga memiliki pengaruh tersendiri dalam motivasi belajar dan hasil latihan dari setiap responden. Faktor lain seperti kondisi fisik responden sewaktu belajar juga akan berpengaruh kepada hasil yang didapat.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Brown, H. D. (2000). *Principles of language teaching and learning* (4th ed.). White Plains, NY: Longman.

Oxford, R. (1994). *Gengogaku Sutorateji*. Tokyo: Bojinsha

Sudjana, N., & Rivai, A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung

Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada