PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA *CARD SORT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana

oleh

Faridzotun Nikmah

2302413007

PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 08 September 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd	Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd
NIP. 196608091993032001	NIP. 197601292003122002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skirpsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Selasa

tanggal : 19 September 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua
Prof. Dr. Mohammad Jazuli, M.Hum
NIP. 196107041988031003

Sekretaris
Retno Purnama Irawati, S.S., M.A
NIP. 197807252005012002

Penguji I
Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd
NIP. 197310202008122002

Penguji II/Pembimbing II
Ai Sumirah Setiawati, S.Pd.,M.Pd
NIP. 197601292003122002

Penguji III/Pembimbing I
Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd
NIP. 196608091993032001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

iii

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Faridzotun Nikmah
NIM : 2302413007
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"Persepsi Siswa Terhadap Media *Card Sort* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang"** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai identitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, September 2017

Faridzotun Nikmah
NIM. 2302413007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Jangan menilai seseorang dari cerita orang"

"Jangan terlalu sibuk mencari tulang rusuk sebelah kiri, sedangkan surga yang ada di telapak kakipun tak mampu kau jaga"

Persembahan

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Ketiga orang tuaku dan kakak-kakakku.
2. Penyemangatku Wahyu Aji Nugroho.
3. Dosen-dosen yang telah membimbing serta mendidikku.
4. Sahabatku Arum, Agin, Tami, Putri, Glatik, Mayang, Nasila, Yuli.
5. Teman-teman PBJ 2013.
6. Kepala sekolah dan guru bahasa Jepang SMA Kesatrian 1 Semarang.
7. Siswa-siswi SMA Kesatrian 1 Semarang.
8. Pembaca.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Persepsi Siswa Terhadap Media Card Sort Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang"* sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kelancaran dalam perijinan penelitian.
3. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan pengantar sehingga penulis mendapatkan surat ijin penelitian.
4. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, yang telah memberikan pengantar sehingga penulis mendapatkan surat ijin penelitian.
5. Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

7. Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd. selaku penguji I yang telah berkenan menguji dan menyempurnakan skripsi ini.
8. Kepala SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah memberi ijin dalam penelitian ini.
9. Guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Kesatrian 1 Semarang yang telah membantu dalam pengumpulan data.
10. Siswa-siswi SMA Kesatrian 1 Semarang yang bersedia bekerjasama dalam penelitian ini.
11. Semua pihak yang telah membantu penelitian ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Semarang, September 2017

Faridzotun Nikmah
NIM. 2302413007

ABSTRAK

Nikmah, Faridzotun. 2017. *Persepsi Siswa terhadap Media Card Sort sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang.* Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd., Pembimbing II : Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci :*Card Sort*; Kosakata Bahasa Jepang; Persepsi

Kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang sering dialami oleh siswa yaitu dalam menghafal kosakata. Hal ini dikarenakan dalam kosakata bahasa Jepang banyak terdapat kosakata yang mempunyai cara pengucapan yang hampir sama namun dengan arti yang berbeda, sehingga siswa sering tertukar dalam menghafal kosakata beserta artinya. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan sebuah media yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata agar dapat mempermudah dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata bahasa Jepang yaitu media *Card Sort*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah persepsi siswa terhadap media *Card Sort* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.Sedangkan tujuan penelitiannya yaitu Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap media *Card Sort* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Kesatrian 1 Semarang sebanyak 63 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode angket. Angket yang digunakan berupa angket semi terbuka, dimana jawaban sudah disediakan oleh peneliti namun responden juga harus menambahkan alasan mereka sesuai keadaan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *card sort* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Hal ini terbukti karena hasil yang diperoleh dari angket, sebagian besar siswa menyukai proses pembelajaran menggunakan media *card sort*, karena lebih mudah dipahami dan mempermudah siswa untuk menghafal kosakata. Selain itu, media *card sort*juga dapat menarik perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran. Dengan demikian, media *card sort* baik digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Nikmah, Faridzotun. 2017. The Student's Perception of Card Sort Media as Japanese VocabularyLearning Media.Final Project.Foreign Language and Literature Department.Faculty of Language and Art.Semarang State University. Supervisor I: Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd., Supervisor II: Ai Sumirah Setiawati, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Card Sort; Japanese Vocabulary; Perception

Difficulty in learning Japanese language that is often experienced by students is memorizing vocabulary. It is because in Japanese vocabulary there are many vocabularies that havesimilar pronunciation but different in meanings, so students are often confused in memorizing vocabulary and its meaning. Therefore, teachers need to use a media that can be used to teach vocabulary in order to facilitate students in learning materials and understanding the subject. One of the media that can be used to teach Japanese vocabulary is Card Sort media.

The research problem of this study is how the students' perception of Card Sort media as a medium of learning Japanese vocabulary. While the aim of this research is to know students'perception of Card Sort media as a medium of learning Japanese vocabulary.

The reseach design used in this research is descriptive quantitative approach. The sample of this study were students of eleventh grader IPS 1 and eleventh grader IPS 2 of Senior High School 1 KesatrianSemarang in sum of 63 students. Data collection techniques used in this study is by giving questionnaire. Questionnaire used is in the form of semi-open questionnaire, where the answer has been provided by the researchers but the respondents also had to add their reasons according to circumstances.

Based on the results of the research, it can be concluded thatCard Sort media can be used as a media of Japanese vocabularylearning. It is proved by the results obtained from the questionnaire, that most of the students liked the learning process using the Card Sort media, because it is easier to understand and easier for students to memorize vocabulary. In addition, Card Sort media can also develop attention of the students during the learning process, so they can be focus on the material. Thus, Card Sort media is good to be used in the learning process.

RANGKUMAN

Nikmah, Faridzotun. 2017. *"Persepsi Siswa Terhadap Media Card Sort Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang"*. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Kata kunci : *Card Sort*; Kosakata Bahasa Jepang; Persepsi

1. Latar Belakang

Kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang tingkat SMA masih sering dijumpai pada saat pembelajaran. Kesulitan mendasar yang sering dialami oleh siswa yakni siswa merasa kebingungan dalam menghafal dan mengingat kosakata bahasa Jepang, dikarenakan jumlah kosakata yang sangat banyak. Selain itu, ada beberapa kosakata yang memiliki cara pengucapan yang hampir sama, tapi dengan arti yang berbeda. Misalnya pada pengucapan kosakata *Byouin* (rumasakit) dan *Biyouin* (salon), *Pen* (pena) dan *Boorupen* (bolpoin), *Biru* (gedung) dan *Biiru* (minuman bir).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Kesatrian 1 Semarang pada hari Jumat tanggal 28 Juni 2017 dalam satu kali pertemuan, siswa mengaku masih kesulitan dalam menghafal dan mengingat kosakata yang sudah diajarkan. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dan semangat dari dalam diri siswa untuk menghafal dan mengingat kosakata yang sudah diajarkan. Misalnya pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan memilih untuk mengobrol dengan teman yang lain ataupun fokus ke hal lain selain pelajaran. Selain itu, penyampaian

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

materi yang dianggap siswa kurang menarik juga dapat menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa untuk menghafal dan mengingat kosakata yang sudah diajarkan.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi siswa SMA Kesatrian 1 Semarang dalam proses pembelajaran adalah kurang maksimalnya penggunaan media LCD proyektor dan media gambar oleh pengajar pada saat menyampaikan materi mengenai kosakata. Oleh karena itu, dibutuhkan media tambahan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran siswa, terutama dalam menghafal kosakata.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memilih media *Card Sort* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Media *Card Sort* dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata, karena media *Card Sort* mengklasifikasikan kosakata yang lebih spesifik. Sehingga memudahkan siswa untuk menghafal dan mengingat kosakata. Selain digunakan dalam kegiatan belajar di kelas, media ini juga dapat digunakan siswa untuk belajar di rumah.

Berdasakan alasan tersebut, peneliti ingin membuat media *Card Sort* yang disesuaikan dengan materi di SMA Kesatrian 1 Semarang. Setelah media tersebut selesai dibuat, peneliti ingin mengetahui persepsi siswa tentang media *Card Sort* baik atau tidak digunakan untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti mengajukan suatu masalah dengan menguraikannya dalam bentuk skripsi dengan judul "Persepsi Siswa Terhadap Media *Card Sort* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang".

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. Landasan Teori

a. Media Pembelajaran

Menurut para ahli Ronald H. Anderson dalam Sukiman (2012:28) dan Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2014:4), media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya. Dalam hal ini tentu akan berbeda antara seorang pengajar yang menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar dengan seorang guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya.

b. Media *Card Sort*

Media *card sort* menurut Zaini dkk. dalam Farhah (2014:34) dan Mursyidin dalam Farhah (2014:34-35), media *card sort* adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, kerjasama, saling menolong dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan permainan kartu untuk membantu mengatasi keadaan kelas yang mulai jenuh karena aktifitas pembelajaran yang sangan padat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Kosakata Bahasa Jepang *(goi*)

Matsumoto (2011:62), Shinmura dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:97) dan Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:97), mengungkapkan bahwa *goi* adalah kumpulan kata yang berkenaan atau berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa tersebut. Kemudian, goi juga dapat diartikan sebagai salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai, agar dapat

berkomunikasi dalam bahasa Jepang dengan lancar, baik secara lisan maupun tulisan.

3. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif, karena digunakan untuk menghitung dan mendiskripsikan perolehan dari hasil angket yang akan disebarkan kepada siswa untuk mengetahui persepsi mengenai media *Card Sort*.

b. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal karena tidak ada variabel yang dipengaruhi. Variabel tunggal yang dimaksud yaitu variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebasnya adalah persepsi siswa.

c. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Kesatrian 1 Semarang. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas XI IPS 1 dan siswa kelas XI IPS 2 sebanyak 63 siswa.

d. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode non tes. Data non tes dikumpulkan dengan menggunakan angket. Angket berisi pertanyaan

mengenai media *card sort* yang ditujukan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media yang telah diperkenalkan.

e. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisioner. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan media *card sort*. Bentuk angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket campuran, yaitu angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti. Meskipun demikian, responden juga tetap harus memberikan alasan terkait jawaban yang mereka berikan dalam pilihan. Angket tersebut diberikan kepada siswa setelah peneliti selesai mendeskripsikan mengenai media *Card Sort* dan cara penggunaannya.

f. Validitas Instrumen

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk. Validitas konstruk yaitu kesesuain instrumen dengan indikator yang diukur. Dimana indikator yang diukur bertolak pada teori-teori yang telah dipaparkan pada landasan teori.

g. Reliabilitas Instrumen

Uji instrumen dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 28 Juni 2017 dengan 25 siswa kelas XI IPS 4. Hasil uji coba angket diperoleh data berupa varians tiap total ($\sum St^2$) sebesar 5,84 dan jumlah benar salah dari soal angket ($\sum$pq) sebesar

3,00. Setelah dimasukkan ke dalam rumus reliabilitas didapat hasil 0,521. Hasil ini menunjukkan bahwa *r* hitung lebih besar dari *r* tabel yaitu 0,381 dan termasuk dalam kategori tinggi, sehingga instrumen tersebut dikatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

4. Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan menjadi 2 persepsi, yaitu persepsi baik dan kurang baik. Berikut masing-masing dari persepsi tersebut :

1) Persepsi Baik terhadap Media *Card Sort*

Persepsi baik akan disampaikan berdasarkan capaian per indikator :

a. Pada indikator fungsi media, sebanyak 57,71% siswa mengaku bahwa pembelajaran menggunakan media *card sort* dapat menarik perhatian mereka untuk fokus pada pelajaran. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *card sort* juga semakin menyenangkan, dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi, dapat memotivasi siswa untuk belajar, penyajian informasi lebih menarik, dan juga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pelajaran.
b. Berdasarkan indikator kegunaan media, sebanyak 49,67% siswa mengaku bahwa dengan adanya media *card sort* materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan juga dapat menyamakan pendapat siswa mengenai materi pelajaran karena dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa dapat berdiskusi bersama.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Berdasarkan indikator manfaat dan tujuan media *card sort*, sebanyak 44,5% siswa mengaku bahwa media *card sort* mempermudah siswa dalam menghafal dan mengingat materi pembelajaran.
d. Pada indikator komponen-komponen media *card sort*, sebanyak 3,8% siswa mengaku bahwa pembelajaran menggunakan media *card sort* dapat menjalin interaksi sesama siswa dalam bentuk diskusi, tanya jawab, dan bekerja kelompok.
e. Dalam indikator prinsip-prinsip media *card sort*, sebanyak 4,4% siswa mengaku dengan adanya media *card sort* tugas sekolah dapat lebih mudah terselesaikan karena dikerjakan secara berkelompok.
f. Pada indiktor keunggulan media *card sort*, sebanyak 3,6% siswa mengaku bahwa dengan adanya media *card sort* suasana pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan, karena dilakukan sambil bermain namun siswa tetap bisa fokus, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton.

2) Persepsi Kurang Baik terhadap Media *Card Sort*

Secara keseluruhan sebanyak 12,33% siswa mengaku bahwa pembelajaran menggunakan media *card sort* kurang menarik perhatian mereka dan kurang meningkatkan minat mereka untuk belajar karena tidak adanya ketertarikan antara siswa tersebut terhadap pelajaran bahasa Jepang, sehingga siswa tersebut malas untuk memperhatikan, apalagi untuk belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa meskipun terdapat persepsi baik dan kurang baik terhadap media *card sort*, namun sebagian besar siswa menerima pembelajaran menggunakan media *card sort*. Oleh karena itu, media *card sort* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil di atas, media *card sort* dapat mengarahkan siswa untuk fokus pada pelajaran. Selain itu, dengan adanya media *card sort* juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Jepang, terutama kosakata, sehingga hasil perhitungan rata-rata persepsi siswa terhadap media *card sort* tergolong kategori tinggi yaitu sebesar 80,74 %. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *card sort* dianggap baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA Kesatrian 1 Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

まとめ

Nikmah, Faridzotun. 2017。“カード･ソートという語彙学習のメディアに対する生徒の意識”。
キーワルド: *カード･ソート*;　語彙; **意識**

1. 背景

高校における日本語学習には色々な問題がある。この一つは語彙を覚えることである。覚えなければならい語彙の数が多かったため、生徒にとって覚えるのに大変だと思う。さらに、語彙には意味が違っても、にている言葉も少なくない。例えば、病院と美容院、ペンとボルーペン、ビルとビールという言葉などである、

研究者の観測によれば、SMA　Kesatrian 1 Semarang の生徒は教えた語彙を覚えるのは難しいと言っていた。 それは、教えた語彙を覚えようとするモチベーションが足りないからである。例えば、授業中で生徒は教師に集中しなくて、友達と話して、または授業より他のことに夢中になった。それで、教師の教えたかたは生徒にとってあまり面白くないのも教えた語彙を覚えるモチベーションが足りない原因になる。

その原因の他にはプロジェクターと絵のメディアの使用が不十分ということである。それにもとづいて、生徒が簡単に語彙を覚えるサポートをする追加のメディアが必要である。

それを克服するために、研修者はカード･ソートというメディアを選んだ。カード･ソートはより特定の語彙を分類するので、語彙を簡単に覚えらる。このメディアは授業だけでなはなく、家で勉強するのにも使える。

以上の背景にもとづいて、研修者は SMA Kesatrian 1 Semarang にある言葉にかんする教材を合わせて、似合うカード･ソートメディアを作りたい。そのメディアが完成したら、このメディアが語彙を覚える件に対して生徒の知覚を知りたい。それを生かして、研修者はカード･ソートという語彙学習のメディアに対する生徒の知覚と題する論文の形で問題を提起することにした。

2. 基礎理論

a. 学習のメディア

アンダーソンによると、学習のメディアは、対象開発者の作業と生徒との間の直接的な関係を実現するためのメディアです。 一般に、教材を使用する教師の役割は、教師の役割とはまったく異なっていることは当然である。

b. カード･ソートメディア

ザイニとマスシディンによれば、カード･ソートというのはカードを使って、それぞれの区別通りでカードを並ぶという学習のメディアである。専門家によると、カードソートは、概念、特性、分類、

事実、オブジェクトまたはレビュー情報について作業するために使用できる共同作業です。

c. 語彙

松本によると「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっています。そして、スジアントとダヒディによれば語彙とは日本語でコミュニケーションができるために両方の発音と書き方を勉強しなければならない日本語の一部である。

3. 研究の方法

a. 研究のアプローチ

本研究で用いた研究アプローチは定量的なアプローチである。それはカード・ソートメディアの知覚を知るために生徒に配布されるアンケート結果の取得を計算し、記述するために使用されるためアプローチである。

b. 研究変数

本研究の変数は、影響を受ける変数がないので、単一の変数を使用した。 単一変数というのは自由変数である。 本研究では、自由変数は生徒の知覚である。

c. 被験者とサンプル

本研究のデータ集団は、SMA Kesatrian 1 Semarang の 2 年生である。サンプルは、XI IPS 1 クラスの生徒と XI IPS 2 クラスの生徒の６３人である。

d. データ収集方法

本研究におけるデータ収集方法は、非試験法である。非試験データはアンケートによって収集された。 アンケートには、導入されたメディアについての生徒の意見を知ることを目的としたメディアカードの種類に関する質問が含まれています。研究者によって使用されたアンケートは、研究者によって回答が提供されたアンケートである。しかし、回答者は選んだ回答の理由も提示する必要がある。アンケートは、研究者がカード･ソートメディアの説明と使用方法を終了した後に回答者である生徒に渡した。

e. 研究機器

本研究で使用した道具はアンケートである。 アンケートは、メディアカードソートを使用して学習に関する生徒の意見を知るために使用さた。

f. 妥当性

本研究で使用される妥当性は、構成の妥当性である。 構成の妥当性は、測定された指示薬による機器の適合性である。 指標は、理論的に提示された理論に基にして測定される。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

g. 信頼性

計器調査は、2017 年 6 月 28 日金曜日にクラス XI IPS 4 の 25 人の生徒を対象に実施された。データに得られたアンケート調査の結果は、5.84 の合計（Σ〖St〗^ 2）あたりの分散の形式と誤ったアンケートの正しい数（Σpq ）が 3.00 である。 得られた信頼性式に組み込まれると、結果は 0.521 になった。 この結果は、r　カウントが r テーブル（0,381）より大きく、上位カテゴリに含まれていることを示しているため、信頼性が高く、研究機器として使用するのに適していると言える。

4. データ分析の結果

研究の結果によれば、2 つの知覚があり、すなわち良い知覚と良くない知覚ことに結論づけることができる。 これらの認識のそれぞれに従う：

1. カード･ソートメディアの良い知覚

良い知覚インジケータ単位で提供される。

a. メディア機能の指標では、57.71％の生徒が、カード･ソートメディアを使った学習が授業に焦点を当てて注目を集めることができると認めた。 さらに、カード･ソートのメディアを使った学習は、楽しく、情報の理解と記憶に役立ち、学習の意欲を刺激し、より面白い情報の提示を可能にし、授業中に生徒をより活発にすることもできる。

b. メディア使用量の指標では、49,67%の生徒が提示されたカード・ソートメディアの種類の存在がより明確になることを認め、グループで行われているので、生徒の意見をまとめることができる。

c. カード・ソートメディアのメリットと目的の指標では、44.5%の多くの生徒が、メディアカードの種類によって、学習教材を覚えやすく思い出しやすくすることを認めている。

d. カード・ソートメディアのコンポーネントの指標では、カード・ソートメディアを使用した学習が、ディスカッション、質問と回答、ワーキンググループの形で生徒間の交流を確立することができると認めた生徒は3.8%にものぼった。

e. カード・ソートメディアの原則のインジケータの指標では、このメディアの種類の存在があるので、4.4%の生徒は学校のタスクについて、グループで行われるから、より簡単に解決することができると認めた。

f. カード・ソートメディアの優秀さの指標では、3.6%の生徒がこのメディアを使えるとクラスの学習環境が退屈ではなく、学習中に集中することができて、学習活動が単調にならないことを認めた。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. 良くない知覚

全体として、12.33％の生徒が、カード･ソートメディアを使っても授業が面白くなることもない。そもそもその生徒たちは日本語学習に興味がなかったから、学習することは怠っていた。

研究の結果に基づいて、カード･ソートメディアの種類には良い知覚と良くない知覚があっても、ほとんどの生徒はカード･ソートメディアを使用して学習することを受けることがわかった。 したがって、カード･ソートメディアは、日本語の語彙学習するのメディアとして使用することができた。

5. 結論

上記の結果を基にして、カード･ソートメディアを使えば、生徒が授業に集中できるようになると考えられる。加えて、カード･ソートメディアの存在にも、日本語を学習のため特に語彙の学習の生徒の興味を高めることができた。カード･ソートメディアにかんする生徒の知覚の平均計算の結果は、80.74％である。したがって、SMA Kesatrian 1 Semarang では、カード･ソートメディアが良いとみなされ、日本語の語彙学習の学習メディアとして使用できると結論付けることができた。

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
RANGKUMAN x
まとめ xviii
DAFTAR ISI xxv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Batasan Masalah 3
1.4. Tujuan Penelitian 3
1.5. Manfaat Penelitian 4
a. Manfaat Teoritis 4
b. Manfaat Praktis 4
1.6. Sistematika Penelitian 4
BAB II 6
LANDASAN TEORI 6
2.1. Kajian Pustaka 6
2.2. Media Pembelajaran 9
2.2.1. Ciri-ciri Media Pembelajaran 9
2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran 11
2.2.3. Kegunaan Media Pembelajaran 13
2.2.4. Dampak Positif Penggunaan Media Pembelajaran 15
2.2.5. Jenis-jenis Media Pembelajaran 17
2.3. Media Card Sort 18

2.3.1. Manfaat dan tujuan *Card Sort* 19
2.3.2. Komponen-komponen *Card Sort* 21
2.3.3. Prinsip-prinsip *Card Sort* 22
2.3.4. Keunggulan dan Kelemahan *Card Sort* 24
2.3.5. Langkah-langkah Penerapan *Card Sort* 25
2.4. Kosakata BahasaJepang (*goi*) 28
2.4.1. Jenis-jenis *Goi* 29
2.5. Kerangka Berfikir 35
2.6. Hipotesis 38
BAB III 39
METODE PENELITIAN 39
3.1. Pendekatan Penelitian 39
3.2. Variabel Penelitian 39
3.3. Populasi dan Sampel 40
3.4. Teknik Pengumpulan Data 40
3.5. Instrumen Penelitian 41
3.6. Validitas Instrumen 41
3.7. Reliabilitas Instrumen 41
3.8. Analisis Data 44
3.9. Langkah-langkah Penelitian 45
3.10. Kisi-kisi Angket 47
3.11. Angket 48
BAB IV 50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50
4.1. Persepsi Siswa Terhadap Media *Card Sort* Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang 50
BAB V 68
PENUTUP 68
5.1. Simpulan 68
5.2. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN 73

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang tingkat SMA masih sering dijumpai pada saat pembelajaran. Kesulitan mendasar yang sering dialami oleh siswa yakni siswa merasa kebingungan dalam menghafal dan mengingat kosakata bahasa Jepang, dikarenakan jumlah kosakata yang sangat banyak. Selain itu, ada beberapa kosakata yang memiliki cara pengucapan yang hampir sama, tapi dengan arti yang berbeda. Misalnya pada pengucapan dan penelitian kosakata *Byouin* (rumasakit) dan *Biyouin* (salon), *Pen* (pena) dan *Boorupen* (bolpoin), *Biru* (gedung) dan *Biiru* (minuman bir), dan lain sebagainya.

Kesulitan dalam menghafal kosakata tersebut juga dialami oleh siswa SMA Kesatrian 1 Semarang. Oleh karena itu, peneliti telah melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu untuk mengetahui kesulitan apa saja yang dialami oleh siswa di SMA Kesatrian 1 Semarang pada saat proses pembelajaran berlangsung.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sesuai hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMA Kesatrian 1 Semarang, siswa berpendapat masih kesulitan dalam menghafal dan mengingat kosakata yang sudah diajarkan. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dan semangat dari dalam diri siswa untuk menghafal dan mengingat kosakata yang

sudah diajarkan. Misalnya pada saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan memilih untuk mengobrol dengan teman yang lain ataupun fokus ke hal lain selain pelajaran. Selain itu, penyampaian materi yang dianggap siswa kurang menarik juga dapat menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa untuk menghafal dan mengingat kosakata yang sudah diajarkan.

Faktor dari luar yang dapat mempengaruhi siswa SMA Kesatrian 1 Semarang dalam proses pembelajaran adalah kurang maksimalnya penggunaan media LCD proyektor dan media gambar oleh pengajar pada saat menyampaikan materi mengenai kosakata. Oleh karena itu, dibutuhkan media tambahan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran siswa, terutama dalam menghafal kosakata.

Di era globalisasi seperti saat ini, sudah tersedia banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar siswa. Salah satunya adalah media *Card Sort* (Menyortir kartu). Hal itu sejalan dengan konsep penerapan media *Card Sort* yang akan diterapkan dalam peneltian ini. Media *Card Sort* dapat membantu siswa dalam menghafal kosakata, karena media *Card Sort* mengklasifikasikan kosakata yang lebih spesifik. Sehingga memudahkan siswa untuk menghafal dan mengingat kosakata.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dengan adanya media ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan motivasi dan keinginan untuk belajar dari dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, siswa dapat lebih tertarik dan mempunyai keinginan lebih untuk mempelajari materi yang telah diajarkan. Selain itu, media *Card Sort* ini juga

dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya.

Berdasakan alasan tersebut, peneliti ingin membuat media *Card Sort* yang disesuaikan dengan materi di SMA Kesatrian 1 Semarang. Setelah media tersebut selesai dibuat, peneliti ingin mengetahui persepsi siswa tentang media *Card Sort* baik atau tidak digunakan untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, peneliti mengajukan suatu masalah dengan menguraikannya dalam bentuk skripsi dengan judul "Persepsi Siswa Terhadap Media *Card Sort* sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah persepsi siswa terhadap media *Card Sort* sebagai media pembelajran kosakata bahasa Jepang?

1.3. Batasan Masalah

a. SMA yang digunakan sebagai tempat penelitian yakni SMA Kesatrian 1 Semarang, khususnya kelas XI.
b. Setelah media Card Sort yang dibuat oleh peneliti jadi, media tersebut tidak di eksperimenkan. Jadi, hanya sebatas untuk mengambil persepsi siswa saja

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap media *Card Sort* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian, terdapat manfaat secara teoritis dan secara praktis:

a. Manfaat Teoritis

1) Dapat menambah bahan kajian keilmuan yang dapat dirujuk oleh para peneliti, guru bahasa Jepang, atau siapa saja yang berminat dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam menghafal kosakata.

b. Manfaat Praktis

1) Dapat menambah alternatif media yang bisa diajarkan di kelas oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran, khusunya dalam mengajarkan kosakata.
2) Dapat menambah alternatif dalam membantu siswa menghafal kosakata bahasa Jepang dengan lebih mudah.

1.6. Sistematika Penelitian

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I Terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II Terdiri atas kajian teori, yang meliputi tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian (pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, cirri-ciri media pembelajaran, pengertian media *Card Sort*, kelemahan dan kelebihan media *Card Sort*, langkah-langkah penggunaan media *Card Sort,* pengertian kosakata bahasa Jepang (*goi*), klasifikasi kelas *goi*).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB III Terdiri atas metode penelitian, yang meliputi Pendekatan Penelitian, Variabel Penelitian (bebas dan terikat), Populasi dan Sempel, Metode Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian (validitas instrumen dan reliabilitas instrumen), Teknik Analisis Data.

BAB IV Terdiri atas hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Terdiri atas simpulan dan saran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian yang relevan dengan penelitian tentang media adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri (2014) dengan judul "Efektivitas Teknik Word Square Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMA Kesatrian 1 Semarang". Berdasarkan hasil penelitiannya, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yakni 66:53. Hal ini membuktikan bahwa media *Word Square* efektif jika diterapkan dalam pembelajaran kosakata. Sejalan dengan pemikiran Putri (2014) dalam pemilihan dan penetapan media sebagai alat bantu menghafal kosakata bahasa Jepang yang digunakan dalam materi penelitian tersebut dianggap sesuai dan dapat menunjang kosakata siswa dalam pembelajaran.

Selain Putri (2014), penelitian tentang media juga dilakukan oleh Ahmad (2014) dengan judul "Efektivitas Pendekatan Quantum Learning Tipe Card Sort Untuk Meningkatkan Kemahiran Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2013/2014". Berdasarkan hasil penelitiannya, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* meningkat 21,56 poin dengan perbandingan 59,82 : 81,38. Sementara dalam kelas kontrol setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* meningkat 14,17 poin saja, dengan perbandingan 57,71 : 71,88. Hal ini membuktikan bahwa media *Card Sort* efektif jika diterapkan dalam pembelajaran kosakata.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tetapi, penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya mengambil pendapat dari para siswa saja, tidak sampai dieksperimenkan.

Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan, ada persamaan dan perbedaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri (2014) dan Ahmad (2014), yaitu sama-sama meneliti tentang media. Namun, penelitian yang akan peneliti lakukan hanya pembuatan media dan pengambilan pendapat siswa tentang media tersebut menarik atau tidak, agar menambah keefektifan dari media ketika akan dieksperimenkan. Selain itu, persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2014) selanjutnya adalah terletak pada sampel penelitian, yaitu siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 SMA Kesatrian 1 Semarang. Sedangkan perbedannya adalah dalam penelitian Putri (2014) meneliti mengenai efektivitas media *Word Square,* sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan mengenai persepsi siswa terhadap media *Card Sort* (menyortir kartu).

Sementara itu, persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (2014) selanjutnya adalah sama-sama meneliti mengenai media *Card Sort.* Sedangkan perbedaannya adalah terletak dalam sampel penelitian, yaitu sampel yang diambil oleh Ahmad (2014) siswa kelas VII MTs Negeri 1 Banjarnegara, sedangkan sampel yang akan diambil oleh peneliti siswa kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 SMA Kesatrian 1 Semarang. Penelitian yang akan peneliti lakukan mengarah ke eksperimen, tetapi dalam penelitian dibatasi sampai tahapan sebelum eksperimen, yakni pengambilan persepsi terlebih dahulu. Setelah hasil baik atau bisa diterima, akan menambah keefektifan media tersebut apabila dieksperimenkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Selain penelitian tentang eksperimen yang dilakukan oleh Putri (2014) dan Ahmad (2014), peneliti juga membaca laporan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prabandari (2014) mengenai Tanggapan mahasiswa terhadap kesulitan dalam berkomunikasi dengan *Native Speaker* untuk dijadikan sebagai referensi dalam penelitian terdahulu. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prabandari (2014), ada juga persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah sama-sama meminta pendapat dari sampel mengenai penelitian yang dilakukan dengan cara menyebar angket. Perbedaannya terletak pada sampel penelitian dan variabel penelitian. Sampel penelitian yang diambil oleh Prabandari (2014) yaitu mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes angkatan 2010, 2011, dan 2012. Sedangkan sampel penelitian yang akan diambil oleh peneliti yaitu siswa SMA Kesatrian 1 Semarang kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2. Selain itu, variabel penelitian yang diteliti oleh Prabandari (2014) mengenai tanggapan mahasiswa terhadap kesulitan dalam berkomunikasi dengan *Native Speaker.* Sedangkan variabel penelitian yang akan diteliti oleh peneliti mengenai persepsi siswa terhadap media *Card Sor*t sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Selain itu, Prabandari (2014) melakukan pengambilan pendapat dari sampel penelitiannya karena ingin mengetahui faktor-faktor apa yang menyebabkan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unnes tidak memanfaatkan *native spaker* yang ada di jurusan untuk melatih kemampuan berkomunikasi mereka. Oleh karena itu, dengan kata lain pengambilan persepsi digunakan untuk mengetahui alasan mengenai sesuatu dan untuk mendapatkan data dilakukannya

penelitian. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni pengambilan pendapat dari sampel penelitian melalui lembar angket.

2.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seseorang guru "biasa" (Ronald H. Anderson dalam Sukiman 2012:28).

Sementara itu, Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder,kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya. Dalam hal ini tentu akan berbeda antara seorang pengajar yang menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar dengan seorang guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya.

2.2.1.Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga cirri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media

mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya (Azhar Arsyad dalam Sukiman, 2012:35-37). Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

a.Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film.

Selain itu, ciri fiksatif ini amat penting bagi guru karena kejadiankejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video, pelaksanaan ibadah haji juga dapat direkam dengan kamera atau alat perekam audio visual sehingga dapat digunakan sebagai media pendidikan agama islam.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cirri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh meni, demikian pula proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi.

Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya

gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikian kepada sejumlah besar peserta didik denga stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsisten informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz dalam Sukiman (2012:38-39), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu :

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c.Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sementara itu, Kemp & Dayton dalam Sukiman (2012:39) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memnuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

a.Memotivasi minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

b. Menyajikan informasi

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.2.3. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arief S. Sadiman, dkk. dalam Sukiman (2012:40-41) menyampaikan kegunaan-kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut :

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.

b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera, seperti :

1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
4) Objek atau proses yang agak rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusn gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar; memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya; dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sejalan dengan pemikiran di atas, Hamalik dalam Sukiman (2012:41-42), mengemukakan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian

informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiaran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Sementara itu, Sudjana & Rifai dalam Sukiman (2012:43-44) mengemukakan kegunaan/manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabusan tenaga, apalagi kalu guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.4.Dampak Positif Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton dalam Sukiman (2012:42-43), meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran,

penerimaannya serta pengintegrasiannya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan.
e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan. atau diperlukan terutama. jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar yang dapat ditingkatkan.
h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif; beban guru untk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

2.2.5.Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia (Sadiman, dkk. 2008 : 28)

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan flanel, papan buletin.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaiakan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain radio, alat perekam, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaanya yaitu pada media grafis secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, pada media proyeksi pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (slide), film rangkai (film strip), OHP, mikrofis, video.

d. Permainan dan simulasi

Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sedangkan simulasi adalah model hasil penyederhanaan suatu realitas.

Oleh karena itu, dari jenis-jenis media di atas, media *Card Sort* termasuk dalam media grafis, karena media *card sort* merupakan media yang terbuat dari beberapa kertas yang bertuliskan kosakata-kosakata yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dan cara penggunaannya siswa berinteraksi langsung dengan media tersebut.

2.3. Media Card Sort

Card berarti kartu dan *Sort* berarti sortir. Media *card sort* merupakan media yang terbuat dari kartu dan cara menggunakannya dengan menyortir kartu-kartu tersebut sesuai dengan pengelompokannya masing-masing. Menurut para ahli, *Card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik, klasifikasi, fakta, tentang objek atau mereview informasi (Zaini dkk. dalam Farhah, 2014:34).

Sementara itu, menurut Mursyidin dalam Farhah (2014:34-35), *Card sort* ini juga menekankan terhadap gerakan fisik, yang diutamakan dapat membantu untuk memberi energi kepada suasana kelas yang mulai jenuh karena aktivitas pembelajaran yang sangat padat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Card Sort* merupakan pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, kerjasama, saling menolong dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan permainan kartu untuk membantu mengatasi keadaan kelas yang mulai jenuh karena aktifitas pembelajaran yang sangan padat.

2.3.1.Manfaat dan tujuan *Card Sort*

Pada proses pembelajaran menggunkan *card sort,* terdapat saling ketergantungan positif antara siswa yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Card sort* beranjak dari dasar pemikiran "*getting better together*", yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suatu yang kondusif dimana siswa dapat memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta kompetensi-kompetensi sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat, sehingga *card sort* dikenal dengan pembelajaran secara kelompok. Menurut Posamentier dalam Farhah (2014:35), menyebutkan belajar secara kooperatif adalah menempatkan beberapa siswa dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas.

Sementara menurut Masitoh dalam Farhah (2014:35), melalui pembelajaran *card sort*, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses belajar mengajar, melainkan dapat pula belajar dari siswa lainnya sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Selain itu, *card sort* memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar. Pada saat siswa belajar

dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan, pada saat itu pula siswa yang belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya (*peer group*) dan belajar secara bekerja sama (*cooperative*). Pada *card sort*, guru bukan lagi berperan sebagai satu-satunya narasumber dalam proses belajar mengajar, tetapi berperan sebagai mediator, stabilisator, dan manajer pembelajaran. Iklim belajar yang berlangsung dalam suasana keterbukaan dan demokrasi akan memberikan kesempatan yang optimal bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai materi yang dibelajarkan dan sekaligus melatih sikap dan kemahiran sosialnya sebagai bekal dalam kehidupan di masyarakat, sehingga perolehan dan hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Fachruddin dalam Farhah 2014:36).

Secara garis besar manfaat dan tujuan *card sort* adalah memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi pembelajaran, mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan kompetensi-kompetensi sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. *Card sort* juga memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar. Artinya tidak ada diskriminasi terhadap kompetensi siswa yang berbeda-beda. Siswa juga pada akhirnya akan terbiasa mengungkapkan sesuatu atau mengekspresikan hasil karya yang positif pada khalayak umum dengan optimal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.2.Komponen-komponen *Card Sort*

Adapun komponen-komponen *card sort* (Mursyidin dalam Farhah, 2014:37-38) meliputi :

a. Pengalaman

Pembelajaran akan berlangsung efektif dan siswa dapat aktif ketika siswa tersebut mengalami sendiri proses belajar mengajar karena anak akan belajar banyak melalui perbuatan dan pengalaman langsung akan lebih banyak mengaktifkan indra dari pada hanya melalui mendengarkan, adapun proses ini dapat dilakukan melalui kegiatan: pengamatan, percobaan, membaca, menyelidiki, wawancara dan sebagainya.

b. Interaksi

Untuk menarik keterlibatan siswa, guru harus membangun hubungan. Hubungan ini akan membangun jembatan membangun kehidupan bergairah, siswa membuka jalan memasuki dunia baru mereka, mengetahui minat kuat mereka. Bentuk interaksi ini bisa dilakukan dalam: diskusi, tanya jawab, bekerja kelompok dan sebagainya.

c. Komunikasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Seorang guru yang membuka komunikasi kepada siswa akan membuat pembelajaran lebih efektif karena dengan komunikasi terbuka akan membuat siswa bersikap defentif. Hal ini disebabkan seorang siswa merasa mendapat perhatian dari guru, sehingga mereka akan memberi umpan balik juga. Bentuk kegiatan ini dapat berupa kegiatan mengemukakan pendapat, presentasi, laporan, memajangkan hasil karya siswa dan sebagainya.

d. Refleksi

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa yang lalu. Siswa mengendapkan apa yang baru,yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya (DePorter dan Reardom 2005:24).

Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima (Trianto 2007:113).

Berdasarkan pemaparan di atas terdapat empat komponen card sort. Pertama pengalaman, proses pembelajaran yang berlangsung harus menuntut adanya kejadian nyata yang harus dilakukan siswa agar pembelajaran lebih mengena, misalnya melakukan pengamatan dan praktikum. Kedua interaksi, kegiatan belajar mengajar harus dua arah. Artinya guru dan siswa harus sama-sama aktif, misalnya dengan berdiskusi, presentasi dan lain-lain. Ketiga komunikasi, adanya stimulus respon saat guru menyampaikan materi sehingga diharapkan siswa mampu mengemukakan pendapatnya akan materi tersebut. Terakhir adalah refleksi, guru memberikan apresiasi dan respon positif terhadap apa-apa yang dilakukan siswanya selama pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.3.Prinsip-prinsip *Card Sort*

Secara umum prinsip-prinsip yang harus diperhatikandalam *card sort* yang diturunkan dari prinsip belajar adalah (Hamruni dalam Farhah, 2014:39-40):

a. Interaktif

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekadar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa, akan tetapi mengajar dianggap

sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

b. Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif, yang memungkinkan peserta didik untuk mencoba dan melakukan sesuatu.

c. Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala mereka terbebas dari rasa takut dan menegangkan.

d. Menantang

Proses pembelajaran adalah proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal. Kemampuan tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik melalui kegiatan mencoba, berpikir secara intuitif atau bereksplorasi.

e. Memberi motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa. Tanpa adanya motivasi,tidak mungkin mereka memiliki kemauan untuk belajar.

Dari prinsip-prinsip card sort dapat disimpulkan bahwa prinsip yang paling penting dari tipe ini adalah menuntut pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Artinya pembelajarannya santai tetapi tetap serius dan mampu dipertanggungjawabkan. Selain itu dalam pembelajarannya memiliki

prinsip adanya kerja berkelompok daripada individu karena akan lebih mudah terselesaikan.

2.3.4.Keunggulan dan Kelemahan *Card Sort*

Kelebihan *card sort* menurut Fitriana dalam Farhah (2014:40) adalah sebagai berikut :

a. Guru mudah menguasai kelas.
b. Mudah dilaksanakan.
c. Mudah mengorganisir kelas.
d. Dapat diikuti oleh siswa yang jumlahnya banyak.
e. Mudah menyiapkannya, dan
f. Guru mudah menerangkan dengan baik.

Sedangkan kelemahannya adalah adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian murid, terutama apabila terjadi jawaban-jawaban yang menarik perhatiannya, padahal bukan sasaran (tujuan) yang diinginkan dalam arti terjadi penyimpangan dari pokok persoalan semula.

Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa kelebihan dari *card sort* yaitu mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menghindari keadaan kelas yang monoton sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Sementara itu kelemahan dari *card sort* yaitu memungkinkan adanya ketidak kondusifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga perlu adanya peran guru saat menerapkan *card sort* pada proses pembelajaran.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.5.Langkah-langkah Penerapan *Card Sort*

Penerapan *card sort* dapat digunakan dalam pembelajaran dengan cara menggunakan kartu-kartu yang dibuat oleh guru dan didalamnya terdapat poin-poin yang berkaitan tentang suatu materi. Adapun langkah-langkah penerapan *card sort* adalah sebagai berikut (Marno dan Idris dalam Farhah, 2014:41) :

a. Bagikan kertas yang berisi informasi atau contoh atau langkah-langkah yang telah disusun secara sistematis dalam satu kategori tertentu atau lebih secara acak.

b. Biarkan siswa berbaur mencari kawan yang memiliki kertas dengan kategori yang sama.

c. Setelah siswa menemukan kawan-kawan dalam satu kategori, mintalah mereka berdiri berjajar sesuai urutan kategori dan menjelaskan kategori tersebut ke seluruh kelas.

d. Setelah semua kategori dijelaskan, berilah penjelasan tentang hal-hal yang masih dianggap perlu agar semua siswa memperoleh pemahaman yang utuh.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Langkah-langkah dibawah ini juga dapat digunakan ketika menerapkan *card sort* dalam pembelajaran, langkah-langkah tersebut meliputi (Zaini dkk. dalam Farhah, 2014:41-42) :

a. Setiap siswa diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.

b. Mintalah siswa untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama. Anda dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri.
c. Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
d. Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin terkait materi.

Catatan :

a. Mintalah setiap kelompok untuk menjelaskan tentang kategori yang mereka selesaikan.

b. Pada awal kegiatan bentuklah beberapa tim. Beri tiap tim satu set kartu yang sudah di acak sehingga kategori yang mereka sortir tidak nampak. Mintalah setiap tim untuk mensortir kartu-kartu tersebut ke dalam kategori-kategori tertentu. Setiap tim memperoleh nilai untuk setiap kartu yang disortir dengan benar.

Adapun alternatif prosedur lain yang dapat di lakukan ketika menerapkan *card sort* dalam pembelajaran adalah (Ismail dalam Farhah, 2014:42-43) :

a. Guru menyiapkan kartu berisi tentang materi pokok bahasan yang sesuai dengan standar kompetensi/kompetensi dasar (sejumlah siswa dikelas).

b. Seluruh kartu diacak/dikocok agar campur.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c. Guru membagikan kartu kepada siswa dan pastikan masing-masing memperoleh satu kartu (atau boleh dua kartu).

d. Guru memerintahkan setiap siswa bergerak mencari kartu induknya dengan mencocokkan kepada teman sekelas.

e. Setelah kartu induk beserta seluruh kartu rinciannya katemu, perintahkan masing-masing membentuk kelompok dan menempelkan hasilnya secara urut.

f. Lakukan koreksi bersama-sama setelah semua kelompok menempelkan hasilnya.

g. Mintalah salah satu penaggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil sortir kartunya, kemudian mintalah komentar dari kelompok lainnya.

h. Guru memberi apresiasi setiap hasil kerja siswa.

i. Guru melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut pembetulan bila ada yang salah.

j. Guru memberi tugas rumah kepada siswa.

Berdasarkan pemaparan mengenai langkah-langkah penerapan *card sort* di atas sebenarnya langkah-langkah tersebut sangat mudah untuk diterapkan pada saat proses pembelajaran. Guru hanya memerlukan media berupa kertas berwarna yang dibuat menyerupai beberapa kartu. Kartu-kartu tersebut bertuliskan kosakata-kosakata yang telah dipelajari yang nantinya untuk dijadikan sebagai

evaluasi. Selain itu, guru juga bisa memodifikasi dan mengembangkan sendiri langkah-langkah tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa.

2.4. Kosakata BahasaJepang (*goi*)

Matsumoto (2011:62), mendefinisikan *Goi* seperti berikut.

「語彙」とは決められた範囲の「語（単語）」の集まりのことを言うことにすることばだといっています。

"Goi" to wa kimerareta han'I no "go (tango)" no atsumari no koto o iu koto ni suru kotoba da to itteimasu.

"Goi" adalah kumpulan kosakata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu.

Definisi goi yang lain dikemukakan oleh Shinmura dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:97). *Goi (vocabulary)* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Selain itu, menurut Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:97), mengemukakan bahwa *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *goi* merupakan kumpulan kata yang berkenaan atau berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa tersebut. Kemudian, goi juga dapat diartikan sebagai salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai, agar

dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang dengan lancar, baik secara lisan maupun tulisan.

2.4.1.Jenis-jenis *Goi*

Kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Berikut merupakan pengklasifikasian *goi :*

a.Berdasarkan Klasifikasi Gramatikalnya

Menurut Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:98), pengklasifikasian goi berdasarkan karakteristik gramatikalnya sebagai berikut :

1) *Meishi (Nomina)*

Meishi merupakan kelas kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda atau barang, kejadian atau peristiwa, dan keadaan. Contoh : *Mizu, Hon,* dsb.

2) *Doushi (Verba)*

Doushi merupakan kelas kata yang menyatakan perbuatan, aktivitas, keberadaan atau adanya keadaan seseorang atau sesuatu. Contoh : *Yomu, Iku,* dsb.

3) *Keiyoushi (Adjectiva i)*

Keiyoushi merupakan kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan seseorang atau sesuatu dengan ciri suku kata akhirnya *i.* Dengan sendirinya dapat menjadi predikat, dan dapat mengalami perubahan bentuk. Contoh : *Tanoshii, Omoi*, dsb.

4) *Keiyoudoushi (Adjectiva na)*

Keiyoudoushi memiliki fungsi yang sama dengan *Keiyoushi*, yaitu menyatakan sifat atau keadaan seseorang, dengan sendirinya dapat membentuk *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen*), dan bentuk *shuushikei*-nya. Suku akhir

Keiyoudoushi bukan *i*, melainkan "*da*" atau "*na*". Contoh : *Kireina, Hnsamuna*, dsb.

5) *Fukushi (Adverbia)*

Fukushi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk, dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen (Doushi, Keiyoushi, Keiyoudoushi)* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lain. Contoh : *Mattaku, Tottemo,* dsb.

6) Rentaishi (Prenomina)

Rentaishi merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan, hanya untuk menerangkan *taigen (meishi).*

7) Setsuzokushi (Konjungsi)

Setsuzokushi merupakan kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan, tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun kata yang menerangkan kata lain *(shuushokugo).* Berfungsi untuk menggabungkan kalimat dengan kalimat atau bagian-bagian kalimat. Contoh : *Sorede, Demo,* dsb.

8) Kandoushi (Interjeksi)

Kandoushi merupakan kalas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi. *Kandoushi* digunakan untuk mengungkapkan perasaan, panggilan, jawaban atau persalaman. Contoh : *Maa, Aa,* dsb.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

9) Jodoushi (Verba Bantu)

Jodoushi merupakan kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *jiritsugo (Doushi, Keiyoushi, Keiyoudoushi, Meishi, Fukushi, Rentaishi, Setsuzokushi, Kandoushi),* namun dapat mengalami konjugasi / deklinasi.

