



**EFEKTIVITAS MEDIA VISUAL BAGAN KANJI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KANJI SISWA
KELAS XII BAHASA SMA NEGERI 12 SEMARANG
SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

Muhimmatul Khusna

2302911023

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan panitia ujian skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 5 Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi



Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 196008031989011001

Sekretaris

Ai Sunirah Setiawati, S.Pd, M.Pd
NIP. 197601292003122002

Penguji I

Lispridona Diner S.Pd, M.Pd
NIP. 198004092006042001

Penguji II

Setiyani Wardhaningtyas, S.S, M.Pd
NIP. 197208152006042002

Penguji III/Pembimbing

Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Ed
NIP.197311262008011005

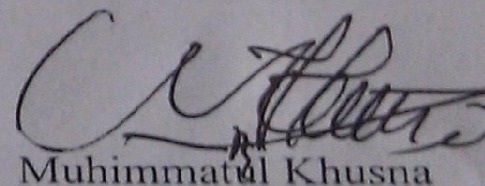
PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Muhimmatul Khusna
NIM : 2302911023
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Semarang" yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, benar-benar merupakan karya saya sendiri yang saya hasilkan setelah melalui proses penelitian, pembimbingan, dan diskusi. Semua kutipan baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya, telah disertai identitas sumbernya dengan cara sebagaimana yang lazim dalam penulisan karya ilmiah. Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tandatangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Jika kemudian ditemukan ketidakabsahan, saya bersedia menanggung akibatnya.

Semarang, 5 Januari 2015
Yang membuat pernyataan,



Muhimmatul Khusna

2302911023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- * *Man jadda wajada* (Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)
(Hadist)
- * *Pray, Try, and Smile* (Bemy)

Persembahan

Untuk :

- *Ibu dan Bapakku atas cinta, doa, dan bimbingannya*
- *Kakak-kakak, Adik, Keponakan tersayang*
- *Guru-guru di SMAN 12 Semarang*
- *Teman-temanku PKG '11*

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan hidayah, rahmat dan kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Berkenaan dengan selesainya skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Penulis yakin tanpa bantuan, doa, dorongan dan semangat dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag, ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah banyak memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd, M.Pd, Kaprodi yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Ed, pembimbing dan penguji ketiga yang telah memberikan bimbingan dengan sabar serta banyak memberikan nasihat dan arahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Lispridona Diner S.Pd , M.Pd, penguji I yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulis.
6. Setiyani Wardhaningtyas, S.S, M.Pd, penguji II yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulis.

7. Seluruh dosen jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmunya.
8. Drs. H. Khoirul Imdad, Ed.M, kepala SMA Negeri 12 Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian skripsi ini.
9. Siswa kelas XII SMA Negeri 12 Semarang tahun ajaran 2013/2014 yang telah bersedia menjadi responden penelitian demi membantu terselesaikannya skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan doa serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Teriring do'a semoga Allah memberikan balasan yang terbaik bagi semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga penyusunan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang, 5 Januari 2015



Penulis

SARI

Khusna, Muhimmatul. 2014. “Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Andy Moorad Oesman, S.Pd.,M.Ed.

Kata kunci : efektivitas, media visual, bagan *kanji*, *kanji*.

Pembelajaran huruf *kanji* ditingkat SMA memiliki tiga unsur penting didalamnya yaitu langkah menulis, membaca *on'yomi* dan *kun'yomi*, sekaligus mengartikan *kanji*. Hal ini sering menimbulkan kesulitan bagi siswa SMA. Akibatnya setelah dilakukan tes *kanji* hasil belajar yang diperoleh siswa belum ada yang mencapai KKM. Media konvensional yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi *kanji* menjadi penyebab kurang efektifnya pembelajaran materi *kanji*. Media konvensional kurang menyediakan berbagai unsur penting dalam mempelajari *kanji* diantaranya berisi kumpulan *kanji*, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* lengkap, cara menulis secara detail, dan gabungan *kanji* yang disertai latihan yang praktis dibawa sebagai media belajar untuk siswa.

Upaya untuk mengatasi masalah tersebut, penulis mengujicobakan Media Bagan *Kanji* yang merupakan salah satu media berbasis visual berbentuk gambar bagan yang berisi kumpulan *kanji*, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* lengkap, cara menulis, dan gabungan *kanji* yang disertai latihan, alasan penggunaan media tersebut supaya siswa dapat belajar *kanji* dengan mudah karena media *kanji* memuat unsur-unsur penting yang dibutuhkan dalam belajar *kanji*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian model eksperimen tidak murni desain *one group pretest posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 16 siswa. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan metode dokumentasi, tes, dan observasi. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan untuk menghitung reliabilitas instrumen penelitian dengan rumus KR 21.

Berdasarkan hasil analisis dan tes diperoleh hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t* hitung = 13.8 sedangkan *t* tabel untuk $N=16$ dan derajat kebebasan (db) $N-1$ adalah = 2.13 dengan taraf signifikansi 5% dan 2.95 dengan taraf signifikansi 1%. Karena *t* hitung lebih besar dari tabel, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Bagan *Kanji* memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan *kanji* siswa kelas XII (Bahasa) SMA Negeri 12 Semarang.

Khusna, Muhimmatul. 2014. “Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Andy Moorad Oesman, S.Pd.,M.Ed.

Kata kunci : efektivitas, media visual, bagan *kanji*, *kanji*.

1. Latar Belakang

Pembelajaran Huruf *kanji* ditingkat SMA secara umum yaitu materi *kanji* yang diajarkan berkisar antara 50 sampai dengan 60 huruf *kanji* yang dilengkapi tiga unsur penting didalamnya yaitu tatacara menulis, membaca, sekaligus mengartikannya. Hal ini sering menimbulkan kesulitan bagi siswa SMA.

