

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

H. Septiani<sup>1</sup>, Sugihartono<sup>2</sup>, V.L. Dewanty<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung  
email: haniseptiani@upi.edu, sugihartono@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu

## Abstrak

Pemelajar bahasa Jepang di SMA masih kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut disebabkan kurangnya media pembelajaran. Namun di era digital yang sudah canggih, media pembelajaran bisa dikembangkan menjadi bentuk multimedia. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas media *Flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang. Teori yang digunakan yaitu teori Amka [4] mengenai media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik dan non-fisik sebagai perantara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis metode eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan soal dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan statistik komparasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung 21,19 > t-tabel 2,06 pada derajat bebas (db) 25 dan taraf signifikansi 2,06 dan 2,78. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media *flashcard* ini diharapkan dapat dijadikan bahan pengajaran, dikembangkan lebih lanjut menyangkut kemampuan lain dalam mata pelajaran lain, dan dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan materi yang lebih luas.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang, Media *Flashcard*

## Abstract

Japanese language learners in high school still have difficulty remembering Japanese vocabulary. This is due to the lack of learning media. However, in the sophisticated digital era, learning media can be developed into multimedia form. Thus, this research aims to determine the effectiveness of *Flashcard* media in improving the ability of class X-1 students at Labschool UPI High School to write and translate Japanese vocabulary. The theory used is Amka's theory [4] regarding learning media as physical and non-physical aids as intermediaries for educators and students in understanding learning material. This research uses a quasi-experimental method with a one group pretest-posttest design. The subjects of this research were class X-1 students at SMA Labschool UPI. Data collection was carried out by providing questions and questionnaires. The data analysis technique used is comparative statistics. The research results show that the t-count value is 21.19 > t-table 2.06 at degrees of freedom (db) 25 and significance levels are 2.06 and 2.78. Based on this, it can be concluded that *flashcard* media can improve Japanese vocabulary skills and be used effectively in learning Japanese. Hopefully, this *flashcard* media can be used as teaching material, further developed regarding other abilities in other subjects, and further research can be carried out using larger samples and wider material.

**Keywords:** Effectiveness, *Flashcards*, Japanese Vocabulary Skills

## 1. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, ada empat kemampuan yang harus dikuasai oleh pembelajar yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Hal tersebut diungkapkan juga oleh Oogawa [15], yaitu "*nihongo kyouiku wa yonginou kiku, hanasu, yomu, kaku no tameno kyoujyu gakushuu de aru*" yang artinya pengajaran bahasa Jepang adalah pengajaran yang meliputi empat komponen yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk memenuhi kemampuan tersebut pembelajar diharuskan mempelajari kosakata bahasa Jepang sebagai tahap awal pembelajaran. Matsuura [11] menjelaskan dalam bahasa Jepang istilah kosakata disebut dengan (*goi*) yang artinya perbendaharaan kata; kosakata. Sudjiyanto dan Dahidi [16] menjelaskan bahwa Kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu

aspek kebahasaan yang harus dipahami dan dimengerti untuk mencapai pemahaman mengenai bahasa Jepang dengan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Pembelajaran kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu tahap awal bagi pembelajar agar bisa berbahasa Jepang dengan baik dan benar, terutama siswa tingkat dasar di SMA. Namun demikian, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Aspek-aspek yang meliputi kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang antara lain adalah menerjemahkan kosakata dan menulis kosakata. Hal tersebut disebabkan oleh metode dan media yang digunakan kurang menarik, dan sumber bahan ajar yang hanya terpaku pada buku ajar [7-8]. Hal itu diungkapkan juga pada penelitian Sudarsana, Adnyani, dan Suartini [10] yang mengkaji tentang pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang di SMKN 1 Nusa Penida masih belum optimal, dan penelitian yang dilakukan oleh Fadilah dan Rahmalina [3] mengemukakan pembelajar tingkat dasar SMAN 3 Padang Panjang masih ada yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Lalu, ada hasil observasi yang dilakukan penulis sebelum penelitian di SMA Labschool UPI.

Pengajaran metode dan media yang digunakan oleh pendidik sangat berpengaruh terhadap kemampuan pembelajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang [17-19]. Oleh karena itu, pendidik harus memilih metode dan media ajar yang tepat untuk diterapkan. Amka [4] menjelaskan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik dan non-fisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Arsyad [2] menjelaskan bahwa media yang membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran disebut media pembelajaran. Salah satunya yaitu pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berupa *flashcard*. Arsyad [1] menjelaskan *flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar-gambar yang dapat digunakan untuk menambah kosakata. Butturner [6] menjelaskan penggunaan *flashcard* dapat dilakukan dengan cara pendidik memberikan *flashcard* kepada siswa-siswa secara berkelompok dan memberikan arahan kepada siswa untuk menggunakan *flashcard* secara efektif. Namun, di era digital ini media pembelajaran tidak harus selalu berbentuk fisik, tapi dapat dikembangkan menjadi bentuk multimedia. Hal tersebut diungkapkan oleh Susantini dan Kristiantari [14] dalam penelitiannya mengenai penggunaan *flashcard* berbasis multimedia untuk memperkenalkan kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai media *flashcard* sebagai media pembelajaran terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yang telah dilakukan oleh Diningsih, Widiati, dan Isnaini [5] yang berjudul "*Keefektifan Media Flashcard dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X Sman 9 Pekanbaru*". Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran dan siswa yang tidak menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest* yang dilaksanakan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dibanding dengan hasil pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai evaluasi yang menunjukkan dengan nilai rata-rata 96,5 pada kelas eksperimen dan 61,5 pada kelas kontrol. Lalu, ada penelitian yang dilakukan Susantini dan Kristiantari [14] mengenai pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *flashcard* berbasis multimedia. bertujuan untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media *flash card* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Desain penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kusioner. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh skor 88,76% dengan kualifikasi sangat baik, serta uji coba perorangan memperoleh skor 91,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil

tersebut dapat dikatakan bahwa media *flashcard* berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini layak digunakan.

Berdasarkan uraian di atas mengenai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif dalam pembelajaran kosakata untuk membantu siswa mengingat kosakata dan memahami makna dari kosakata tersebut. Adapun persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu *flashcard*. Namun, terdapat beberapa perbedaan dari penelitian sebelumnya, yaitu penelitian ini menggunakan *flashcard* berbasis multimedia dalam bentuk *pdf* atau *soft-file*. Pemilihan media berbasis multimedia digunakan sebab jenis media tersebut mudah digunakan dan mudah diakses oleh pengajar maupun siswa [12-13]. *Flashcard* berbasis multimedia akan digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pembelajaran kosakata di SMA.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian yang diambil yaitu siswa kelas X-1 SMA Labschool UPI yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini hanya akan dilaksanakan di satu kelas untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan *flashcard*, dan keefektifan media *flashcard* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam kosakata. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes dan soal latihan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang. Pengumpulan data angket dilakukan dengan cara memberikan angket kepada subjek penelitian mengenai keefektifan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Pada awal eksperimen akan diberikan *pretest* di kelas kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (*treatment*). Lalu, pada akhir eksperimen, kelas akan diberikan *posttest* dan angket.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes, angket, dan observasi. Sebelum mengumpulkan data, peneliti melakukan identifikasi masalah dan menyusun instrumen penelitian. Kemudian, mengumpulkan data dengan cara melakukan eksperimen di kelas. Setelah itu, data dianalisis dan diolah dengan menggunakan statistik komparasional untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat dan menjawab pertanyaan yang ada dalam penelitian.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini dihasilkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada responden selama penelitian. Soal tes berisikan tiga jenis soal yaitu 15 soal pilihan ganda, 6 soal menjodohkan, dan 6 soal isian. Skor dari *pretest* dan *posttest* tersebut diubah menjadi nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil yang didapatkan dari skor *pretest* yaitu berjumlah 1450 dengan rata-rata 55,76. Sedangkan untuk *posttest* yaitu berjumlah 2398 dengan rata-rata 92,23. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan ada peningkatan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Tabel 1 berikut berisikan data hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen.

Tabel 1. Analisis Data Hasil Pre-tes dan Post-test Kelas Eksperimen

Hasil Perhitungan	Pre-test	Post-test
Total	1450	2398
Rata-rata	55,76	92,23

Dari perhitungan uji-t dihasilkan  $t\text{-hitung} = 21,19$ , kemudian nilai  $t\text{-hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t\text{-tabel}$  Untuk derajat pembeda ( $db$ ) =  $26 - 1 = 25$ . Lalu nilai  $t\text{-tabel}$  untuk  $db = 25$  adalah dengan menggunakan taraf signifikan  $5\% = 2,06$  dan  $1\% = 2,78$ . Maka diperoleh  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ , dalam hal ini yaitu  $21,19 > 2,06$  dan  $21,19 > 2,78$ . Maka dari itu, hipotesis

yang sesuai dengan hasil tersebut adalah  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  maka hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan siswa dalam menulis kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Gunawan [9] yaitu semakin banyak kosakata yang diingat dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam menulis. Lalu terdapat perbedaan signifikan juga antara kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa mengingat kosakata dengan menggunakan media *flashcard* yang berisikan gambar-gambar dan terjemahan dapat membantu siswa mudah mengingat dan memahami kosakata tersebut, sehingga siswa tidak hanya bisa menerjemahkan kosakata saja tetapi dapat menerjemahkan kalimat bahasa Jepang. Perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Perolehan Analisis Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Analisis	Kelas Eksperimen
Gain pre-test dan post-test (d)	36,47
Mean gain pre-test dan post-test (Md)	36,46
Kuadrat standar deviasi (Sd2)	1933
Nilai t-hitung	21,19
Derajat pembeda	25
Nilai t-tabel taraf signifikan 5%	2,06
Nilai t-tabel taraf signifikan 1%	2,78

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal untuk menjawab pertanyaan masalah, yaitu kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media *flashcard* masih sangat rendah. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata *pretest* yang cukup kecil. Namun setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media *flashcard*, kemampuan menulis siswa meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *posttest* yang cukup besar. Maka, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa Jepang mengalami peningkatan setelah menggunakan *flashcard*.

Kemudian, kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan *flashcard* pun masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yang cukup kecil. Namun setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan *flashcard*, kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat adanya perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest*. Maka, dapat disimpulkan kemampuan siswa dalam menerjemahkan kosakata bahasa Jepang meningkat setelah menggunakan *flashcard*.

Untuk mengetahui keefektifan media *flashcard*, peneliti melakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel. Data nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* menghasilkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel. Dengan demikian, hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard*. demikian, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis dan menerjemahkan kosakata bahasa Jepang.

Penggunaan media *flashcard* ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih menarik lagi, sehingga dapat memberikan manfaat kepada pendidik maupun peserta didik yang menggunakannya untuk pembelajaran. Lalu, media ini dapat digunakan dalam mata pelajaran lainnya dan diterapkan kepada pembelajar, terutama siswa yang berada di Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat dilanjutkan kembali dengan responden yang lebih banyak dan pengembangan media *flashcard* yang lebih baik.

## Daftar Pustaka

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2011.
- [2] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2013.
- [3] A. Fadilah, R. Rahmalina, "Efektivitas media flash card terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMA di kota Padang Panjang", *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, vol. 5, no. 1, 56-66, 2022.
- [4] Amka, *Media Pembelajaran Inklusi*, Publikasi Buku Reprints Media Pembelajaran Inklusi.pdf, 2018. [Online]. Available: <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>.
- [5] A. P. Diningsih, S. W. Widiati, Z. L. Isnaini, "Keefektifan Media *Flashcard* dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X Sman 9 Pekanbaru", *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [6] Buttner, Amy. *Activities, games, assessment Strategies, and rubrics for the foreign language classroom*. Routledge, 2013.
- [7] D. Kusriani, V. L. Dewanty, N. N. Hidayat. "The Development of Comics as a Media to Improve Japanese Writing Skill." In *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)*, pp. 155-163. Atlantis Press, 2020.
- [8] D. Kusriani, V.L. Dewanty, A. Putri, & R.A. Putri. "Development of Comic Books as Teaching Media for Japanese Language Learners in Indonesian High Schools." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 199-204. Atlantis Press, 2021.
- [9] G. Gunawan, "Hubungan penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis puisi pada siswa kelas x iis sma negeri 1 cigudeg bogor", *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 2, no. 1, 36-43, 2019.
- [10] I. W. Sudarsana, K. K. E. Adnyani, N. N. Suartini, "Penerapan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X Ap 2 Smkn 1 Nusa Penida Tahun Ajaran 2017/2018", *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, vol. 4, no.1, 63-71, 2018.
- [11] K. Matsuura, *Kamus Jepang-Indonesia*, 2005
- [12] N. Haristiani, V.L. Dewanty, M.M. Rifai. Autonomous Learning Through Chatbot-based Application Utilization to Enhance Basic Japanese Competence of Vocational High School Students. *Journal of Technical Education and Training*, 14(2), pp.143-155. 2022.
- [13] N..A.A. Zahra, V.L. Dewanty, A.O.R. Jannah, A.A. Sari, R.M. Permana, R.N. Rahayu. "A Development of Instagram Filter as Japanese Language Learning Medium." In *Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, pp. 504-509. Atlantis Press, 2021.
- [14] N. L. P. Susantini, M. G. R. Kristiantari, "Media *Flashcard* Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, 2021.
- [15] Oogawa, *Nihongo Kyouiku Jiten*, Tokyo, Taishukan Pub.com, 1982.
- [16] Sudjianto, Ahmad. D, *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta, Kesaint Blanc, 2009.
- [17] V.L. Dewanty, D. Kusriani, R.A. Putri. Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 10(1), pp.1-10. 2022.
- [18] V.L. Dewanty, G. Farisya. Development of Digital Modules to Optimize Basic Japanese Online Learning. *JIK: Jurnal Inovasi Kurikulum*, Vol 20(2), 2023.
- [19] W. Wisniawati, L. M. Rasiban, and V. L. Dewanty. "Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills." *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)* 5(2) 155-163. 2022.