10) Joshi (Partikel)

Joshi merupakan kelas kata yang termasuk *fuzukugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain, serta menambah arti kata tersebut lebih jelah lagi. *Joshi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki arti bila tidak mengikuti kata lain yang termasuk *jiritsugo*, namun tidak dapat mengalami konjugasi / deklinasi. Contoh : *Wa, Ga*, dsb.

b. Berdasarkan Klasifikasi Asal-usulnya

Menurut Iwabuchi Tadasu, klasifikasi kata berdasarkan asal-usulnya seperti ini disebut *goshu* (Iwabuchi dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi, 2007:99-108). Untuk lebih jelas lagi mengenai jenis-jenis kosakata berdasarkan asal-usulnya ini dapat dilihat pada penjelasan berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1) Wago

Wago adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Contoh : Nigiyaka, desu, masu, dsb.

Dibanding jenis *goi* yang lainnya, *wago* memiliki karakteristik sebagai berikut (Ishida dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:100-101).

a) Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora.

b) Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan.

c) Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* dan *ragyoo'on* (bunyi silabel ra, ri,ru,re,ro) pada awal katanya.

d) Banyak kata-kata yang secara simbolik mengambil tiruan bunyi terutama *gitaigo* seperti *ussura, honnori, daraari*, dan sebagainya.

e) Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba sebagian besar *wago*.

f) Banyak kata-kata yang benda konkrit, sedangkan kata-kata abstrak sedikit,

g) Banyak kata-kata yang menyatakan hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.

h) Merupakan kata-kata yang bisa dipakai sehari-hari.

i) Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara tepat. Oleh karena itu ada kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai bentuk kanji yang berbeda seperti kata みる = 見る、診る、観る、dsb.

2) Kango

Tanimitsu dalam Sudjianto &Ahmad Dahidi (2007:101) menyebutkan bahwa pada mulanya *kango* disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya sebagai bahasanya sendiri, namun tidak jelas pada zaman apa hal itu terjadi.

Ishida Toshiko dalam Sudjianto &Ahmad Dahidi (2007:103-104) menyebutkan karakteristik *kango* sebagai berikut :

a) *Kango* adalah kata-kata yang dibaca dengan cara *on'yomi* yang terdiri dari satu buah huruf kanji atau yang merupakan gabungan dua buah huruf kanji atau lebih.

b) Oleh karena di dalam cara membaca *on'yomi* juga ada *go'on* (cara pelafalan waktu dinasti Wu), *kan'on* (cara pelafalan waktu dinasti Han), dan *too'on* (cara pelafalan waktu dinasti Tang), maka terdapat berbagai macam cara baca, misalnya 学期 / gakki/, 最期 / saigo/.

c) Pada awal kata banyak yang memakai silabel *dakuon*, namun tidak ada yang memakai silabel *handakuon*.

d) Banyak bunyi *yoo'on* dan *choo'on*.

e) Dapat membuat kata-kata panjang dengan cara menggabungkan berbagai kango, sebaliknya kata yang terlalu panjang dapat disingkat.

f) Banyak kelas kata nomina terutama kata-kata mengenai aktifitas manusia dan nomina abstrak.

g) Bersifat *bunshoogo* 'bahasa tulisan/sastra'.

h) Dipakai secara rinci atau detail berdasarkan objek.

i) Banyak *doo'ongo* dan *ruigigo*.

j) Bertambah secara drastis setelah zaman Meiji.

3) Gairaigo

Gairaigo adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang.

Menurut Ishida dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:105), banyak hal yang menjadi ciri khas *gairaigo* yang membedakannya dengan *wago, kango,* dan *konshugo*. Ciri-ciri khusus tersebut antara lain :

a) *Gairaigo* ditulis dengan huruf katakana.

b) Terlihat kecenderungan pemakaian *gairaigo* pada bidang dan lapisan masyarakat yang cukup terbatas, frekuensi pemakaiannya juga rendah.

c) Nomina konkrit relatif banyak.

d) Ada juga *gairaigo* buatan Jepang.

e) Banyak kata yang dimulai dengan bunyi *dakuon*.

Hal lain yang dapat dijadikan karakteristik *gairaigo* di dalam bahasa Jepang adalah hal-hal yang berhubungan dengan pemendekan *gairaigo*, perubahan kelas kata pada *gairaigo*, penambahan sufiks *na* pada *gairaigo* kelas kata ajektiva, dan pergeseran makna yang terjadi pada *gairaigo*.

Selain karakteristik di atas, *gairaigo* dipungut dari suatu bahasa dengan kriteria yang mencukupi empat hal, yakni :

a) Ketiadaan kata dalam bahasa Jepang untuk mendeskripsikan sesuatu yang dikarenakan budaya.

b) Nuansa makna yang terkandung pada suatu kata asing tidak dapat diwakili oleh padanan kata yang ada pada bahasa Jepang.

c) Kata asing yang dijadikan *gairaigo* dianggap efektif dan efisien.

d) Kata asing menurut rasa bahasa dipandang mempunyai nilai rasa agung, baik, dan harmonis.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4) Konshugo

Konshugo adalah kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti gabungan *kango* dengan *wago*, *kango* dengan *gairaigo*, atau *wago* dengan *gairaigo*.

Nomura Masaaki dalam Sudjianto & Ahmad Dahidi (2007:108), menjelaskan bahwa pada dasarnya *konshugo* terdiri atas tiga macam gabungan sebagai berikut :

a) *Wago* dengan *kango*, misalnya :

- *nimotsu, fumidai, mizu shoobai, hikiagesha, miai kekkon.*
- *Bangumi, honbako, kinenbi, roodoo kumiai.*

b) *Kango* dengan *gairaigo*, misalnya :

- *ikamera, gyaku koosu, tennen gasu, roojin boomu.*
- *Taunshi, mikisaasha, hausu Saibai, jetto kiryuu.*

c) *Wago* dengan *gairaigo*, misalnya :

- *Uchigeba, tsukiroketto, oogata purojekuto.*
- *Beniyaita, sutoyaburi, janbo takarakuji.*

Dari beberapa pengetahuan mengenai *goi* di atas, peneliti hanya menggunakan *goi* yang terdapat dalam buku sakura 2 bab 25 mengenai makanan dan minuman, bab 26 mengenai alat transportasi, dan bab 31 mengenai barang-barang belanjaan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5. Kerangka Berfikir