Berdasarkan pengalaman observasi penulis, kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari materi *kanji* tersebut terjadi juga di kelas XI (Bahasa) SMAN 12 Semarang. Akibatnya setelah dilakukan tes *kanji* hasil belajar yang diperoleh siswa belum ada yang mencapai batas tuntas minimal yaitu nilai 76. Media konvensional yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi *kanji* menjadi penyebab kurang efektifnya pembelajaran materi *kanji*. Media konvensional tersebut adalah papan tulis dan buku. Media konvensional yang digunakan pengajar dalam memberikan pembelajaran *kanji* kurang menyediakan berbagai unsur penting dalam mempelajari *kanji* diantaranya berisi kumpulan *kanji*, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* lengkap, cara menulis secara detail, dan gabungan *kanji* yang disertai latihan yang praktis dibawa sebagai media belajar untuk siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut KBM materi *kanji* di SMAN 12 Semarang membutuhkan Media yang lebih kreatif dan mengandung unsur yang dibutuhkan siswa dalam mempelajari materi *kanji*. Media Bagan *Kanji* yang merupakan salah satu media berbasis visual berbentuk gambar bagan yang berisi kumpulan *kanji*, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* lengkap, cara menulis, dan gabungan *kanji* yang disertai latihan. Melalui Setiap lembar bagan *Kanji* dapat memuat beberapa materi *kanji* sehingga lebih praktis untuk dipelajari secara individu bahkan kelompok belajar tanpa harus membuka halaman-halaman buku materi yang tebal yang membuat materi *kanji* menjadi seolah-olah telalu banyak dan tidak praktis untuk dipelajari. Sehingga memancing siswa untuk lebih fokus dan berfikir kreatif atas idenya sendiri mengenai huruf *kanji* sekaligus menguasai ketiga unsur penting yang terdapat didalam huruf *kanji* yaitu menulis, membaca, sekaligus mengartikannya. Sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan belajar *kanji* dan bisa mendapatkan hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk memilih tema dalam penulisan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang”.

2. Landasan Teori

a. Pengertian *Kanji*

Menurut Sholihul (2009) *kanji* secara harfiah berarti (“aksara dari Han Republik Rakyat Cina”) adalah aksara Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang. *Kanji* adalah salah satu dari empat set aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain *kana* (*katakana*, *hiragana*) dan *romaji*.

Berdasarkan uraian diatas huruf *kanji* merupakan huruf yang berasal dari china yang berbeda dengan huruf Jepang lainnya seperti *hiragana*, *katakana* dan *romaji*. Huruf *kanji* dapat melambangkan kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.

b. Kesulitan dalam Mempelajari *Kanji*

Faktor yang menyebabkan *kanji* sulit yaitu *kanji* mempunyai dua cara baca yaitu *Onyomi* dan *Kunyomi*. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dalam (Setiana dan Seotanti, 2003), bahwa : “*Onyomi*” yaitu pembacaan *kanji* dengan cara meniru pengucapan Cina jaman dahulu, sedangkan “*Kunyomi*” yaitu pembacaan *kanji* yang menetapkan bahasa Jepang sebagai bahasa cara membaca *kanji* berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

Berdasarkan Uraian diatas bahwa beberapa hal yang menyebabkan *kanji* sulit dipelajari dikarenakan selain jumlah huruf nya yang sangat banyak, cara menulisnya pun rumit, cara baca *on-yomi* dan *kun-yomi* yang begitu banyak dan bervariasi yang sekaligus berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

c. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

d. Media visual bagan *Kanji*

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya tentang “Media Pembelajaran” menyatakan Salah satu media yang berbentuk visual yaitu diagram atau bagan yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi. Bagan merupakan salah satu dari media pembelajaran dua dimensi atau penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian media grafis. Selain itu, fungsi bagan yang lain adalah untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. Fungsinya yang pokok adalah menyampaikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan

secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

Berdasarkan hal diatas bahwa media bagan adalah salah satu jenis dari media visual. visual bagan dalam pembelajaran *kanji* memuat unsur-unsur penting yang dibutuhkan dalam pembelajaran *kanji* . Media Bagan *kanji* mempunyai beberapa kelemahan dan kelebihan dalam kaitannya sebagai media pembelajaran. Untuk mengantisipasi kelemahannya maka dalam penggunaan media terlebih dahulu diberikan keterangan dan arahan cara menggunakannya dalam pembelajaran *kanji*.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian model eksperimen tidak murni desain *one group pretest posttest*.

b. Populasi dan Sampel

Populasi dijadikan sampel dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang tahun ajaran 2014/2015.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa catatan, buku, agenda, dan sebagainya. mengenai daftar nama siswa yang menjadi responden penelitian.

2) Metode Tes

Metode tes yang digunakan untuk mendapatkan data penguasaan materi huruf *kanji* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media visual bagan *kanji*.

3) Metode Observasi

Metode observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar menggunakan media visual bagan *kanji*.

d. Uji Validitas dan Reabilitas

1) Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto 1998:160). Untuk menguji valid tidaknya instrumen, penelitian ini menggunakan validitas isi, dimana tes yang dibuat harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Materi *kanji* yang diteliti adalah tema 3 dan 4.

2) Reabilitas

Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data, terlebih dahulu instrumen akan diujicobakan pada kelas XII Bahasa. Uji reabilitas dilaksanakan pada tanggal 6 September 2014.

e. Pengolahan Data

Kegiatan penelitian dilaksanakan empat kali pertemuan. Pengambilan data dilakukan pada akhir pertemuan dengan menggunakan (post-test) yaitu tes akhir pada tanggal 25 Oktober 2014 dikelas XII bahasa.

4. Analisa Data

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh pada hasil pretest adalah 77 dan nilai terendah adalah 60. Nilai rata-rata hasil pretest adalah 67. Sedangkan nilai tertinggi yang diperoleh pada hasil post test adalah 100 dan nilai terendah adalah 70. Nilai rata-rata hasil post test adalah 86,12. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh t hitung = 13.8 sedangkan t tabel untuk $N=16$ dan derajat kebebasan (db) $N-1$ adalah = 2.13 dengan taraf signifikansi 5% dan 2.95 dengan taraf signifikansi 1%. Karena t hitung lebih besar dari tabel, maka hipotesis yang berbunyi “Media Bagan *Kanji* memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan *kanji* siswa kelas XII (Bahasa) SMA Negeri 12 Semarang” diterima.

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru pada kelas eksperimen terdapat kelebihan dan kekurangan dari media bagan *kanji* seperti dibawah ini :

a. Kelebihan media bagan *kanji* :

1. Mempersingkat waktu siswa dalam mempelajari 1 tema *kanji* yang memuat 14-15 huruf *kanji*.

2. Mempermudah siswa dalam menghafal huruf *kanji* karena menggunakan warna yang berbeda disetiap kelompok *kanji* yang dipelajari.
 3. Menstimulus siswa untuk lebih berfikir kreatif dalam pembelajaran *kanji* menggunakan media *drill* yang sudah disediakan dalam bagan *kanji*.
- b. Kekurangan media bagan *kanji*:
1. Membutuhkan penjelasan terlebih dahulu terhadap alur pembelajaran menggunakan media *bagan kanji*.
 2. Membutuhkan waktu yang cukup lama terutama dalam proses *drill kanji*.

5. Simpulan

Berdasarkan pengolahan data, penggunaan media visual bagan *kanji* efektif dalam meningkatkan kemampuan *kanji* kelas XII bahasa. Kelebihan penelitian ini meningkatkan kemampuan siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran *kanji*. Kekurangan dalam penelitian ini penerapan pembelajaran menggunakan media bagan *kanji* membutuhkan waktu yang lama terutama dalam proses *drill*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
RANGKUMAN	viii
DAFTAR ISI	xvi
LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah Kanji.....	9
2.1.1 Pengertian <i>Kanji</i>	9
2.1.2 Jumlah Huruf <i>Kanji</i>	10
2.1.3 Cara Baca Pengucapan <i>Kanji</i>	11

2.1.4 Penulisan <i>Kanji</i>	11
2.1.4 Makna <i>Kanji</i>	13
2.2 Kesulitan dalam Mempelajari <i>Kanji</i>	14
2.2.1 Kesulitan Pembelajar <i>Kanji</i> Tingkat Dasar.....	15
2.3 Media Pembelajaran Jepang.....	15
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.4 Media Visual Bagan <i>Kanji</i>	17
2.5 Kerangka Berfikir.....	19
2.6 Hipotesis.....	20

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian.....	21
3.2 Variabel Penelitian.....	21
3.3 Populasi dan Sampel.....	22
3.4 Metode Pengumpulan Data	22
3.4. 1 Metode Dokumentasi	23
3.4. 2 Metode Tes	23
3.4. 3 Metode Observasi.....	23
3.5 Instrumen Penelitian	23
3.5.1 Tes Isian Singkat dan Pilihan Ganda.....	23
3.5.2 Lembar observasi.....	25
3.6 Uji validitas dan reliabilitas instrument.....	27
3.6.1 Uji Validitas.....	27

3.6.2 Uji Reliabilitas.....	27
3.7 Sistem penilaian.....	28
3.8 Teknik pengolahan dan analisis data.....	29
3.9 Pengujian Hipotesis.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	32
4.2 Uji Hipotesis.....	33
4.3 Analisis Hasil Observasi.....	35
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	xix

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan bahasa asing di Indonesia berkembang sangat pesat pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa Asing tersebut diantaranya bahasa Perancis, bahasa Arab, bahasa Mandarin, dan bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA mempunyai tujuan untuk menambah pengetahuan keterampilan berbahasa asing dalam rangka mempersiapkan keterampilan khusus berbahasa asing ditingkat SMA sebagai bekal untuk menghadapi era globalisasi dan dunia pendidikan dijenjang selanjutnya yaitu perguruan tinggi.

Bahasa Jepang ditingkat SMA pada kurikulum KTSP mempunyai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) berbahasa, secara umum mencakup empat aspek keterampilan bahasa yang saling terkait yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang harus dikuasai dan diaplikasikan oleh siswa-siswa. Pembelajaran bahasa Jepang ditingkat SMA untuk SK/KD Menulis siswa dituntut untuk mampu mengungkapkan makna secara tertulis sesuai dengan tujuan komunikasinya dengan struktur wacana dan fitur-fitur bahasa yang lazim digunakan dalam bahasa yang digunakan, dan untuk KD membaca siswa dituntut untuk mampu memahami berbagai nuansa makna yang dijumpai dalam berbagai teks tertulis dengan variasi tujuan komunikasi, struktur teks dan ciri-ciri bahasanya.

Pada kegiatan Belajar Mengajar (KBM) bahasa Jepang ditingkat SMA untuk SK/KD Menulis dan Membaca terdapat salah satu materi dasar yang harus dikuasai yaitu penguasaan huruf Jepang. Jenis huruf dalam bahasa Jepang ada empat yaitu *romaji*, *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Huruf *romaji* digunakan sebagai huruf pengganti untuk siswa yang belum mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*. Huruf *hiragana* dan *katakana* digunakan sebagai huruf Jepang paling dasar untuk mempelajari huruf dalam bahasa Jepang. Huruf *kanji* diberikan setelah huruf *hiragana* dan *katakana* dikuasai yang mempunyai beberapa coretan dan makna yang cenderung lebih sulit .

Pembelajaran Huruf *kanji* ditingkat SMA secara umum yaitu materi *kanji* yang diajarkan berkisar antara 50 sampai dengan 60 huruf *kanji* yang dilengkapi tiga unsur penting didalamnya yaitu tatacara menulis, membaca, sekaligus mengartikannya. Penguasaan siswa dalam membaca *kanji* dilihat dari siswa dapat menguasai carabaca *on'youmi* dan *kun'yuomi*, sedangkan penguasaan siswa dalam penulisan *kanji* dilihat dari siswa dapat menulis *kanji* yang disebutkan pengajar dengan langkah coretan yang tepat. Hal ini sering menimbulkan kesulitan bagi siswa SMA.

Kesulitan-kesulitan siswa dalam mempelajari materi *kanji* tersebut terjadi juga di kelas XI (Bahasa) SMAN 12 Semarang. Hal tersebut dibuktikan masih terlihat adanya beberapa masalah yang dihadapi siswa diantaranya dalam penguasaan KD membaca terlihat siswa masih sulit membedakan antara cara baca *on'youmi* dan *kun'yuomi* yang sekaligus berpengaruh terhadap penguasaan mengartikan makna *kanji*, dan didalam KD

menulis siswa masih terlihat bingung mengenai langkah-langkah coretan menulis huruf *kanji*. Akibatnya setelah dilakukan tes *kanji* hasil belajar yang diperoleh siswa belum ada yang mencapai batas tuntas minimal yaitu nilai 76.

Media konvensional yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi *kanji* menjadi penyebab kurang efektifnya pembelajaran materi *kanji*. Media konvensional tersebut adalah papan tulis dan buku. Media konvensional papan tulis dan buku yang digunakan pengajar dalam memberikan pembelajaran *kanji* kurang menyediakan berbagai unsur penting dalam mempelajari *kanji* diantaranya berisi kumpulan *kanji*, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* lengkap, cara menulis secara detail, dan gabungan *kanji* yang disertai latihan yang praktis dibawa sebagai media belajar untuk siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut KBM materi *kanji* di SMAN 12 Semarang membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan lebih kreatif, yaitu media yang mengandung unsur penting dalam mempelajari *kanji* dan dapat meningkatkan kemampuan dalam mempelajari materi *kanji*. Media *bagan kanji* merupakan salah satu media berbasis visual berbentuk gambar *bagan* yang berisi kumpulan *kanji*, cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi* lengkap, cara menulis, dan gabungan *kanji* yang disertai latihan. Setiap lembar *bagan kanji* dapat memuat beberapa materi *kanji* sehingga lebih praktis untuk dipelajari secara individu bahkan kelompok belajar tanpa harus membuka halaman-halaman buku materi yang tebal yang membuat materi *kanji* menjadi seolah-olah terlalu banyak dan tidak praktis untuk dipelajari. *Bagan kanji* yang

terbuat dari kertas/karton membuatnya praktis untuk siswa yang ingin belajar dan berlatih.

Proses pembelajaran menggunakan bagan *kanji* diharapkan akan semakin menarik antusias siswa ketika diterapkan didalam pembelajaran materi huruf *kanji*. Sehingga memancing siswa untuk lebih fokus dan berfikir kreatif atas idenya sendiri mengenai huruf *kanji* sekaligus menguasai ketiga unsur penting yang terdapat didalam huruf *kanji* yaitu menulis, membaca, sekaligus mengartikannya. Sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan belajar *kanji* dan bisa mendapatkan hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan SMAN 12 Semarang yaitu nilai 76.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk memilih tema dalam penulisan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah seperti yang dikemukakan dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* untuk Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang?

- 2) Apa sajakah kekurangan dan kelebihan penggunaan Media Visual Bagan *Kanji* dalam pembelajaran huruf *kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang?

1.3 Pembatasan Masalah

- a. Penelitian ini akan dilakukan terhadap siswa-siswi kelas XI Bahasa yang naik ke kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Semarang tahun ajaran 2014/2015 yang sedang belajar huruf *kanji*
- b. Materi huruf *kanji* yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan materi yang diajarkan di kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Semarang, menggunakan buku Pelajaran Nihongo 1. Materi pembelajaran huruf *kanji* pada buku nihongo 1 terbagi menjadi 3 tema. Setiap tema terdiri dari 1- 18 huruf *kanji*. Tema yang akan dijadikan data penelitian adalah tema 3 (一 二 三 四 五 六 七 八 九 十 人 母 父) dan tema 4 (中 下 先 生 月 日 本 火 水 木 金 土)

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui Efektivitas Media Visual Bagan *Kanji* dalam Meningkatkan Kemampuan *Kanji* siswa kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang.

- 2) Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan Media Visual Bagan *Kanji* dalam pembelajaran huruf *kanji* Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, sebagai bahan acuan dan sumber rujukan pihak-pihak terkait (Dinas Pendidikan, sekolah, dan institusi pendidikan lainnya) dan bermanfaat dalam peningkatan prestasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran huruf *kanji*.

2) Manfaat Praktis

1. Siswa

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan penguasaan materi huruf *kanji*, dan mengatasi kebosanan pembelajar terhadap pembelajaran huruf *kanji* yang konvensional, serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pengajar sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelasnya khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah sebagai suatu masukan untuk perbaikan kualitas belajar mengajar di sekolah.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengalaman penulis khususnya dalam penyusunan karya tulis ilmiah, sekaligus menjadi bekal cara mendidik siswa dalam mempelajari huruf *kanji*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi atas tiga bagian yaitu:

Bagian awal skripsi meliputi halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, dan daftar isi.

Bagian inti skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB 1 merupakan pendahuluan yang membahas latar belakang permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistem penulisan skripsi.

BAB 2 berisi landasan teori yang memaparkan teori tentang pembelajaran huruf *kanji*, media pembelajaran, dan media visual bagan *kanji*.

BAB 3 adalah metode penelitian yang meliputi jenis dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data,

instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengolahan data dan analisis data, dan langkah-langkah eksperimen.

BAB 4 memaparkan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB 5 berisi kesimpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah *Kanji*

Menurut Ahmad Baidhowi mengatakan bahwa dulunya, orang Jepang tidak memiliki karakter untuk menuliskan bahasa yang digunakan sehari-hari. sejarah *kanji* jepang dimulai dari abad ke-4. Bangsa Jepang mulai mempelajari sistem tulisan bangsa China (karakter *Hanzi*). Bangsa Jepang mulai mengadopsi karakter- karakter *Hanzi* kedalam bahasanya. Cara baca dengan tetap mempertahankan pembacaan asli ini menyebabkan karakter *Hanzi* yang diadopsi bangsa Jepang kemudian diberi nama huruf *kanji* mempunyai 2 cara baca .cara baca “*kun*” merujuk pada cara baca menggunakan bahasa asli Jepang, dan cara baca “*on*” merujuk pada cara baca asli China.

Berdasarkan uraian seperti diatas bahwa sejarah huruf *kanji* bangsa Jepang diambil dari mengadopsi karakter *Hanzi* yang dibawa oleh bangsa China yang kemudian disebut dengan huruf *kanji* . Cara baca huruf *kanji* menyesuaikan carabaca aslinya yang bersal dari china yaitu *onyoumi* dan cara baca asli Jepang *kunyoumi*.

2.1.1 Pengertian *Kanji*

Menurut Sholihul (2009) *kanji* secara harfiah berarti (“aksara dari Han Republik Rakyat Cina”) adalah aksara Cina yang digunakan dalam bahasa Jepang.

Kanji adalah salah satu dari empat set aksara yang digunakan dalam tulisan modern Jepang selain *kana* (*katakana*, *hiragana*) dan *romaji*.

Kanji dulunya juga disebut *mana* (真名) atau *shinji* (真字) untuk membedakannya dari *kana*. Aksara *kanji* dipakai untuk melambangkan konsep atau ide (kata benda, akar kata kerja, akar kata sifat, dan kata keterangan).

Hiragana (zaman dulu *katakana*) umumnya dipakai sebagai *okurigana* untuk menuliskan infleksi kata kerja dan kata-kata yang akar katanya ditulis dengan *kanji*, atau kata-kata asli bahasa Jepang. Selain itu, hiragana dipakai menulis kata-kata yang sulit ditulis dan diingat bila ditulis dalam aksara *kanji*. Kecuali kata pungut, aksara *kanji* dipakai untuk menulis hampir semua kosakata yang berasal dari bahasa Cina maupun bahasa Jepang

Huruf *kanji* merupakan huruf yang berasal dari china yang berbeda dengan huruf Jepang lainnya seperti *hiragana*, *katakana* dan *romaji*. Huruf *kanji* adalah salah satu huruf jepang yang mempunyai dua cara baca *onyomi* dan *kunyomi* dan dapat melambangkan kata benda, akar kata kerja, akar kata sifat, dan kata keterangan.

2.1.2 Jumlah Huruf *Kanji*

Menurut Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2003: 41), terdapat kira-kira 50.000 aksara *kanji*. Namun, *kanji* yang dipakai di Jepang hanya sekitar 3000 lebih yang digunakan, seperti dalam tulisan pada surat kabar, majalah, buku, dokumen, dan lain-lain. Nelson (1962: 9)

Nelson (1962:9) mengungkapkan bahwa pada 1946, pemerintah Jepang mengeluarkan daftar 1850 '*Kanji Masa Kini*', yaitu *Kanji* dengan himbauan agar para penerbit dan penulis membatasi diri dari pemakaian untuk lebih menyederhanakan tulisannya. Namun menurut Moriyama dalam Ramli (1994: 11), pada waktu sekarang, jumlah *kanji* yang termasuk dalam kurikulum pendidikan dasar dan dipakai dalam publikasi umum terbatas pada 1945 huruf yang disebut *Kanji*. Petunjuk ini telah dipublikasikan oleh Kementrian Pendidikan pada Maret 1981, dan menunjukkan sedikit perubahan dari daftar sebelumnya. Selain itu, sekitar 1000 huruf di antaranya dipilih untuk dipelajari pada pendidikan dasar yang disebut *Kyoiku Kanji*, juga dalam *Nihongo Nouryoku Shiken* (Ujian Kemampuan Bahasa Jepang) yang menjadi standar kelulusan level 3, jumlah *kanji* yang perlu dikuasai adalah sebanyak 300 aksara, sedangkan untuk standar kelulusan level 2, jumlah *kanji* yang perlu dikuasai adalah sebanyak 1000 aksara.

Berdasarkan uraian seperti diatas bagi pembelajar bahasa Jepang pemula kemungkinan akan mengalami kesulitan dalam mengingat dan mempelajari *kanji* karena jumlah hurufnya yang sangat banyak. Sehingga, bagi pembelajar harus berhati-hati dan bekerja keras dalam mempelajari *kanji*.

2.1.3 Cara Baca Pengucapan *Kanji*

Menurut Nelson (2005:1048) dalam pengucapan huruf *kanji* terdapat dua cara pengucapan yaitu *Onyomi* (ucapan China) dan *Kunyomi* (ucapan Jepang).

Inagaki (1986: 9) menyatakan cara membaca *kanji* adalah sebagai berikut. Dalam bahasa Jepang, *kanji* terdiri dari dua cara yaitu *on-yomi* dan *kun-yomi*.

Kanji ada yang hanya memiliki 1 cara baca, dan ada pula yang banyak memiliki cara baca.

On-yomi adalah cara baca dengan bunyi seperti bahasa Cina kuno yang biasanya ditulis dalam kamus *kanji* bahasa Jepang dengan huruf katakana, sedangkan *kun-yomi* adalah cara baca dalam bahasa Jepang yang biasanya ditulis dengan huruf hiragana (Moriyama dalam Ramli, 1994: 12). Contohnya ialah *kanji* “中” yang secara *on-yomi* dibaca *chuu*, dan secara *kun-yomi* dibaca *naka* yang keduanya berarti ‘tengah’. *Kanji-kanji* yang lain mempunyai *on-yomi* dan *kun-yomi* yang beragam, serta mempunyai makna yang bervariasi.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa huruf *kanji* mempunyai dua cara pengucapan yaitu *on’yomi* dan *kun’yomi*. *Onyomi* adalah cara baca asli pengucapan orang Jepang, sedangkan *kun’yomi* adalah cara baca orang Tionghoa.

2.1.4 Penulisan *Kanji*

Terdapat unsur-unsur yang penting dalam penulisan *kanji*. Unsur tersebut adalah sebagai berikut.

a. *Kakusu*

Penulisan *kanji* terbentuk dari sejumlah coretan dan garis berbeda-beda pada setiap *kanji*. Jumlah coretan ini disebut *kakusu* (Moriyama dalam Ramli, 1994: 12).

b. *Kakijun*

Kakijun ialah langkah-langkah atau urutan penulisan dalam *kanji* (Moriyama dalam Ramli, 1994: 11).

Menurut Inagaki (1986: 16), bahwa terdapat delapan macam *kakijun* atau urutan penulisan, yaitu:

1. Dari atas ke bawah,
2. Dari kiri ke kanan,
3. Datar dahulu, kemudian tegak lurus,
4. Bagian luar dahulu, baru bagian dalam,
5. Dari bagian tengah, ke kiri, kemudian ke kanan,
6. Terakhir, bagian sekeliling (pagar),
7. Bagian pagar dahulu,
8. Garis bagian dalam kemudian.

c. *Bushu*

Unsur penting lainnya yang patut diketahui dari *kanji* oleh para pembelajar bahasa Jepang yaitu *bushu*. Menurut Inagaki (1986: 16). Terdapat *kanji* yang terdiri dari 1 komponen yang tidak dapat dipisahkan, dan ada pula yang memiliki 2 atau lebih komponen yang dapat dipisah-pisahkan. *Bushu* ialah bagian pada *kanji* yang dijadikan dasar pengelompokan *kanji* dalam kamus (Li, 2004: vii)

Menurut Moriyama dalam Ramli (1994: 17), terdapat delapan macam *bushu* berdasarkan letaknya pada *kanji*, yaitu:

1. *Hen* (偏), terletak pada bagian kiri *kanji*
2. *Tsukuri* (旁), yang terletak pada bagian kanan *kanji*
3. *Kanmuri* (冠), terletak pada bagian atas *kanji* tertentu
4. *Ashi* (足), terdapat dibagian bawah *kanji*
5. *Nyô* (にょう), terdapat pada samping kiri bawah *kanji*

6. *Tare* (たれ), terdapat pada samping kiri atas *kanji*

7. *Kamae* (構え), terdapat pada sekeliling *kanji*

8. *Kashira* (頭), terletak pada bagian atas *kanji*

Berdasarkan uraian diatas huruf *Kanji* mempunyai unsur-unsur yang penting dalam penulisan *kanji* diantaranya:

- kakusu (sejumlah coretan dan garis berbedabeda pada setiap *kanji*)
- kakijun (langkah-langkah atau urutan penulisan dalam *kanji*)
- bushu (bagian pada *kanji* yang dijadikan dasar pengelompokan *kanji*)

2.1.5 Makna *Kanji*

Menurut Inagaki (1986: 8) tentang menentukan makna *kanji* diantaranya *kanji Tenchou moji* (Similar), yaitu *kanji-kanji* yang mirip atau sama artinya dan penggunaannya saling menggantikan. *Kashaku moji* (Pinjaman), yaitu penciptaan *kanji* dengan meminjam bunyi dari *kanji* lain yang telah diciptakan sebelumnya untuk menciptakan arti baru.

Berdasarkan uraian seperti diatas menentukan makna yang terdapat dalam *kanji* diantaranya similar dan pinjaman. Similar contoh, “ 楽 ” yang berarti musik seperti dalam “ 音楽 ” ongaku yang berarti musik. Pinjaman contoh, “ 来 ” *rai* .yang dahulu berarti gandum dipinjam aksaranya untuk arti datang “ 来 ” *kuru*. Huruf gandum diganti dengan *kanji* “ 麦 ” *mugi*.

2.2 Kesulitan dalam Mempelajari Kanji

Faktor yang menyebabkan *kanji* sulit yaitu *kanji* mempunyai dua cara baca yaitu *Onyomi* dan *Kunyomi*. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjianto dalam (Setiana dan Seotanti, 2003), bahwa : “*Onyomi*” yaitu pembacaan *kanji* dengan cara meniru pengucapan Cina jaman dahulu, sedangkan “*Kunyomi*” yaitu pembacaan *kanji* yang menetapkan bahasa Jepang sebagai bahasa cara membaca *kanji* berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

Selain mempunyai dua cara baca (*Onyomi* dan *Kunyomi*), *kanji* mempunyai coretan yang banyak. Menurut Takebe dalam (Setiana dan Soetanti, 2003) mengemukakan bahwa “Selain itu hal yang rumit pada *kanji* ialah jumlah coretan *kanji*, coretan paling sederhana berjumlah satu coretan sedangkan yang paling banyak sekitar 64 coretan”.

Berdasarkan uraian seperti diatas bahwa beberapa hal yang menyebabkan *kanji* sulit dipelajari dikarenakan selain jumlah huruf *kanji* yang sangat banyak, cara menulisnya pun rumit, cara baca *on-yomi* dan *kun-yomi* yang begitu banyak dan bervariasi yang sekaligus berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

2.2.1 Kesulitan Pembelajar Kanji Tingkat Dasar

Menurut Dahidi dan Sudjianto (2003:69), bagi pembelajar *kanji* tingkat dasar *kanji* merupakan hal yang sulit dikarenakan banyaknya huruf *kanji* mulai dari unsur cara baca huruf *kanji* (*onyomi* dan *kunyomi*) dalam satu *kanji* yang bervariasi serta banyaknya coretan dalam *kanji* dapat menjadi kendala dalam mempelajari huruf *kanji* .

Berdasarkan uraian seperti diatas masalah pembelajaran *kanji* ditingkat dasar antara lain pembelajar kesulitan mempelajari *kanji* mulai dari cara menulisnya yang cukup banyak, dan cara baca onyomi dan kunyomi yang jumlahnya bervariasi.

2.3 Media Pembelajaran

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajran seperti : buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan uraian seperti diatas bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara untuk menyampaikan pembelajran dengan menggunakan sarana fisik berupa alat/bahan yang dapat mempermudah materi tersampaikan kepada pembelajar.

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran

merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudi Brets dalam buku Media Pembelajaran (2008) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

1. Media *audio*

Media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2. Media *visual*

Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: *film slide*, foto, *transparansi*, lukisan, gambar, bagan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

3. Media *audio visual*

Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini

dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Bedasarkan uraian seperti diatas bahwa peranan media dalam menyampaikan suatu materi sangat berperan penting. Melalui media pembelajaran akan terciptanya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang hidup karena siswa akan mengalami proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Jenis -jenis media diantaranya media visual, audio, dan audio visual.

2.4 Media Visual Bagan *Kanji*

Media Visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera yaitu “mata”. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media visual dapat diartikan sebagai alat pembelajaran yang hanya bisa dilihat untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatanakan isi materi pelajaran. Pendidikan melalui media visual adalah metoda/cara untuk memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibacanya.

Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya tentang “Media Pembelajaran” menyatakan Salah satu media yang berbentuk visual yaitu diagram atau bagan yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi. Bagan merupakan salah satu dari media pembelajaran dua dimensi atau penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian media grafis. Selain itu, fungsi bagan yang lain adalah untuk menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. Fungsinya yang pokok adalah menyampaikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

Media bagan mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut :

Kelemahan :

1. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk bagan yang lebih kompleks.
2. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

Kelebihan :

1. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
2. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
3. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

(Warsito. R, 2001 : 48).

Berdasarkan uraian seperti diatas bahwa media bagan adalah salah satu jenis dari media visual. Media visual bagan dalam pembelajaran *kanji* memiliki kelebihan memuat unsur-unsur penting yang dibutuhkan dalam pembelajaran *kanji*, akan tetapi media bagan masih memiliki beberapa kelemahan.

2.5 Kerangka Berfikir

Materi huruf *kanji* merupakan salah satu huruf Jepang yang cukup sulit dipelajari yang mempunyai beberapa unsur penting didalamnya yaitu mempunyai tatacara menulis, membaca, dan mengartikannya .

Kesulitan-kesulitan yang ditemukan dalam pembelajaran *kanji* diantaranya kurangnya penguasaan siswa dalam membaca *kanji* carabaca *on'yumi* dan *kun'yuomi*, menulis langkah-langkah *kanji* dan memaknai *kanji* yang sudah diberikan. Hal itu menjadikan suatu masalah dalam pembelajaran *kanji*.

Pembelajaran *kanji* yang menggunakan media monoton papan tulis dan buku kurang mendukung proses pembelajaran huruf *kanji*. Itu dikarenakan banyak unsur-unsur penting yang harus dipaparkan dalam pembelajaran huruf *kanji* yang tidak dimiliki oleh media monoton tersebut.

Dalam pembelajaran materi huruf *kanji* siswa diupayakan dapat menguasai huruf *kanji* beserta unsur penting yang terdapat didalamnya. Agar pelaksanaan KBM *kanji* berjalan lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi huruf *kanji*, peneliti menggunakan media visual bagan *kanji* sebagai perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi *kanji*.

Agar siswa dapat meningkatkan kemampuan *kanji*, aplikasi media visual bagan *kanji* tidak hanya diterapkan pada pemberian awal materi saja akan tetapi diterapkan di latihan-latihan *kanji* nya juga. Sehingga diharapkan siswa bisa menjadi lebih mudah dalam mempelajari *kanji*.

2.6 Hipotesis

Berdasarkan uraian seperti diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

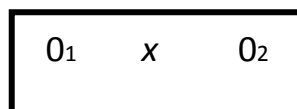
- Melalui media visual bagan *kanji* Siswa kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang dapat meningkatkan kemampuan *Kanji* dalam Kegiatan Belajar Mengajar.
- Melalui media visual bagan *kanji* Siswa kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang tidak ada peningkatan kemampuan *Kanji* dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini adalah penelitian model eksperimen tidak murni desain *one group pretest posttest*. Penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Dalam desain ini, kepada siswa kelas XII bahasa dikenakan perlakuan dengan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum media bagan *kanji* diberikan, dan pengukuran kedua diberikan setelah media bagan *kanji* diberikan. Pada penelitian ini yang dibandingkan adalah hasil sebelum perlakuan (pretest) dan hasil sesudah perlakuan (post test). Skema dari model *one group pretest posttest* adalah sebagai berikut:



O_1 : pretest

X : perlakuan

O_2 : post test

3.2 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media visual bagan *kanji*.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Semarang pada aspek meningkatkan kemampuan *kanji*.

3.3 Populasi dan Sampel

Penelitian ini adalah penelitian populasi maka seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas XII Bahasa SMAN 12 Semarang tahun ajaran 2014/2015. Alasan penelitian populasi ini adalah di SMAN 12 Semarang hanya terdapat 1 rombongan kelas bahasa Jepang yaitu kelas XII bahasa dengan jumlah 16 siswa.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa catatan, buku, agenda, dan mengenai daftar nama siswa yang menjadi responden penelitian.

3.4.2 Metode Tes

Metode tes yang digunakan untuk mendapatkan data penguasaan materi huruf *kanji* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media visual bagan *kanji*. Tes dilaksanakan secara individu, artinya setiap siswa mengerjakan pilihan ganda dan isian singkat materi *kanji*.

3.4.3 Metode Observasi

Metode observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar menggunakan media visual bagan *kanji*. Metode ini digunakan untuk mengamati perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memperoleh data. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.5.1 Tes Isian Singkat dan Pilihan Ganda

Tes diberikan untuk mengetahui hasil kemampuan pembelajaran *kanji* pada siswa kelas XII Bahasa SMA Negeri 12 Semarang sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan media visual bagan *kanji*.

3.5.2 Lembar observasi

Pada proses pembelajaran *kanji* berlangsung peneliti melakukan pembelajaran dan yang melakukan pengamatan adalah guru mata pelajaran bahasa Jepang dari SMAN 16 Semarang. Proses kegiatan belajar mengajar peneliti didalam kelas XII Bahasa dapat dibuat dalam tabel pedoman observasi dengan susunan sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Pedoman Observasi

No.	Aspek yang diamati	Keterangan
1	<p>Guru</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru lancar dalam memberikan penjelasan berhubungan dengan media bagan <i>kanji</i>• Guru menguasai alur pembelajaran menggunakan media bagan <i>kanji</i>• Guru mudah memberikan evaluasi kepada siswa pada waktu menggunakan media bagan <i>kanji</i>	

2	<p>Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memahami alur pembelajaran kanji dengan menggunakan media • Siswa dapat melakukan pembelajaran menggunakan media bagan kanji • Siswa dapat mengerjakan <i>drill</i> kanji materi tema 3 dan 4 menggunakan media bagan <i>kanji</i> 	
3	<p>Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media sesuai dengan pembelajaran kanji • Media mudah digunakan oleh siswa • Kelebihan Media • Kekurangan Media 	

3.6 Uji validitas dan reliabilitas instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto 1998:160). Untuk menguji valid tidaknya instrumen, penelitian ini menggunakan validitas isi, dimana tes yang dibuat harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data, terlebih dahulu instrumen akan diujicobakan pada kelas XII Bahasa. Suatu instrumen yang akan digunakan dalam penelitian perlu diuji terlebih dahulu reliabilitasnya. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan menghasilkan data tetap meskipun digunakan berkali-kali. Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 6 September 2014, kepada 16 siswa. Reliabilitas dihitung dengan rumus KR 20, dengan cara membandingkan skor setiap butir soalnya. Rumus KR 20 sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

keterangan :

r : koefisien reliabilitas tes

k : jumlah butir soal

p : proporsi jawaban benar

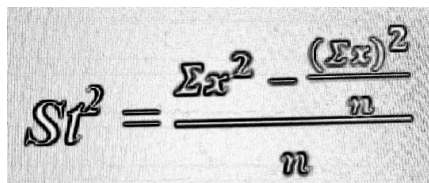
q : proporsi jawaban salah

St^2 : varians total

M : nilai (nilai rata-rata)

(Dedi Sutedi, 2009)

Sebelum menghitung hasil uji reliabilitas menggunakan rumus KR 20 maka perlu dibuat terlebih dahulu tabel persiapan, dan selanjutnya mencari nilai *varians total* dengan rumus sebagai berikut :


$$St^2 = \frac{\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

St^2 : varians total

ΣX : penjumlahan dari seluruh nilai X

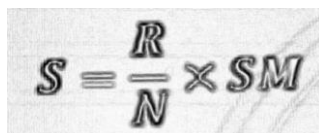
ΣX^2 : penjumlahan dari seluruh nilai X^2

n : jumlah responden

Setelah instrumen diuji reliabilitas menggunakan rumus KR 20 maka diperoleh hasil *rhitung* = 0.661, dengan melihat *rtabel* = 0.602, maka soal yang diujicobakan reliabel.

3.7 Sistem penilaian

Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan penilaian atau evaluasi dari ujian atau tes para siswa. Penilaian ini diperoleh dari pengolahan skor sebagai berikut :


$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

Keterangan :

S : nilai yang dicari.

R : skor mentah yang diperoleh siswa.

N : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan.

SM : standar mark (besarnya skala penilaian yang dikehendaki).

3.8 Teknik pengolahan dan analisis data

Metode analisis adalah suatu cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian agar memperoleh kesimpulan. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

D : (*difference*) perbedaan antara skor pretest dan postes

MD : Mean dari nilai perbedaan (Mean D)

N : jumlah sample penelitian

3.9 Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan t hitung. Setelah mendapatkan nilai t hitung, maka langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Uji hipotesis yang berlaku adalah:

1. t hitung > t tabel maka Hk diterima sedangkan Ho ditolak

2. $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_k ditolak sedangkan H_o diterima

Menguji kebenaran dua hipotesa tersebut dengan cara membandingkan besarnya t_{hitung} dan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus : df atau $db = (N_1 + N_2) - 1$. Setelah menentukan db , maka diperoleh nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan 1%.

3.10 Prosedur penelitian

Penelitian dengan media visual bagan *kanji* merupakan penelitian eksperimen tidak murni, yaitu membandingkan nilai pretest dan posttest kelas XII (bahasa). Materi yang digunakan adalah huruf *kanji* tema 3 dan 4. Kegiatan pembelajaran *kanji* dengan media visual bagan *kanji* dilakukan dalam empat kali pertemuan dengan frekuensi pertemuan seminggu dua kali.

Beberapa hal dalam pelaksanaan penelitian yang akan dijabarkan sebagai berikut.

Langkah-langkah Penelitian :

Pelaksanaan pembelajaran *kanji* menggunakan media visual bagan *kanji* dilaksanakan selama 4 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 11, 13, 18, dan 20 Oktober 2014.

- Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kelas eksperimen diberikan penjelasan tentang materi *kanji*, dan langkah cara penggunaan media visual bagan *kanji* selama 10 menit, kemudian dilanjutkan menerapkan media di materi *kanji* tema 3.

- Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua kelas eksperimen mempelajari langkah, cara baca, makna, dan sekaligus variasi *drill kanji* tema 3

- Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga kelas eksperimen mempelajari langkah, cara baca, dan makna *kanji* tema 4.

- Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat kelas eksperimen memperdalam langkah, cara baca, makna, dan sekaligus variasi *drill kanji* tema 4.

BAB V

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bagan *kanji* efektif untuk meningkatkan kemampuan *kanji* pada siswa kelas XII (Bahasa) SMA Negeri 12 Semarang. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perolehan hasil post test lebih tinggi dari pada hasil pre test yang telah dikerjakan oleh siswa nilai post test tertinggi adalah 100 dengan rata-rata 86,12. Sedangkan untuk pretest nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 77 dengan nilai rata-rata 67.

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus *t test*, diperoleh *t* hitung = 13.8 sedangkan *t* tabel untuk $N=16$ dan derajat kebebasan (db) $N-1$ adalah = 2.13 dengan taraf signifikansi 5% dan 2.95 dengan taraf signifikansi 1%. Karena *t* hitung lebih besar dari tabel, maka hipotesis yang berbunyi “Media Bagan *Kanji* memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan *kanji* siswa kelas XII (Bahasa) SMA Negeri 12 Semarang” diterima.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi penggunaan media bagan *kanji* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran *kanji*. Kelebihan media ini diantaranya mempersingkat penyampaian materi 1 tema *kanji* yang memuat 15 huruf *kanji*, mempermudah siswa dalam menghafal *kanji*, menstimulus siswa

untuk berfikir kreatif. Kekurangan media bagan *kanji* diantaranya membutuhkan penjelasan dalam penerapan media, membutuhkan waktu yang cukup lama.

2. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian tersebut, saran yang dapat disampaikan adalah :

- a. Para guru bisa menjadikan media bagan *kanji* sebagai media alternatif dalam pembelajaran *kanji*, karena media bagan *kanji* memuat unsur-unsur penting dalam pembelajaran *kanji* diantaranya cara menulis, membaca, dan variasi latihan *kanji*. Dengan demikian pembelajaran *kanji* menjadi lebih menarik dengan media yang tidak monoton. Selain itu, media *kanji* dapat menjadikan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran *kanji* bertambah.
- b. Para pembelajar bisa menjadikan media bagan *kanji* sebagai media untuk belajar sendiri, karena media bagan *kanji* mudah untuk dibuat sendiri oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam mempelajari huruf *kanji*.

Kekurangan dari penelitian ini adalah sample yang digunakan menggunakan hanya 1 kelompok sample saja (16 siswa) sehingga peneliti menggunakan penelitian dengan desain pretes dan posttes. Bagi calon peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis, diharapkan menggunakan penelitian eksperimen dengan desain kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Hal itu dikarenakan penelitian pretes dan posttes memiliki kelemahan yaitu validitas internal masih dirasakan kurang. Tidak ada jaminan yang menyatakan bahwa perbedaan antara T0 (pretes) dan T1 (posttes) oleh perlakuan X. Hal tersebut dikarenakan adanya pengaruh efek testing yaitu perubahan motivasi belajar dengan adanya pretes, ataupun berubahnya sikap serta bertambahnya insentif untuk belajar, sehingga akibatnya akan mengubah prestasi belajar pada posttes. Sedangkan pada Penelitian eksperimen dengan desain kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai validitas lebih tinggi dikarenakan mempunyai *randomisasi* dan kontrol. Juga pengaruh *confounded* antara pengukuran pertama dan pengukuran kedua tidak ada, karena pengukuran pertama (pretes tidak dilakukan).

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Mohammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Angkasa

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* .
Jakarta : PT Asdi Mahasatya.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta PT Rajagrafindo
Persada.

Depdiknas. 2007. *Nihongo 1*. Jakarta : Japan Foundation

Depdiknas. 2009. *Sakura Jilid 3*. Jakarta : Japan Foundation

Hergenhahn & Matthew H. Olson. 2009. *Theories Of Learning*. Jakarta : Kencana

Kanji 1. 2006. Semarang : BSA UNNES

Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan
Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara

Moleong, 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Muslich, Masnur. 2009. *Bagaimana Menulis Skripsi?*. Jakarta : Bumi Aksara

Nazir, Mohammad. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia

Nelson, Richard Andrew. 2005. *Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia*. Jakarta :
Kesaint Blanc

Sudarwoto. 2006. *Teknik Menulis Tugas Akhir*. Semarang : Swadaya Manunggal

- Subyantoro. 2013. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Semarang : UNNES PRESS
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Rosdakarya
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc
- Sugihartono . dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan* . Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : CV. Penerbit alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : CV. Penerbit alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sungkowo, Bambang Tahan. 1985. *Statistik sebagai Alat Analisis Data Penelitian KAI, Uji-t, Korelasi*. Malang: IKIP
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora
- Sutomo. 2011. *Manajemen Sekolah* . Semarang : UPT UNNES Pres.
- Syamsudin & Damaianti . 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Tabel 1

Daftar Nilai Pretest dan Post Test Responden

No	Nama	Post-test	Pre-test
1	RESPONDEN 1	70	60
2	RESPONDEN 2	95	76
3	RESPONDEN 3	85	65
4	RESPONDEN 4	100	77
5	RESPONDEN 5	77	66
6	RESPONDEN 6	80	67
7	RESPONDEN 7	100	78
8	RESPONDEN 8	90	77
9	RESPONDEN 9	87	67
10	RESPONDEN 10	100	76
11	RESPONDEN 11	82	65
12	RESPONDEN 12	80	63
13	RESPONDEN 13	82	69
14	RESPONDEN 14	85	70
15	RESPONDEN 15	90	76
16	RESPONDEN 16	75	66

Dokumentasi



Gambar 1.1 Proses belajar makna dan cara baca *kanji*



Gambar 1.2 Proses belajar coretan *Kanji*



Gambar 1.3 Proses *drill*



Gambar 1.4 Proses Post test

