

**EKSPERIMEN PENGGUNAAN BAHASA JEPANG MATA PELAJARAN KAIWA
MENGUNAKAN MODUL DI SMA 2 MALANG**

Muhammad¹⁾, Djodjok Soepardjo²⁾, Didik Nurhadi³⁾

^{1,2,3}Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: muhammadmuhammad.21009@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Artikel ini menyajikan kajian tentang keampuhan perangkat pembelajaran (Kartu Kaiwa dan Modul) untuk membaca Kaiwa di kalangan siswa SMA 2 MALANG selama tahun pelajaran 2017/2018. Tulisan Jepang melibatkan penggunaan Katakana, Hiragana, dan Kaiwa, yang dapat menjadi tantangan bagi pelajar. Oleh karena itu, pembelajar memerlukan materi pembelajaran yang khusus untuk Kaiwa. Kartu Kaiwa dan Modul adalah dua materi pembelajaran yang ramah pengguna, cocok untuk semua tingkat pendidikan, hemat biaya, dan menarik bagi peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pretest-posttest, dengan jumlah sampel 62 siswa, 32 di kelas A (menggunakan Modul) dan 30 di kelas B (menggunakan Kartu Kaiwa). Tes pilihan ganda dan angket digunakan sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan data yang dianalisis, t-hitung ditemukan lebih kecil dari t-tabel (0,426 vs 2,000) pada tingkat signifikansi 5%, sehingga membenarkan H_0 dan menolak H_k . Oleh karena itu, Modul ditemukan lebih efektif daripada Kartu Kaiwa untuk membaca Kaiwa. Namun, baik Kartu Kaiwa maupun Modul ternyata cocok dan menarik untuk pembelajaran Kaiwa, seperti yang dilaporkan dalam kuesioner.

Kata Kunci : Khasiat, Belajar, Membaca, Kaiwa.

Abstract

This article presents a study on the efficacy of learning tools (Kaiwa Card and Modul) for reading Kaiwa among students in SMA 2 MALANG during the academic year 2017/2018. Japanese writing involves the use of Katakana, Hiragana, and Kaiwa, which can be challenging for learners. Therefore, learners require learning material specific to Kaiwa. Kaiwa Card and Modul are two such learning materials that are user-friendly, suitable for all educational levels, cost-effective, and engaging for learners. The study employed a pretest-posttest control group design, with a sample size of 62 students, 32 in class A (using Modul) and 30 in class B (using Kaiwa Card). Multiple-choice tests and questionnaires were used as research instruments. Based on the data analyzed, the t-count was found to be less than t-table (0.426 vs. 2.000) at a 5% significance level, thus confirming H_0 and rejecting H_k . Therefore, Modul were found to be more effective than Kaiwa Card for reading Kaiwa. However, both Kaiwa Card and Modul were found to be suitable and interesting for Kaiwa learning, as reported in the questionnaire.

Keywords : *Efficacy, Learning, Reading, Kaiwa.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Jepang Bawah di sekolah bawah cuma menjajaki tata cara konvensional yang kurang inovatif (Syafaruddin et al., 2016). Siswa tidak ikut serta secara Jepang. Buat tingkatan keahlian literasi siswa, periset mau membagikan aktivitas alternatif

dengan media visual. Tata cara pendidikan ini ialah strategi yang efisien buat memasukkan siswa dalam proses pendidikan. Berarti buat mencermati pemakaian media foto dalam pendidikan bahasa Jepang sebab kebanyakan siswa di SD Jepang mempunyai keahlian literasi KAIWA yang masih rendah.

Kemajuan pengetahuan serta teknologi masa saat ini bisa dimanfaatkan selaku bahan pengajaran buat mengantarkan modul belajar, paling utama buat belajar membaca dini (Kahfi, 2020). Macam media cetak, tercantum media modular, membolehkan pendidik meningkatkan modul pengajaran yang menarik serta efisien guna tingkatan atensi belajar siswa. Walaupun demikian, pemakaian media cetak semacam media materi masih tidak sering diterapkan dalam pengajaran. Pengajaran yang memakai modul pengajaran di sekolah dengan memakai media modular masih sangat simpel. Modul pengajaran dalam media materi masih sangat bawah serta kurang membagikan semangat belajar kepada siswa, sehingga hasil belajar masih di dasar harapan.

Buat menanggulangi permasalahan tersebut, penulis melaksanakan riset pengembangan modul teks dini dengan memakai bermacam materi yaitu meningkatkan modul pendidikan dini membaca dalam materi yang berbeda- beda, menggambarkan validitas materi alterasi selaku modul dini pendidikan membaca, menggambarkan daya guna pemakaian Materi Alterasi dalam pendidikan dini membaca, serta menggambarkan keahlian pengajaran Materi Varian dalam pendidikan dini membaca untuk siswa kelas bahasa Jepang.

Riset ini memakai tata cara riset serta pengembangan produk (Jaedun, 2011). Pemilihan tata cara riset serta pengembangan didasarkan pada pertimbangan, ialah tujuan R&D pembelajaran merupakan produk akhir yang bisa digunakan secara efisien dalam program pembelajaran, serta aktivitas R&D dibesarkan selaku mungkin kelanjutan dari penemuan riset bawah terapan di sekolah jadi produk pembelajaran yang berguna. Oleh sebab itu, proses pengembangan media materi Variatif didasarkan pada tahapan pengembangan model R&D ialah Alterasi Materi Pendidikan Membaca Baca Tulis (MMP), Pengembangan Prototipe, Pengujian Prototipe dengan Siswa serta Review, serta Produk Model Media Materi Variatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk eksperimen penggunaan bahasa jepang mata pelajaran kaiwa menggunakan modul pada SMA 2 Malang.

2. METODE PENELITIAN

Tipe studi yang digunakan dalam pengembangan media Materi Variatif modul membaca permulaan ini merupakan studi pengembangan (*Research and Development*). Studi ini memakai tipe studi serta pengembangan dalam bidang pembelajaran (*Educational Research and Development*). Menurut Purnama (2016), *Educational Research and Development* merupakan sesuatu proses yang digunakan buat meningkatkan serta memvalidasi produk pembelajaran. Oleh sebab itu, studi pengembangan dalam bidang pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan buat meningkatkan serta memvalidasi produk pembelajaran.

Tipe persoalan yang digunakan dalam pengembangan media Variative Module buat modul penelusuran dini ini merupakan Investigasi serta Pengembangan. Penyelidikan ini memakai riset serta kemajuan dalam bidang pengajaran(*Instructive Inquire about and Advancement*). Sejalan dengan Kadir (2016), *Instructive Inquiry on and Advancement* merupakan perlengkapan yang digunakan buat meningkatkan serta menyetujui item instruktif. Oleh sebab itu, riset kenaikan dalam bidang pengajaran bisa jadi persiapan yang digunakan buat membuat serta menyetujui modul pelajaran.

Investigasi ini dicoba di Kursus Bahasa Jepang Pojok Jepang, Malang, Jawa Timur. Subjek dalam renungan ini merupakan instruktur serta siswa dari Kursus Bahasa Jepang Pojok Jepang.

Keluhan penelitiannya merupakan revisi bahan ajar media Materi Variatif dalam pendidikan belajar, mengarang, mengetik, mengarang, serta mengetik bahasa Jepang Kaiwa pada tingkatan bawah.

Fatmawati (2022) mendefinisikan kalau pendekatan Instruktif Investigasi serta Revisi (R&D) mempunyai 10 tahapan, serta bagan tahapan investigasi merupakan selaku berikut: Tanya jawab persiapan(penyelidikan serta pengumpulan informasi). Pada pengaturan ini analisis melaksanakan sebagian perihal, menghitung penyelidikan kebutuhan buat mengenali seluruh perspektif yang dibutuhkan buat revisi produk, menulis audit buat mengumpulkan persoalan tentang hasil serta informasi lain yang terpaut dengan persoalan.

Selanjutnya adalah rencana investigasi (R&D) memasukkan definisi penyelidikan tentang tujuan; Evaluasi akun, pekerjaan serta waktu; menandai keahlian analisis serta wujud sokongan dalam menyelidiki. Kemudian Rencana kemajuan(penyelidikan kemajuan modul persiapan. Rencana ini meliputi tahapan memastikan rencana modul yang hendak terbuat, memastikan sarana riset serta kerangka kerja yang dibutuhkan sepanjang proses riset serta pengembangan, memastikan tahapan penerapan pengujian rencana, serta memastikan cerminan kerja pihak- pihak yang tercantum dalam persoalan tentang Tes Lapangan Persiapan, langkah ini meliputi: melaksanakan uji lapangan pendahuluan terhadap rencana beberapa barang yang dibatasi, baik substansi rencana ataupun pihak- pihak yang diikutsertakan; uji lapangan pendahuluan yang dicoba lebih dari satu kali sehingga diperoleh rencana yang bisa dicoba, baik bahan ataupun tekniknya Memasukkan langkah- langkah berikut:

Modifikasi butir primer, langkah ini ialah pergantian terhadap peragaan ataupun rencana bersumber pada uji lapangan terkendala; uji lapangan primer, mencampurkan langkah- langkah berikut:

Melaksanakan uji kecukupan rencana butir; uji kecukupan rencana; amandemen hasil uji lapangan yang lebih luas(operasional butir amandemen), langkah ini ialah sesi lanjutan sehabis melaksanakan uji lapangan yang lebih luas dari pada uji lapangan dini. Berikutnya, uji kelayakan(operational field testing), dicoba dengan langkah ini meliputi: melaksanakan uji daya guna serta adaptabilitas desain produk; uji daya guna serta adaptabilitas desain mengaitkan para calon pemakai produk. Hasil uji lapangan merupakan diperoleh model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi ataupun metodologi. Pada langkah perbaikan final hasil uji kelayakan(final product revision), dicoba penyempurnaan produk yang lagi dibesarkan.

Penyempurnaan produk akhir ditatap butuh buat lebih akuratnya produk yang dibesarkan. Pada sesi ini telah didapat sesuatu produk yang tingkatan efektifitasnya bisa dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir mempunyai nilai“ generalisasi” yang bisa diandalkan. Langkah terakhir merupakan desiminasi serta implementasi produk akhir(dissemination and implementation), dalam model riset ini diucap selaku sesi implementasi.

Metode analisis informasi yang dicoba merupakan metode analisis deskriptif kualitatif ialah analisis yang bertabiat induktif (Nugrahani, 2014), dengan menguraikan hasil pengembangan produk berbentuk media Materi Variatif dan menguji tingkatan validitas serta kelayakan produk buat bisa diimplementasikan. Bagi Arikunto (1996), informasi yang terkumpul diolah dengan metode dijumlahkan, dibanding dengan jumlah yang diharapkan dengan diperoleh prosentase.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersumber pada informasi yang diperoleh dari hasil uji, dikenal kalau nilai yang diperoleh mahasiswa di kelas control lebih rendah bila dibanding dengan kelas eksperimen. Berikut ini merupakan tabel informasi hasil uji kawai pada kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil tes kawai kelas kontrol

No	Skor Tes
1	95
2	80
3	70
4	70
5	70
6	70
7	65
8	65
9	65
10	65
11	70
12	65
13	60
14	55
15	50
16	50
17	45
18	45
19	45
20	45
21	45
22	40
23	35
24	35
25	15
Rata-Rata skor	56

Sumber : data diolah peneliti, 2023

Jumlah mahasiswa pada kelas control adalah 25 orang. Nilai tertinggi yaitu 95 dan hanya dicapai oleh satu mahasiswa saja. Sedangkan nilai paling rendah adalah 15. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 56.

Dari observasi peneliti, ketika diberi waktu belajar 10 menit, semua mahasiswa membuka buku pelajaran. Namun mereka cukup lama untuk menghapuskan semua kawayang terdapat dalam satu bab (sekitar 40 kosakata KAIWA). Mereka juga sangat lama dalam mengerjakan soal. Alokasi waktu 10 menit tidaklah cukup untuk mengerjakan soal tes. Hanya satu mahasiswa saja yang berhasil menjawab semua soal dalam waktu 6 menit dan mendapat skor tertinggi 95. Sedangkan pada kelas eksperimen, hasil tes yang didapat lebih baik daripada kelas control. Dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Tes Kaiwa Kelas Eksperimen

No	Skor Tes
1	100
2	100
3	100
4	100
5	100
6	95
7	95
8	95
9	90
10	90
11	90
12	85
13	70

Sumber : data diolah peneliti, 2023

Ada 13 siswa di kelas eksperimen. Nilai tertinggi adalah 100 dan diraih oleh 5 siswa. Nilai terendah adalah 70. Rata-rata yang diperoleh adalah 93,07 (selisih kelas kontrol adalah 37,07) Lingkungan flashcard tampaknya berhasil meningkatkan kemampuan memori kerja siswa. Karena dalam waktu 8 menit belajar kaiwa dengan media flashcard powerpoint, siswa bisa menang. 100 untuk total 5 orang, mereka mampu menjawab semua soal tes hanya dalam waktu 3-5 menit. Berdasarkan hasil wawancara diketahui 2 orang siswa dengan nilai jelek 85 dan 70. Lebih tepatnya sebelumnya ketika bab 5 dipelajari di kelas. Kedua siswa juga tidak mempelajarinya di rumah. Dari keterangan diatas terlihat adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang hafal dengan menggunakan flashcard dan yang tidak. Diagram berikut diambil dari bahan wawancara. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard powerpoint mengubah cara belajar dan prestasi belajar siswa.

Temuan terakhir berasal dari angket yang disebarakan pada 13 responden kelas eksperimen. Tabel berikut ini menjelaskankomentar mahasiswa terhadap penggunaan media *flashcard power point*.



Grafik 1. Keuntungan dari Flashcard Power Point Bagi Responden

Tabel 3. Respon Mahasiswa Tentang *Flashcard Power Point*

No	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Anda Kesulitan menghafalkan KAIWA?	11	2
2	Anda melakukan persiapan (belajar) di rumah untuk perkuliahan esok hari?	4	9

3	Menurut anda apakah media modul menarik?	12	1
4	Menurut anda apakah media modul power point praktis?	10	3
5	Media modul membantu anda dalam menghafalkan KAIWA?	13	0

Sumber : data primer diolah peneliti, 2023

4. KESIMPULAN

Hasil temuan penelitian menginformasikan bahwa media *flashcard power point* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran *kaiwakarena* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membaca *kaiwadan* menghapalkannya dengan cara yang sangat cepat.

Menurut sebagian besar mahasiswa media ini menarik, praktis, dan membantu mahasiswa dalam menghapalkan huruf KAIWA. Media ini terbukti hanya meningkatkan kemampuan membaca KAIWA, tetapi kurang meningkatkan kemampuan menulis. Karena itu mahasiswa harus menghapalkan *kakikata kaiwadi* luar kelas. Adapun saran yang diberikan yakni media ini hendaknya digunakan dalam pembelajaran *kaiwakarena* menyenangkan dan dapat membantu mahasiswa menghapalkan cara membaca KAIWA. Sedangkan untuk menghapalkan penulisan huruf KAIWA, perlu dipikirkan teknik lain. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, M. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF TERINTEGRASI DRILLING HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL AKM MATERI NUMERASI SISWA KELAS V SDN PEKAYON JAYA V.
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi penelitian eksperimen*. Fakultas Teknik UNY, 12Kadir, A. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan dan Kemampuan Awal terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Peserta Didik di MTs Kota Kendari* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Kahfi, A. (2020). Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Syafaruddin, S., Asrul, A., Mesiono, M., Wijaya, C., & Usiono, U. (2016). Inovasi pendidikan: suatu analisis terhadap kebijakan baru pendidikan.