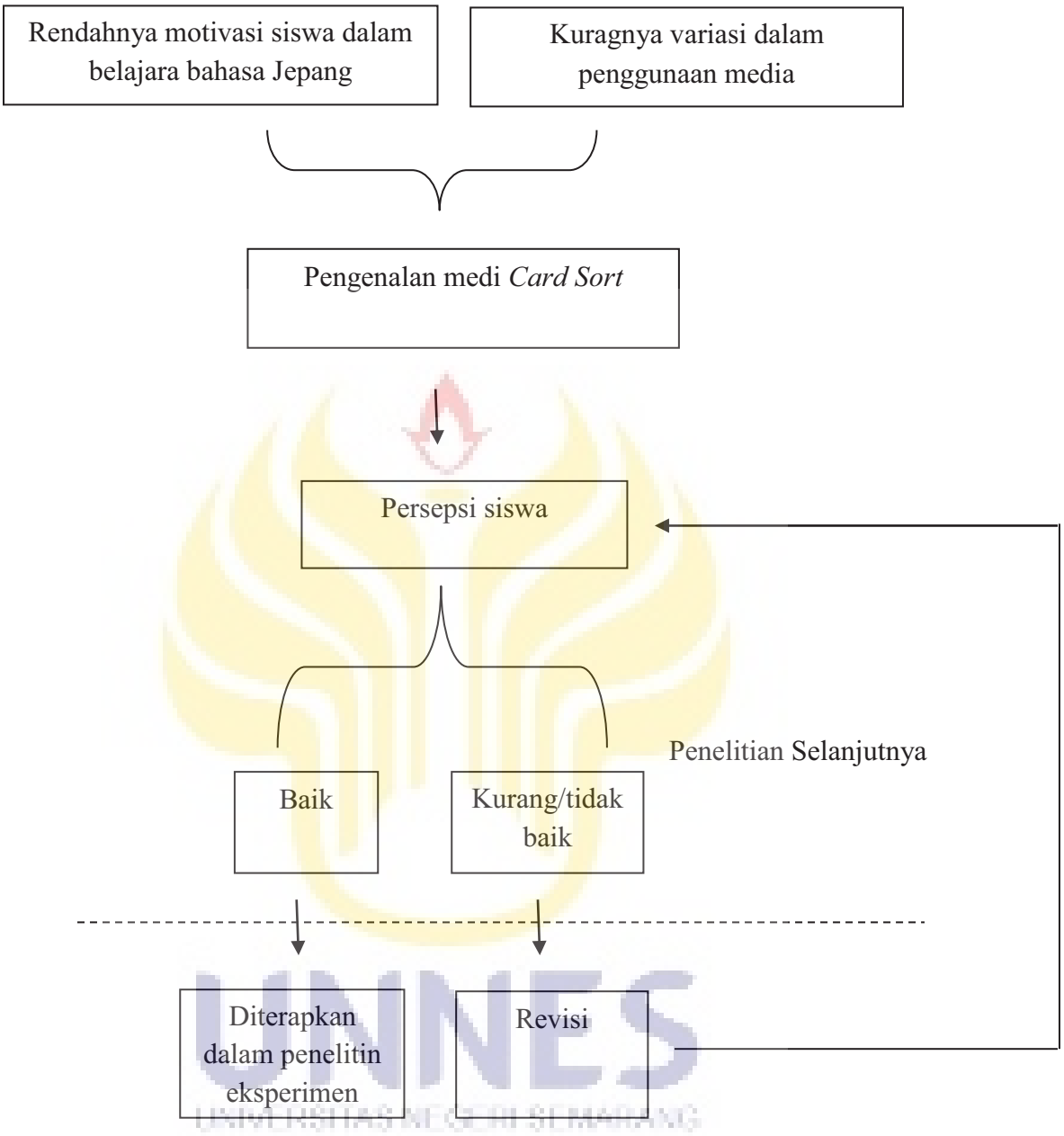
Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi siswa SMA Kesatrian 1 Semarang dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam menghafal kosakata. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya media yang digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam menghafal kosakata.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya sebagai cara alternatif dalam memnyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan kosakata. Varian media yang memungkinkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menghafal kosakata yaitu dengan media *card sort*. Media ini digunakan dalam pembelajaran secara kelompok, sehingga siswa dapat saling bertanya antara satu sama lain apabila mereka merasa kesulitan.

Dengan adanya pembuatan media *card sort* ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, ketertarikan dan kerjasama yang baik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang.

Penyusunan kerangka pemikiran di atas dapat diuraikan dengan bagan sebagai berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 1. Skema kerangka berpikir

2.6. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

a. Hipotesis Penelitian (H1) : media *Card Sort* diterima sebagai media untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.
b. Hipotesis Nol (H0) : media *Card Sort* tidak diterima sebagai media untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan menjadi 2 persepsi, yaitu persepsi baik dan kurang baik. Berikut masing-masing dari persepsi tersebut :

1) Persepsi Baik terhadap Media *Card Sort*

Persepsi baik akan disampaikan berdasarkan capaian per indikator :

a. Pada indikator fungsi media, sebanyak 404 atau sekitar 57,71% jawaban "YA" pada angket, siswa berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan media *card sort* dapat menarik perhatian mereka untuk fokus pada pelajaran. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *card sort* juga semakin menyenangkan, dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi, dapat memotivasi siswa untuk belajar, penyajian informasi lebih menarik, dan juga dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pelajaran.
b. Berdasarkan indikator kegunaan media, sebanyak 149 atau sekitar 49,67% jawaban "YA" pada angket, siswa berpendapat bahwa dengan adanya media *card sort* materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan juga dapat menyamakan pendapat siswa mengenai materi pelajaran karena dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa dapat berdiskusi bersama.
c. Berdasarkan indikator manfaat dan tujuan media *card sort*, sebanyak 89 atau sekitar 44,5% jawaban "YA" pada angket, siswa berpendapat bahwa media

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

card sort mempermudah siswa dalam menghafal dan mengingat materi pembelajaran.

d. Pada indikator komponen-komponen media *card sort*, sebanyak 38 atau sekitar 3,8% jawaban "YA" pada angket, siswa berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan media *card sort* dapat menjalin interaksi sesama siswa dalam bentuk diskusi, tanya jawab, dan bekerja kelompok.

e. Dalam indikator prinsip-prinsip media *card sort*, sebanyak 44 atau 4,4% jawaban "YA" pada angket, siswa berpendapat bahwa dengan adanya media *card sort* tugas sekolah dapat lebih mudah terselesaikan karena dikerjakan secara berkelompok.

f. Pada indiktor keunggulan media *card sort*, sebanyak 36 atau 3,6% jawaban "YA" pada angket, siswa berpendapat bahwa dengan adanya media *card sort* suasana pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan, karena dilakukan sambil bermain namun siswa tetap bisa fokus, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Persepsi Kurang Baik terhadap Media *Card Sort*

Secara keseluruhan sebanyak 12,33% siswa mengaku bahwa pembelajaran menggunakan media *card sort* kurang menarik perhatian mereka dan kurang meningkatkan minat mereka untuk belajar karena tidak adanya ketertarikan antara siswa tersebut terhadap pelajaran bahasa Jepang, sehingga siswa tersebut malas untuk memperhatikan, apalagi untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa meskipun terdapat persepsi baik dan kurang baik terhadap media *card sort*, namun sebagian besar siswa menerima pembelajaran menggunakan media *card sort*. Oleh karena itu, media *card sort* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian, peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya, media *card sort* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang, karena sudah dilakukan penelitian terlebih dahulu mengenai baik atau tidaknya media tersebut, sehingga peneliti selanjutnya bisa melakukan eksperimen terhadap media *card sort* untuk mengetahui media tersebut efektif atau tidak.
2. Pada saat penelitian, peneliti tidak melatihkan kosakata kepada siswa dengan disertai gambar pada setiap kosakata, sehingga siswa sulit untuk menerka dan menghafal kosakata tersebut. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian lanjutan, alangkah lebih baiknya jika media *card sort* tersebut dimodifikasi lagi agar terlihat lebih menarik dan lebih mempermudah siswa dalam mempelajari cara penggunaannya. Misalnya, sebelum mempraktekkan media tersebut, lebih baik peneliti mengajarkan kosakata kepada siswa dengan disertai gambar terlebih dahulu disetiap kosakata tersebut, karena agar siswa dapat membayangkan dan dengan mudah mengingat ketika mempraktekkan media *card sort* nantinya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Bagi pengajar bahasa Jepang, lebih baik apabila ketika mengajarkan materi pelajaran kepada siswa, gunakanlah sebuah media yang dapat menunjamg proses pembelajaran, seperti media *card sort*, karena siswa lebih suka belajar menggunakan media.
4. Dikarenakan persepsi siswa pada setiap indikator masih rendah, maka perlu dilakukan perbaikan terhadap media *card sort* agar lebih menarik dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam pelajaran, sehingga siswa mudah dalam menghafal dan mempelajari materi pelajaran. Misalnya, dalam media card sort betuk kartunya dimodifikasi lagi, jangan hanya berbentuk persegi panjang saja. Selain itu, ketika mengajarkan kosakata, ajarkan dengan disertai gambar pada setiap masing-masing kosakata, agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata tersebut ketika diperkuat menggunakan media *card sort* pada saat latihan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Farhah Khoiriah. 2014. *Efektivitas Pendekatan Quantum Learning Tipe Card Sort Untuk Meningkatkan Kemahiran Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas Vii Mts Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi Unnes : Tidak diterbitkan.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran.* Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Matsumoto. 2011. *Moji Goi o Oshieru.* Tokyo: Shushikikaisha Hitsuji Shobou.

Prabandari, Anggi. 2014. *Tanggapan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Terhadap Kesulitan Dalam Berkomunikasi Dengan Native Speaker.* Skripsi Unnes: Tidak diterbitkan.

Putri, Indah Kusuma. 2014. *Efektivitas Teknik Word Square Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMA Kesatrian 1 Semarang.* Skripsi Unnes: Tidak diterbitkan.

Sudjianto & Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandani, Anggota IKAPI.

Zaini, Hasyim dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG