



**ANALISIS KESULITAN MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN
BAHASA JEPANG DALAM MENENTUKAN MEDIA
PEMBELAJARAN KETIKA PRAKTIK PENGALAMAN
LAPANGAN**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Nama : Eva Meitha Pangestika
Nim : 2302413062
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

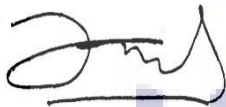
2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, 11 Agustus 2017

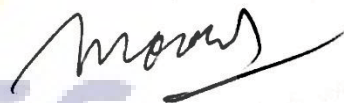
Pembimbing I,



Chevy Kusumah Wardhana S.Pd., M.Pd.

NIP.198409092010121006

Pembimbing II,



Andy Moorad Oesman S.Pd., M.Ed

NIP.197311262008011005

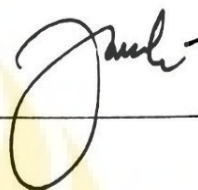
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

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 : 21 Agustus 2017,

Panitia Ujian Skripsi

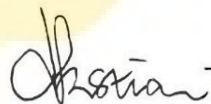
Prof.Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
(NIP.196107041988031003)
Ketua



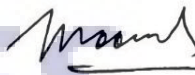
Dra.Anastasia Pudji T, M.Hum
(NIP.196407121989012001)
Sekretaris



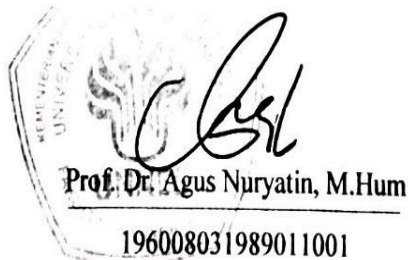
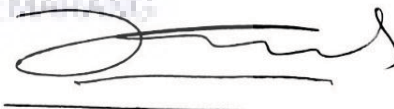
Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd
(NIP. 197310202008122002)
Penguji I



Andy Moorad Oesman S.Pd., M.Ed
(NIP. 197311262008011005)
Penguji II/Pembimbing II



Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd
(NIP.198409092010121006)
Penguji III/Pembimbing I

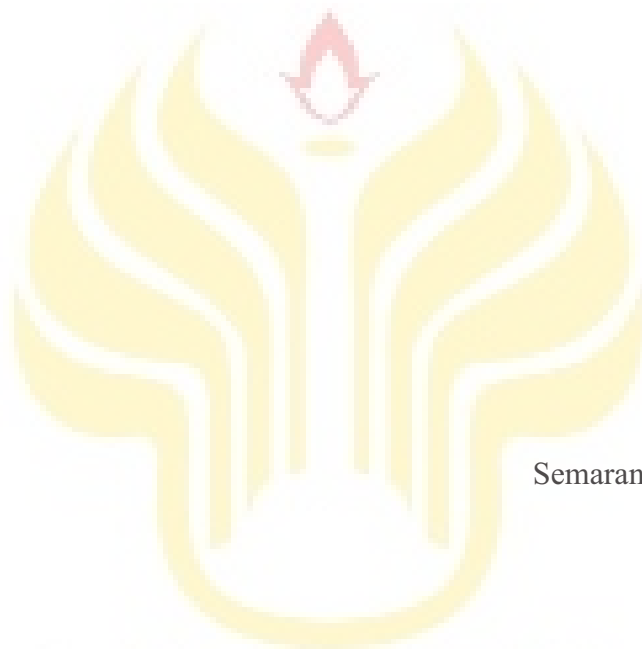


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
196008031989011001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karsa saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain, sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 21 Agustus 2017

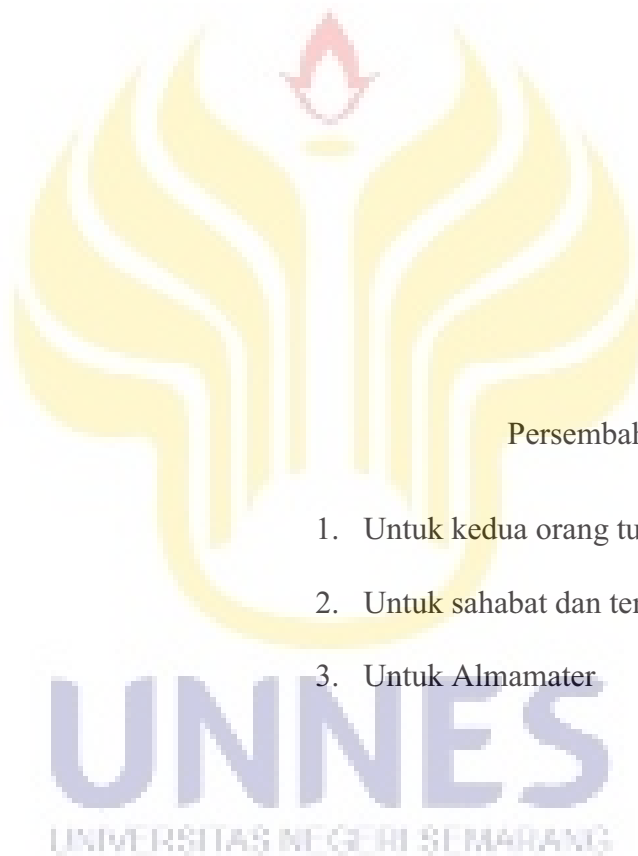
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eva Meitha Pangestika'.

Eva Meitha Pangestika

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya, berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan”.



Persembahan :

1. Untuk kedua orang tua dan adik saya
2. Untuk sahabat dan teman-teman dekat
3. Untuk Almamater

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dalam Menentukan Media Pembelajaran ketika Praktik Pengalaman Lapangan”.

Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa hal ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memfasilitasi penelitian.
3. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan fasilitas atas penulisan skripsi ini.
4. Dyah Prasetiani, S.S, M.Pd, Dosen penguji I yang telah memberikan saran dan masukan pada skripsi ini.

1. Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Andi Moorad Oesman S.Pd., M.Ed., Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Teman-teman prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2013.
4. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti berharap penelitian ini bermanfaat serta menambah pengetahuan bagi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang yang akan melaksanakan praktik pengalaman lapangan.

Terimakasih.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 21 Agustus 2017



Eva Meitha Pangestika

SARI

Pangestika, Eva Meitha. 2017. Analisis Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dalam Menentukan Media Pembelajaran ketika Praktik Pengalaman Lapangan. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd, Pembimbing II: Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed.

Kata kunci: Kesulitan, PPL, Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Oleh karena itu, Sebagai seorang guru diharapkan terampil dalam menentukan media pembelajaran, begitu pula mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes yang berperan sebagai guru dalam pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan. Namun, berdasarkan studi pendahuluan dengan menggunakan angket yang disebarakan kepada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2011 (5 orang), 2012(36 orang), 2013 (42 orang), mahasiswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran seperti *powerpoint*, *e ka-do*, *jitsubutsu* dan sebagainya. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui kesulitan, faktor penyebab serta solusi dalam mengatasi kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika PPL.

Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang unnes angkatan tahun 2013 berjumlah 52 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket serta hasil data yang diperoleh dianalisis dengan teknik deskriptif prosentase.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui rata-rata perolehan prosentase jawaban dari indikator kesulitan yaitu 37%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2013 tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika melaksanakan PPL. Hal itu dikarenakan hampir seluruh mahasiswa telah melakukan beberapa solusi dalam mengatasi kesulitan menentukan media pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya mahasiswa telah berkonsultasi dengan guru pamong, telah menyesuaikan media dengan materi pelajaran dan lain sebagainya. Meskipun mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika PPL, namun terdapat 2 hal yang perlu diperhatikan yaitu Kualitas teknis gambar pada suatu media agar sesuai dengan yang dimaksud. Selain itu, kondisi motivasi siswa perlu dipertimbangkan ketika menentukan media pembelajaran

RANGKUMAN

Pangestika, Eva Meitha. 2017. Analisis Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dalam Menentukan Media Pembelajaran ketika Praktik Pengalaman Lapangan. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Chevy Kusumah Wardhana S.Pd.,M.Pd, Pembimbing II: Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed.

1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Uno (2008:109) menyatakan masih terdapat guru yang mengabaikan pentingnya pemilihan media dengan berbagai alasan. Alasan tersebut diantaranya, terbatasnya waktu untuk membuat media, sulit mencari media yang tepat, serta tidak tersedianya biaya sehingga dalam proses pembelajaran seringkali berjalan dan berlangsung tidak efektif.

Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran terjadi pula pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 5 mahasiswa tahun angkatan 2011, 36 mahasiswa angkatan tahun 2012 dan 40 mahasiswa angkatan tahun 2013 terdapat 65% mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran seperti *powerpoint*, *e ka-do*, *jitsubutsu* dan sebagainya.

Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran ketika praktik mengajar di kelas *micro teaching* berbeda

dengan praktik mengajar di lapangan. Perbedaannya adalah pada waktu praktik mengajar di kelas *micro teaching* dengan menggunakan media pembelajaran peserta yang diajar adalah mahasiswa sejawat. Sedangkan ketika mengajar di sekolah mitra peserta yang diajar adalah siswa SMA yang belum pernah belajar materi bahasa Jepang yang akan diajarkan.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti ingin meneliti lebih lanjut kesulitan dan faktor penyebab kesulitan dalam menentukan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan terciptanya solusi bagi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang yang akan melaksanakan PPL serta solusi bagi dosen bahasa Jepang untuk lebih memfokuskan pengajaran mengenai pemilihan media pembelajaran yang tepat setelah kesulitan dan faktor penyebab dapat diketahui. Penelitian ini berjudul “Analisis Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dalam Menentukan Media Pembelajaran ketika Praktik Pengalaman Lapangan”.

2. Landasn Teori

2.1 Peranan Guru

Banyak peranan yang diperlukan dari guru sebagai pendidik, atau siapa saja yang telah menerjunkan diri menjadi guru termasuk mahasiswa program pendidikan yang terjun lapangan melaksanakan praktik mengajar. Djamarah (2000:43-48) menyebutkan peranan guru sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor dan evaluator.

2.2 Guru sebagai fasilitator dan mediator

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:117) sebagai fasilitator guru menempatkan diri sebagai orang yang memberikan petunjuk dalam memanfaatkan penggunaan secara teknis peralatan media dan sumber belajar agar siswa dapat belajar dengan optimal. Guru sebagai mediator menurut Usman (2009:11) hendaknya guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran karena media merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Guru tidak cukup memiliki pengetahuan tentang media namun juga keterampilan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran dengan baik.

2.3 Kemampuan guru

Saputra dan Suwandi dalam Uno (2008:70) menjabarkan kemampuan guru sebagai berikut:

- a. Kemampuan membuat rencana atau satuan pelajaran, yang meliputi:
 - 1) Merencanakan pengorganisasian bahan pembelajaran.
 - 2) Merencanakan pengelolaan kegiatan belajar mengajar.
 - 3) Merencanakan pengelolaan kelas
 - 4) Merencanakan penggunaan media dan sumber pembelajaran.
 - 5) Merencanakan penilaian prestasi siswa untuk kepentingan pembelajaran
- b. Kemampuan dalam praktik mengajar
 - 1) Penggunaan metode, media dan bahan latihan sesuai dengan tujuan
 - 2) Berkomunikasi dengan siswa.
 - 3) Mendemonstrasikan khasanah metode mengajar.

- 4) Mendorong dan menggalakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- 5) Mendemonstrasikan penguasaan mata pelajaran dan relevansinya.
- 6) Mengorganisasikan waktu, ruang, bahan dan perlengkapan pembelajaran.
- 7) Melaksanakan evaluasi pencapaian siswa dalam proses pembelajaran.

2.4 Media pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Danasasmita (2009:119) dalam bahasa Jepang media pembelajaran atau *kyougu* (教具) disebut juga *shichoukaku kyouzai* (視聴覚教材). Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam usaha untuk memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi siswa.

2.4.2 Jenis- Jenis Media Pembelajaran Bahasa Jepang

(Kobayashi, 1998:102-115) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. 生教材 (bahan ajar baku). Yang meliputi jenis 生教材 adalah: Program berita televisi digunakan pada kelas *choukai* dan artikel koran yang digunakan pada kelas *dokkai*
2. 絵カード・写真 (kartu gambar , foto). Dapat dibuat dari ilustrasi majalah atau dengan menggambar sendiri. Ada juga bahan yang sudah tersedia di pasaran.
3. テープ教材 (音声テープ教材) (Audio Tape). Dimanfaatkan untuk latihan mendengarkan. Guru dapat menggunakan model dikte, siswa

menuliskan huruf apa yang didengar atau dengan menggunakan model latihan pengucapan atau percakapan.

4. 文字カード (Kartu huruf). Digunakan untuk pengenalan huruf.
5. 五十音図 (Pandangan suku kata Jepang).Digunakan untuk memperkenalkan huruf hiragana dan katakana.
6. リアリア (Realia). Ria-ria disebut juga 実物 “*jitsubutsu*” (benda nyata). Misalnya pada waktu mengajarkan arti kata (本) “*hon*” dengan membawa wujud asli buku adalah salah satu cara menerjemahkan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
7. ビデオ教材とレーザーディスク教材 (Video dan *Laser disk*). Dengan adanya suara dan gambar pada media video dan *laser disk* siswa dapat mudah memahami ungkapan atau kalimat yang digunakan pada suatu keadaan.
8. スライド (*Slide*) . *Slide* adalah alat yang memproyeksikan film dengan mesin proyektor. Mempunyai fungsi yang sama dengan OHP yaitu menyajikan gambar dan huruf pada ruangan yang gelap.
9. OHP. OHP yaitu alat memproyeksikan, memperbesar, merefeksi lembar transparan yang disebut lembar OHP dengan diletakan di atas sumber cahaya.
10. ロールカード (Kartu peran). *Role card* adalah media yang dimanfaatkan untuk penjelasan keadaan dan peran pada waktu melangsungkan *role play*.
11. マルチメディア (Multimedia). Mengolah informasi digital dengan memanfaatkan komputer, yang dibuat dengan menggabungkan secara terpadu fungsi kelipatan media.

12. CAI と CALL. CAI (*Computer Assisted Instruction*) tidak terbatas pada pendidikan bahasa. Misalnya bahan ajar CAI huruf kanji.

2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2013:23) dapat memenuhi tiga fungsi utama, yaitu:

1. *Untuk memenuhi fungsi motivasi*, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik hiburan.
2. *Untuk tujuan informasi*, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa.
3. *Media berfungsi untuk tujuan instruksi*, informasi dalam media dapat melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.4.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (1992) yang dikutip oleh Arshad (2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan belajar.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, melalui penuturan kata-kata oleh guru.

4. Siswa dapat lebih melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

2.4.5 Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

(Danasasmita, 2009:139) agar media yang dipilih itu tepat guna, juga harus memperhatikan beberapa faktor dan kriteria seperti berikut ini:

1. Faktor dalam memilih media pembelajaran

- a. *Objektivitas*, unsur subjektivitas pengajar dalam memilih media pembelajaran harus dihindarkan.

- b. Program Pengajaran

Program pengajaran yang disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku

- c. Sasaran Pengajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan siswa, baik dari segi bahasa, simbol-simbol, cara dan kecepatan penyajiannya ataupun waktu penggunaannya.

- d. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah dan mengenai jumlahnya, motivasinya, aktivitasnya dan lain sebagainya.

- e. Kualitas Teknis

Media yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat tertentu.

- f. Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Media Pembelajaran

Efektivitas yang dimaksud berkaitan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkaitan dengan proses pencapaian hasil yang dicapai.

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (2010:4-5) sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan Tujuan Pembelajaran
- b. Ketepatannya dengan isi pelajaran (materi pelajaran)
- c. Kemudahan dalam memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya

2.5 Kesulitan dalam Menentukan Media Pembelajaran

Menurut Hardjanto (2008:268) adalah (1) media itu sendiri banyak macamnya sehingga menimbulkan keraguan dalam menentukan pilihan. (2) Dalam pemilihan media terdapat keluwesan, tidak ada kemutlakan atau keharusan walaupun sudah ada pedoman pada umumnya. (3) Tidak semua pengajar mengalami pengalaman yang luas dalam pemakaian media. (4) Media itu sendiri penyediaanya sering tidak memadai, sehingga guru menggunakan media dengan seadanya.

3. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang angkatan tahun 2011,2012 dan 2013. Sedangkan Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa

Jepang angkatan tahun 2013 yang telah melaksanakan PPL dan dikatakan sebagai mahasiswa yang masif aktif dengan jumlah 52 mahasiswa. Variabel penelitian ini terdiri atas variabel tunggal yaitu kesulitan dalam menentukan media pembelajaran.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Angket terdiri dari 19 butir pertanyaan. 14 butir mengenai kesulitan mahasiswa beserta alasan untuk mengetahui faktor penyebab kesulitan dan memperkuat data. Sedangkan 5 butir pertanyaan mengenai solusi yang sudah dilakukan mahasiswa dalam mengatasi kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika PPL. Kemudian teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah deskriptif prosentase.

3. Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data dari indikator pertanyaan mengenai kesulitan (nomer 1-14), dapat diketahui rata-rata perolehan prosentase jawaban yaitu 37%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2013 tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika melaksanakan PPL. Namun dari analisis pertanyaan tersebut, terdapat 2 hal yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a. Sangat kesulitan dalam memenuhi kualitas gambar yang sesuai maksud dengan prosentase 79%. Hal tersebut dikarenakan sulit mencari gambar yang sesuai maksud di internet.
- b. Kesulitan dalam mempertimbangkan media pembelajaran dengan kondisi motivasi siswa dengan prosentase 65%. Hal tersebut dikarenakan di tiap kelas terdapat siswa yang kurang termotivasi dalam belajar bahasa Jepang.

Kemudia lebih dari setengah mahasiswa telah melakukan beberapa solusi dalam mengatasi kesulitan menentukan media pembelajaran dengan prosentase rata-rata (73%). Solusi tersebut diantaranya mahasiswa telah menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran (77,4%), menyesuaikan media dengan materi pelajaran (86%), berkonsultasi dengan guru pamong (78%) dan telah bertanya atau bekerja sama dengan teman sejawat PPL dalam menentukan media pembelajaran (92%).

5. Penutup

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dari interpretasi data mengenai kesulitan yang telah dilakukan, maka dapat diketahui rata-rata perolehan prosentase jawaban yaitu 37%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang tahun angkatan 2013 tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika melaksanakan PPL. Hal itu disebabkan lebih dari setengah mahasiswa telah melakukan beberapa solusi dalam menentukan media pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya mahasiswa telah berkonsultasi dengan guru pamong, telah menyesuaikan media dengan materi pelajaran dan lain sebagainya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Meskipun secara umum mahasiswa tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika PPL, namun terdapat 2 poin yang perlu diperhatikan. Poin tersebut yaitu pertimbangan gambar dari suatu media agar sesuai maksud dan pertimbangan media dengan kondisi motivasi siswa. Untuk itu, bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL, apabila sulit mencari

gambar yang sesuai maksud di internet, sebaiknya mengakses dengan menambahkan kata kunci イラスト”*irasuto*”. Selain itu, dapat membuat gambar ilustrasi atau memotret suatu benda. Kemudian berusaha dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Misalnya, ketika mengajar menggunakan media media yang bervariasi. Bagi dosen pengampu mata kuliah *Micro teaching* untuk memberikan masukan mengenai penggunaan media pembelajaran terutama pada kualitas teknis gambar agar sesuai dengan maksud. Selain itu, memberikan referensi mengenai cara pembuatan media pembelajaran yang menarik.

2. Pada penelitian ini, hanya menggunakan metode angket untuk pengumpulan data. Hal itu dikarenakan sampel penelitian ini adalah mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2013 yang telah melaksanakan PPL. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti mengenai PPL, sebaiknya sampel yang digunakan adalah mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan PPL, sehingga dapat menggunakan metode observasi agar data yang diperoleh lebih valid.

まとめ

教育実習の時学習メディアを決定するのが日本語教育プログラム学生
の難しさの分析

キーワード：難しさ、教育実習、学習メディア

1. 問題の背景

学習メディアは学習プロセスを行われるように、生徒の考えや感情や関心を刺激し、授業のメッセージを送達するために使用することができるものである。だから、日本語学習などの学習プロセスにおいて学習メディアが重要な役割を果たしている。しかし、実際には様々な理由なので、メディアの選択の重要性を無視する教師がいる。Uno (2008年:109)によると、その理由はメディアを作るために、限られた時間だし、適切なメディアを手に入れるのが難しいし、それに費用がないと言っている。だから、学習プロセスはよく無効に起こる。

スマラン国立大学の日本語教育プログラム学生も教育実習のとき、学習メディアを決定するのが難しさであった。(5人) 2011年、(36人) 2012年、(42人) 2013年の大学生に配ったアンケートの結果に基づいて、スライド、絵カード、実物などのメディアを決定するのが難しさを経験した学生が66%いた。

教育実習とマイクロのクラスで教育練習のとき、学習メディアの使用が違いから、学習メディアを決定するのが難しさであった。ちがいはマ

イクロのクラスで 教えられる参加者は仲間の学生レベルで、教育実習で参加者は配達する授業が知っていない生徒。

その理由に基づいて、研究者は学習メディアを決定するにおける難しさと難しさの原因を研究するつまりである。この研究は難しさと難しさの原因を見つけた後で、適切な学習メディアの選択についてもっと授業に集中するために日本語の教師と教育実習を受ける学生にとって解決策を見つけるのが期待されている。この研究は「教育実習の時学習メディアを決定するのが日本語教育プログラム学生の難しさの分析」だというテーマである。

2. 基礎的な理論

2.1 教師の役割

教育者か教育実習を受けている学生のような教師になる誰もとしての教師の必要な役割の多くである。Djamarah (2000年 : 43-48) によると、校正者、靈感、インフォメータ、主催者、動機、イニシエータ、ファシリテーター、メンター、デモンストレータ、クラス管理、仲介者、監督者、評価者 としての教師の役割だということである。

2.2 ファシリテーターと仲介者として教師

Ibrahim & Syaodih (2003年 : 117) によると、ファシリテーターとしての教師は 学生が最適で勉強することができるように、技術的なメディア機器と学習リソースを使用するにおける指示を与える者としての自分を置くということである。

Usman (2009年 : 11) によると、仲介者として教師とは メディアは、もっと学習プロセスを効果的にするためにコミュニケーションの機器なので、教師が学習メディアに関して十分な知識と理解をしている必要がある。教師は十分な知識を持っているだけではないが、良く学習メディアを決定し、使用しているスキルを持っているということである。

2.3 教師の能力

Uno (2008年:70) Saputra & Suwandi を引用し、教師の能力は、次のように：

1. 学習計画を作成する能力
 - 1) 学習教材の整理を計画すること
 - 2) 教育と学習活動の管理を計画すること
 - 3) 教室の管理を計画すること
 - 4) メディアと学習リソースの使用を計画すること
 - 5) 学習のため学生の成績の評価を計画すること
2. 教育実習における能力
 - 1) 学習の目的のとおり方法やメディアや研修教材の使用
 - 2) 学生とコミュニケーションをすること
 - 3) 授業の方法のレポーターを実証すること
 - 4) 学習における学生の参加を促すこと
 - 5) 関連性と科目の習得を実証すること
 - 6) 時間、空間、材料や教育用品を整理すること

7) 学習プロセスにおける評価を行うこと

2.4 学習メディア

2.4.1 理解学習メディア

Danasasmita (2009 年:119) によると、日本語で学習メディアは教具か視聴覚教材だと呼ばれることである。教具とは学習目標を達成するために努力において重要な役割を果たしている一つの様子である。学習メディアは、学生の関心を誘致するに役立つ。だから、もっと面白い学び、学生のやる気を引き出すことができる。

2.4.2 学習メディアの種類

(小林、1998 年：102-115) によると、次のように学習メディアの種類を説明したことである。

1. 生教材

生教材の例：1) テレビのニュース番組を聴解クラスで使う

2) 新聞記事を読解クラスで読む

2. 絵カード・写真

市販教材、教師の自作教材、雑誌のイラストなどを利用して作ったものなどがある。

3. テープ教材（音声テープ教材）

音声テープ教材はモデルの提示（会話や発音練習の手本となる音声を聞かせる）、ディクテーション（音声を聞いて文字書く）、聴解練習などに用いられる。

4. 文字カード。

文字を紹介するため使い、文字が書かれたカードである。

5. 五十音図。ひらがなとかたかなを紹介するため使われる。

6. リアリア

リアリアとは教具として用いられる実物を言う。「本」という単語の意味を教える時、「book」のように、学習者が分かる言語で対訳を与えるのも一つの方法だが、「実物の本」を見せてのよい。

7. ビデオ教材とレーザーディスク教材

ビデオ教材とレーザーディスク教材は、どちらも音声を伴った動画を提示する機能を持つ。静止画である絵や写真、音声情報のみのテープ教材と比べ、はるかに多くの情報が提示できる。

8. スライド

スライドはポジ・フィルムを映写機（スライドプロジェクター）で投影する装置で、部屋が暗くで静止面や文字を提示する機能は OHP と同じである。

9. OHP.

OHP とは オーバーヘッドプロジェクターのそれぞれの頭文字をとったもので、トランスペアレンシー・シートあるいは OHP シートと呼ばれる透明なシートを光源の上に置き、反射、拡大して、投影する機器である。

10. ロール・カード

ロール・カードとは ロール・プレイを行う時に、役割や状況の説明に用いられるものである。

11. マルチメディア

情報のデジタル処理が可能な複数のメディア(媒体)を統合的に組み合わせられて作られた教材をマルチメディア教材といい、コンピューターが利用される。

12. CAIとCALL. CAI (*Computer Assisted Instruction*)

言語教育に限らない。たとえば、漢字のCAI教材である。

2.4.3 学習メディア機能

Arsyad (2013年:23) Kemp & Dayton を引用し、三つの主要な機能がある。

1. モチベーションの機能を果たすために、学習のメディアは、エンターテインメントの技術で実現することができる。
2. 情報の目的のためには、学習のメディアは、学生のグループの前に情報を提示するために使用することができる。
3. メディアは、命令の目的を果たす。メディア内の情報は、学習が行われるように実際の活動で学生に従事することができる。

2.4.4 学習メディアの利益

Arsyad (2013年:28) Sudjana & Rivai を引用し、学習プロセスでメディアの利益を説明した。

1. 学生をやる気にさせるように、学習が学生にとってもっと面白い。

2. 学生が理解できるように、教材には、明確な意味になる。それで、学習の目的は達成するかもしれない。
3. 授業の方法はもっとバリエーションである。
4. がくせいは先生に説明を聞くだけでなが、実証し、実行し、観察するなどのような他の活動もする。

2.4.5 メディアの選択と使用の根拠

Danasasmita (2009年:139) によると、.選択したメディアが有効であるために、次のようないくつかの要因との条件を注意する必要がある。

1. 学習メディアを選択する要因

- a. 客観性、学習メディアの選択における主観性の教師の要素は避けるべきである。

- b. 教育プログラム

教育プログラムは可能なカリキュラムを遵守しなければならない。

- c. 教育目標

言語、記号、方法やプレゼンテーションの速さや使用時間の点で双方の学生の発達レベルに合わせた学習メディア。

- d. 状況と条件

状況や条件は、学校の状況と学生の状況である。学生の状況は数字、やる気、活動などに関して状況である。

- e. 技術的な品質

使用するメディアは、特定の条件に注意する必要がある。

f. 学習メディアの使用の有効性と効率性

有効性は達成された結果に関連しているが、効率性は結果を達成するためのプロセスに関連している。

2. 学習メディアを選択する基準

Sudjana & Rivai (2010年 : 4-5) によると、以下の基準を注意する必要がある。

- a. 学習目標へのメディアの正確性
- b. 学習教材へのメディアの正確性
- c. 学習メディアを得る易しさ
- d. 使用中の教師のスキル
- e. 使用するため時間がある

2.5 教師が学習メディアを選択する難しさ

Hardjanto (2008年:268)によると (1) メディアは多くの種類である。それで選択に疑問を提起する。メディアを選ぶにおける参考があるが、柔軟性があり、必然がない。(3) いないすべての教師はメディアの使用に広い経験を持っている。(4) メディアの可用性は十分ではない。だから、教師が何であるかとのメディアを使用する。

3. 研究の方法

この研究は定性分析で量的であり、記述的な研究のアプローチを使用している。研究のサンプルはまだアクティブな学生であり、教育実習を受けた 2013 年のスマラン国立大学日本語教育プログラムの学生である。

研究の変数は単一の変数である。それは学生が学習メディアを決定するのが難しさなのである。

データを集める方法はアンケートを使用されている。アンケートの質問は19がある。難しさの原因を特定するために理由があり、学習メディアを決定するのが難しさについて14質問である。そして、教育実習の時、学習メディアを決定するのが難しさを克服するために、学生がやった努力について5質問である。それから、データを分析するために使用される技術は記述の割合である。

4. データの分析の結果

(数1-14) 難しさについてインジケータ質問のデータの分析の結果に基づいて、それが回答の平均の割合37%だということがわかる。それは2013年の日本語教育プログラムの学生が教育実習の時、学習メディアを決定するのが難しくないのである。しかし、これらの質問から注意するべき点が2つある。

- 1) 意図のとおり画像の技術的な品質を達成することが非常に難しい(79%)。それがインターネットで適切な画像の意図を見つけるのが難しいからである。
- 2) 生徒のモチベーションの条件への学習メディアを適応する難しさ(65%)。それが各教室で日本語を勉強することがあまりやる気ではない生徒だからである。

それから、学生が 73%の平均で学習メディアを決定する難しさを克服するためにいくつかの努力をした。その努力は 学習目標への学習メディアを適応した (77,4%); 学習教材への学習メディアを適応した (86%); 教師の家庭教師と相談した (78%); 学習メディアを決定するためにPPLの同僚と質問をし、共に働いた (92%)。

5 結論

5.1 結論

(数 1 – 1 4) 難しさについてインジケータ質問のデータの分析の結果に基づいて、それが回答の平均の割合 3 7 %だということがわかる。それは 2 0 1 3 年の日本語教育プログラムの学生が教育実習の時、学習メディアを決定するのが難しくないのである。それが学生の半分以上は学習メディアを決定する難しさを克服するために努力をしたからである。学生が学習教材への学習メディアを適応し、家庭教師と相談した など努力をしたのである。

5.2 助言

研究の結果に基づいて、研究者は読者に助言をあげる。

1. 学生が学習メディアを決定するのが難しくなくても、注意するべき点が 2 つある。それは意図のとおり画像の技術的な品質を達成し、生徒のモチベーションの条件への学習メディアを適応している。だから、教育実習を受ける大学生にとって、インターネットで画像を探るのが難しければ「イラスト」とキーワードを加えたほうがい

いと思う。そして、自分でイラストを書き、メディア画像として利用されるものの写真を取った方がいいと思う。それに、学生は授業で動機づけられるように、学習メディアを使ったり、作ったり、するのがもっと努力をする。授業のとき、バリエーションのメディアを使う。それから、マイクロ授業の教師は学習メディアに関して知識を提供した方がいい。特に意図のとおり画像の品質であり、面白い学習メディアを作り方である。

2. この研究は、単にデータを集めるためにアンケートを使う。それがこの研究のサンプルは教育実習を受けた2013年のスマラン国立大学日本語教育プログラムの学生である。だから、PPLについて研究する次の研究にとって 教育実習を受けている学生サンプルを使用した方がいいと思う。それで、データが有効になるように観察の方法を使用することができる。

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
RANGKUMAN.....	ix
MATOME.....	xx
DAFTAR ISI.....	xxx
DAFTAR TABEL.....	xxxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat praktis.....	5
1.5 Sistematika penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

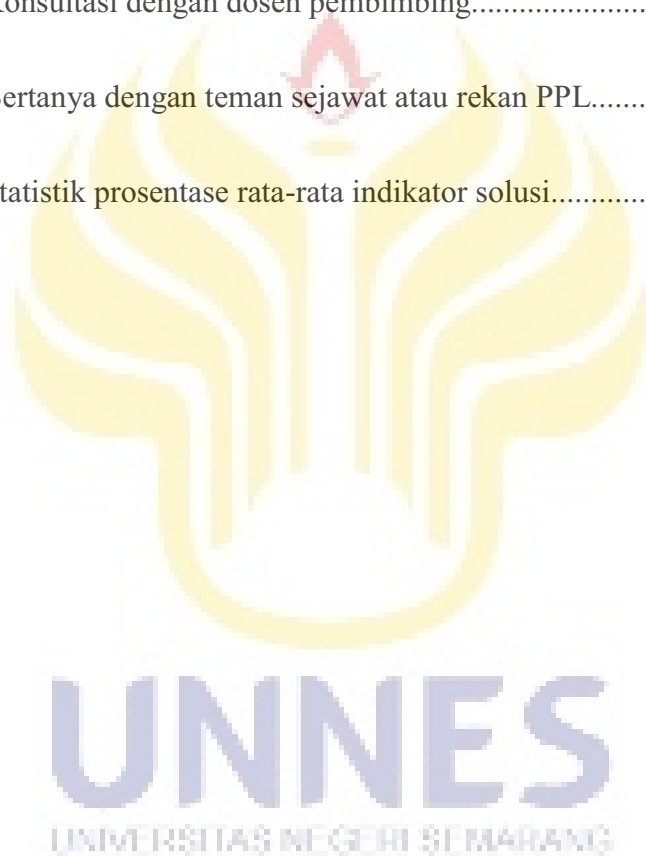
2.2 Landasan Teoretis.....	9
2.2.1 Peranan Guru.....	10
2.2.2 Guru sebagai fasilitator dan mediator.....	14
2.2.3 Kemampuan Guru.....	15
2.2.4 Media Pembelajaran.....	17
2.2.4.1 Pengertian media pembelajaran.....	17
2.2.4.2 Jenis-jenis media pembelajaran bahasa Jepang.....	18
2.2.4.3 Fungsi media pembelajaran.....	25
2.2.4.4 Manfaat media pembelajaran.....	27
2.2.4.5 Dasar pertimbangan pemilihan dan penggunaan media.....	28
1. Faktor dalam memilih media pembelajaran.....	28
2. Kriteria pemilihan media pembelajaran.....	30
2.2.5 Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran.....	33
2.3 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Populasi dan Sampel.....	36
3.2.1 Populasi.....	36
3.2.2 Sampel.....	36
3.3 Variabel Penelitian.....	37
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	37
3.5 Instrumen Penelitian.....	37
3.6 Validitas.....	38

3.7 Reabilitas Instrumen.....	39
3.8 Teknis Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Deskripsi Penelitian.....	43
4.2 Analisis Data.....	43
4.2.1 Kesulitan menentukan media pembelajaran.....	44
4.2.1.1 Terampil dalam menggunakan media pembelajaran.....	44
4.2.1.2 Kesulitan dalam memenuhi kualitas teknis suatu media.....	49
4.2.1.3 Kesulitan dalam mempertimbangkan kondisi siswa dan ruang kelas.....	53
4.2.1.4 Kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran secara efisien.....	55
4.2.2 Solusi yang dilakukan oleh mahasiswa.....	59
4.2.2.2 Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran.....	60
4.2.2.3 Ketepatan media dengan materi pelajaran bahasa Jepang.....	61
4.2.2.4 Objektif dalam menentukan media pembelajaran.....	62
BAB V PENUTUP.....	
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket.....	38
Tabel 3.2 Interpretasi nilai r.....	40
Tabel 3.3 Skala Prosentase Analisis Data.....	41
Tabel 3.4 Klasifikasi Interpretasi Jumlah Prosentase Jawaban.....	42
Tabel 4.1 Kesulitan menggunakan media yang bervariasi ketika mengenalkan kosa kata.....	44
Tabel 4.2 Kesulitan menggunakan media yang bervariasi ketika melatih kosa kata.....	45
Tabel 4.3 Kesulitan menggunakan media yang bervariasi ketika mengenalkan pola kalimat.....	46
Tabel 4.4 Kesulitan menggunakan media yang bervariasi ketika menerapkan pola kalimat.....	47
Tabel 4.5 Kesulitan menggunakan media yang bervariasi ketika mengenalkan dan melatih huruf kana	48
Tabel 4.6 Kesulitan memenuhi kualitas teknis media bergambar sesuai dengan yang dimaksud.....	49
Tabel 4.7 Kesulitan memenuhi kualitas media dengan ukuran yang dapat dijangkau oleh seluruh siswa.....	50
Tabel 4.8 Kesulitan memenuhi kualitas teknis media dengan penyajian berwarna.....	51
Tabel 4.9 Kesulitan memenuhi kualitas teknis media dengan suara yang jelas.....	52
Tabel 4.10 Kesulitan dalam mempertimbangkan media dengan kondisi siswa.....	53
Tabel 4.11 Kesulitan dalam mempertimbangkan media dengan kondisi kelas.....	54
Tabel 4.12 Kesulitan dengan biaya dalam menyiapkan media pembelajaran.....	55
Tabel 4.13 Kesulitan dalam memperoleh bahan baku media.....	56
Tabel 4.14 Kesulitan dengan waktu dalam menyiapkan media.....	57

Tabel 4.15 Statistik prosentase rata-rata indikator kesulitan.....	58
Tabel 4.16 Menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran.....	60
Tabel 4.17 Menyesuaikan media dengan materi pelajaran.....	61
Tabel 4.18 Konsultasi dengan guru pamong.....	62
Tabel 4.19 Konsultasi dengan dosen pembimbing.....	63
Tabel 4.20 Bertanya dengan teman sejawat atau rekan PPL.....	64
Tabel 4.21 Statistik prosentase rata-rata indikator solusi.....	65





UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat bantu bagi guru dan siswa dalam komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat mengelola kelas dan siswa bisa aktif serta lebih mudah dalam menerima pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Adanya media yang tepat dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dapat menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Melalui media pembelajaran dapat diperoleh hasil pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Tanpa media pembelajaran atau penggunaan media yang kurang tepat, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan bisa berlangsung dengan optimal. Mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, maka setiap guru sudah sepatutnya mengetahui berbagai macam media pembelajaran, mengetahui fungsi atau manfaatnya, dan memahami masing-masing kelemahan serta kelebihan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengantarkan pesan atau isi pelajaran ke arah yang lebih kongkrit. Media tersebut diantaranya, kartu gambar, kartu huruf (hiragana, katakana, kanji), foto, peta, kalender, daftar menu, poster, *slide*, radio, televisi, kaset rekaman, video tape, OHP, laboratorium bahasa, benda-benda tiruan, benda-benda yang sebenarnya dan sebagainya. Setiap jenis media pembelajaran tersebut memiliki karakteristik tersendiri. Namun penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran (Harjanto, 2008:238).

Mengingat banyaknya jenis media pembelajaran bahasa Jepang, guru diharapkan terampil dalam memilih media yang tepat dan perlu memperhatikan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran. Dalam memilih media, hendaknya disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, gaya belajar siswa, fasilitas pendukung serta waktu yang tersedia. Uno (2008:109) menyatakan masih terdapat guru yang mengabaikan pentingnya pemilihan media dengan berbagai alasan. Alasan tersebut diantaranya, terbatasnya waktu untuk membuat media, sulit mencari media yang tepat, serta tidak tersedianya biaya sehingga dalam proses pembelajaran seringkali berjalan dan berlangsung tidak efektif.

Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran terjadi pula pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes ketika melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Berdasarkan hasil angket yang disebarikan kepada 5 mahasiswa tahun angkatan 2011, 36 mahasiswa angkatan tahun 2012 dan 40

mahasiswa angkatan tahun 2013 terdapat 65% mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran seperti *powerpoint*, *e ka-do*, *jitsubutsu* dan sebagainya.

Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran ketika praktik mengajar di kelas *micro teaching* berbeda dengan praktik mengajar di lapangan. Perbedaannya adalah pada waktu praktik mengajar di kelas *micro teaching* peserta yang diajar adalah mahasiswa sejawat. Sedangkan ketika mengajar di sekolah mitra peserta yang diajar adalah siswa SMA yang belum pernah belajar materi bahasa Jepang yang akan diajarkan.

Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti lebih lanjut kesulitan dan faktor penyebab yang dialami mahasiswa dalam menentukan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan terciptanya solusi bagi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang yang akan melaksanakan PPL serta solusi bagi dosen bahasa Jepang untuk lebih memfokuskan pengajaran mengenai pemilihan media pembelajaran yang tepat setelah kesulitan dan faktor penyebab dapat diketahui.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin mengajukan suatu masalah dengan menguraikannya dalam bentuk skripsi yang berjudul “Analisis Kesulitan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dalam Menentukan Media Pembelajaran ketika Praktik Pengalaman Lapangan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja kesulitan mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dalam menentukan media pembelajaran pada saat Praktik Pengalaman Lapangan?
2. Apa faktor penyebab kesulitan mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dalam menentukan media pembelajaran pada saat PPL?
3. Apa yang dilakukan oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang untuk mengatasi masalah dalam menentukan media pembelajaran pada saat PPL?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apa saja kesulitan mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes dalam menentukan media pembelajaran pada saat PPL.
2. Untuk mengetahui faktor penyebab kesulitan mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dalam menentukan media pembelajaran pada saat PPL.
3. Untuk mengetahui solusi yang dilakukan mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dalam mengatasi kesulitan menentukan media pembelajaran pada saat PPL.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai referensi atau gambaran bagi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang yang akan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan dalam menentukan media pembelajaran.
2. Dapat memberikan referensi bagi perkembangan penelitian pendidikan bahasa Jepang, mengenai penerapan media pembelajaran, serta meningkatkan perhatian dalam menentukan media pembelajaran yang tepat dengan materi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat menambah informasi dan inspirasi bagi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang yang akan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan dalam menentukan media pembelajaran.
2. Dapat membantu dosen bahasa Jepang dalam mengatasi faktor-faktor kesulitan yang dialami mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang dalam menentukan media pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal, bagian pokok dan bagian akhir. Pada bagian awal terdiri atas halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan, motto dan persembahan, sari, rangkuman, matome, kata pengantar, daftar isi dan daftar lampiran. Pada bagian pokok terdiri atas beberapa bagian yaitu:

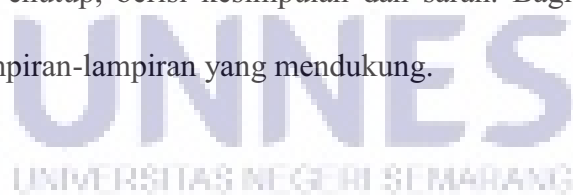
BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretis, pada bab ini dibahas mengenai tinjauan pustaka dan Teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu : Peranan guru, peran guru sebagai fasilitator dan mediator, Kemampuan guru, Pengertian media pembelajaran, Jenis media pembelajaran, Fungsi media pembelajaran, Manfaat media pembelajaran, Kriteria memilih media pembelajaran, Pertimbangan media pembelajaran serta Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran.

BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran. Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini peneliti mencari informasi tentang penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan, baik mengenai perbedaan dan persamaan yang sudah ada sebelumnya serta teori yang berkaitan dengan judul peneliti untuk memperoleh tinjauan pustaka.

Penelitian yang relevan dengan penelitian tentang media pembelajaran sebagai kajian pustaka yaitu penelitian yang dilakukan oleh Annisa (2016) dengan judul “*Kesesuaian Media Pembelajaran dengan Materi Bahasa Jepang Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Padangan*”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan media yang digunakan oleh guru sesuai atau tidak dengan materi. Hasil penelitian menguraikan bahwa 4 materi yang digunakan dalam suatu penelitian menggunakan media pembelajaran, 3 media sudah sesuai dengan 3 materi dan 1 media tidak sesuai dengan 1 materi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran. Adapula perbedaan yang mendasar antara penelitian Annisa dengan penelitian ini yaitu pada variabel penelitian. Variabel penelitian terdahulu adalah kesesuaian media dengan materi bahasa Jepang, sedangkan penelitian ini kesulitan dalam menentuka media pembelajaran. Selain itu, sampel penelitian terdahulu adalah siswa SMA sedangkan sampel penelitian ini mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang. Selanjutnya pada teknik pengumpulan

data yang dilakukan., penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui kesulitan dalam menentukan media. Sedangkan penelitian Annisa menggunakan metode angket, observasi dan dokumentasi.

Angket digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru dengan alat bantu media, observasi digunakan untuk mengetahui media yang digunakan guru serta melihat pemahaman siswa tentang materi. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh hasil nilai UTS sebagai pertimbangan dalam menafsirkan kesesuaian media dengan materi. Akan tetapi, media belum bisa dikatakan sesuai dengan materi apabila hanya ditafsirkan dengan hasil belajar siswa, karena hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor media yang digunakan oleh guru, tetapi bisa juga dikarenakan oleh faktor lain, misalnya malas belajar dan sebagainya.

Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media yang tepat tidak hanya disesuaikan dengan materi, namun juga disesuaikan dengan karakteristik siswa dan faktor lain yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengadakan penelitian mengenai kesulitan-kesulitan dalam menentukan media pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati (2013) dalam sebuah jurnal yang berjudul “*Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*”. Dalam penelitian ini menitikberatkan pada media apa yang digunakan, alasan menggunakan media, kelayakan media yang digunakan serta respon siswa terhadap media pembelajaran.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran dan cara mengolah angket dengan teknik prosentase. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penulis salah satunya pada sampel. Sampel dari penelitian terdahulu adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo sedangkan sampel penelitian ini mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Unnes. Perbedaan yang lain dalam penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan wawancara, kuesioner dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data.

Wawancara digunakan untuk mengetahui media yang digunakan dan alasan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan sebuah media berupa *powerpoint* yang ditelaah dengan ahli media dengan melakukan 3 kompetensi dasar. Dengan demikian dapat diperoleh hasil kelayakan media *powerpoint*. Kelayakan tersebut dinilai dari segi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan dan penyajian pada kompetensi dasar. Hasil telaah ahli media pembelajaran diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *Powerpoint* yang digunakan di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo memiliki kategori layak dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan baik.

Dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Annisa dan Nurul sebagai bahan perbandingan dalam pemilihan tema penelitian telah membuktikan bahwa penelitian analisis kesulitan mahasiswa dalam menentukan media pembelajaran ketika Praktik Pengalaman Lapangan belum pernah diadakan penelitian.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Peranan Guru

Banyak peranan yang diperlukan dari guru sebagai pendidik, atau siapa saja yang telah menerjunkan diri menjadi guru termasuk mahasiswa program pendidikan yang terjun lapangan melaksanakan praktik mengajar. Djamarah (2000:43-48) menguraikan peranan guru sebagai berikut:

1. *Korektor*

Sebagai korektor, guru harus bisa membedakan mana nilai yang baik dan mana nilai yang buruk. Kedua nilai ini mungkin telah peserta didik miliki dan mungkin telah dialami sebelum siswa masuk sekolah. Latar belakang sosial-kultural masyarakat dimana siswa tinggal akan mewarnai kehidupannya. Semua nilai yang baik harus guru pertahankan dan semua nilai yang buruk harus dihilangkan dari jiwa siswa.

2. *Inspirator*

Sebagai inspirator, guru harus dapat memberikan ilham yang baik bagi kemajuan belajar siswa. Persoalan belajar adalah masalah utama siswa. Oleh karena itu, guru harus memberikan petunjuk (ilham) bagaimana cara belajar yang baik.

3. *Informator*

Sebagai informator, guru harus dapat memberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain sejumlah bahan pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum. Informasi yang baik dan efektif diperlukan dari guru.

4. *Organisator*

Sebagai Organisator adalah sisi lain dari peranan yang diperlukan dari guru. Dalam bidang ini guru memiliki kegiatan pengelolaan akademik, menyusun tata tertib sekolah, menyusun kalender akademik dan sebagainya. semuanya diorganisasikan sehingga dapat mencapai efektivitas dan efisiensi dalam belajar pada diri siswa.

5. *Motivator*

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong siswa agar bersemangat dan aktif belajar. Setiap saat guru harus bertindak sebagai motivator, karena dalam interaksi edukatif tidak mustahil ada diantara siswa yang malas belajar dan sebagainya.

6. *Inisiator*

Dalam peranannya sebagai inisiator, guru harus dapat memberikan ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran. Proses interaksi edukatif yang ada sekarang harus diperbaiki sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dibidang pendidikan.

7. *Fasilitator*

Sebagai fasilitator, guru hendaknya menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar siswa. Lingkungan belajar yang tidak menyenangkan, suasana ruang kelas yang pengap, meja kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia, menyebabkan siswa yang malas belajar. Oleh karena itu menjadi tugas guru bagaimana menyediakan fasilitas sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan siswa.

8. *Pembimbing*

Peranan guru yang tidak kalah pentingnya dari semua peran yang telah disebutkan diatas, adalah sebagai pembimbing. Kehadiran guru di sekolah adalah untuk membimbing siswa menjadi manusia dewasa susila yang cakap. Tanpa bimbingan, siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi perkembangan dirinya.

9. *Demonstrator*

Dalam interaksi edukatif, tidak semua bahan pelajaran dapat anak didik alami. Untuk bahan pelajaran yang sukar dipahami siswa, guru harus berusaha membantu dengan cara memperagakan apa yang diajarkan secara didaktis sehingga apa yang guru inginkan sejalan dengan pemahaman anak didik.

10. *Pengelola kelas*

Sebagai pengelola kelas, guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik, karena kelas adalah tempat berhimpun semua siswa dan guru dalam rangka menerima bahan pelajaran dari guru. Kelas yang dikelola dengan baik akan menunjang jalanya interaksi edukatif. Sebaliknya kelas yang tidak dikelola dengan baik akan menghambat kegiatan pengajaran.

11. *Mediator*

Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan baik bentuk maupun jenisnya sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses interaksi edukatif. Sebagai mediator, selain terampil dalam memilih, guru dapat diartikan sebagai penengah dalam proses belajar siswa. Dalam diskusi, guru dapat berperan sebagai penengah, sebagai

pengatur lalu lintas jalannya diskusi. Selain itu, guru sebagai mediator dapat diartikan sebagai penyedia media

12. *Supervisor*

Sebagai supervisor hendaknya guru dapat membantu, memperbaiki dan menilai secara kritis terhadap proses pengajaran. Teknik-teknik supervisi harus guru kuasai dengan baik, sehingga guru dapat melihat, menilai atau mengadakan pengawasan terhadap orang atau sesuatu yang disupervisi.

13. *Evaluator*

Sebagai evaluator, guru dengan jujur dapat memberikan penilaian yang menyentuh aspek ekstrinsik dan instrinsik. Sebagai evaluator guru tidak hanya sebagai menilai produk (hasil pengajaran), melainkan juga menilai proses jalannya pengajaran. Dari kegiatan ini akan mendapatkan umpan balik (*feedback*) tentang pelaksanaan interaksi edukatif yang telah dilakukan.

Kesimpulan dari semua peran guru yang telah diuraikan diatas adalah bahwa guru selain jadi pembimbing untuk siswa, guru bertindak sebagai korektor dimana guru dapat mengoreksi nilai baik dan buruk pada diri siswa, nilai buruk ini harus dihilangkan pada diri siswa. Disamping itu guru bertindak sebagai inspirator dalam menginspirasi kemajuan belajar siswa dan inisiator bahwa guru dapat menyumbangkan ide-ide untuk kemajuan pengajaran. Guru sebagai informator hendaknya juga dapat memberikan informasi kepada siswa sesuai perkembangan IPTEK. Selain itu, peran guru sebagai motivator dalam memotivasi siswa, guru juga hendaknya dapat mengelola kelas agar proses pengajaran tidak terhambat.

Selanjutnya, tidak kalah penting peran guru sebagai demonstrator, fasilitator dan mediator. Guru bertindak demonstrator adalah guru dapat menjelaskan materi sejalan dengan pemikiran siswa. Guru sebagai fasilitator yaitu guru dapat memfasilitasi siswa dengan bahan belajar atau alat-alat yang dapat menyenangkan siswa dalam belajar. Sedangkan sebagai mediator, guru hendaknya memahami tentang media sekaligus dapat menjadi penengah dalam belajar siswa ketika mengalami kesulitan. Peran guru yang lain adalah supervisor, dimana guru mengawasi proses jalanya belajar siswa, dan evaluator dimana guru memberikan nilai terhadap sikap siswa dan hasil belajar siswa selama dalam interaksi edukatif. Disisi lain, peran guru sebagai organisator yaitu guru bertindak dalam pengelolaan akademik, menyusun tata tertib dan lain sebagainya.

2.2.2 Guru sebagai Fasilitator dan Mediator

Menurut Djamarah (2000:46) Sebagai fasilitator, guru hendaknya menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar siswa. Suasana ruang kelas yang pengap, meja kursi yang berantakan, fasilitas belajar yang kurang tersedia merupakan lingkungan yang tidak menyenangkan sehingga memungkinkan siswa malas belajar. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:117) sebagai fasilitator guru menempatkan diri sebagai orang yang memberikan petunjuk dalam memanfaatkan penggunaan secara teknis peralatan media dan sumber belajar agar siswa dapat belajar dengan optimal. Guru sebagai fasilitator menurut Usman (2009:11) adalah guru diharapkan mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Baik yang berupa nara sumber, buku teks, majalah ataupun surat kabar.

Guru sebagai mediator menurut Usman (2009:11) hendaknya guru memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran karena media merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Guru tidak cukup memiliki pengetahuan tentang media namun juga keterampilan dalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran dengan baik. Menurut Djamarah (2000:47) Sebagai mediator, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan serta terampil dalam menyesuaikan dengan tujuan pengajaran. Guru juga dapat diartikan sebagai penengah dalam proses belajar siswa. Dalam diskusi, guru dapat berperan sebagai penengah. Selain itu, guru diartikan sebagai penyedia media pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator dan mediator dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa guru sebagai fasilitator adalah guru hendaknya mampu dalam menyediakan fasilitas yang dapat memberi kemudahan siswa untuk belajar dan kegiatan belajar jadi menyenangkan. Guru dapat menyediakan fasilitas berupa sumber-sumber belajar, baik itu bahan belajar, media pembelajaran ataupun fasilitas kelas. Sedangkan guru sebagai mediator adalah guru memiliki pemahaman tentang media, terampil dalam memilih dan menggunakan media, serta ada kalanya guru berperan menjadi penengah jalannya proses pembelajaran pada saat siswa mengalami kesulitan.

2.2.3 Kemampuan Guru

Dalam kegiatan profesionalnya, guru harus memiliki kemampuan untuk merencanakan program pembelajaran dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran. Kedua kemampuan ini diperoleh melalui latihan yang

berkesinambungan, baik pada masa pendidikan perjabatan maupun pada masa pendidikan dalam jabatan. Kemampuan pertama sangat mempengaruhi warna pada keberhasilan menguasai kemampuan kedua. Secara lebih sederhana dan jelas, menurut Saputra dan Suwandi dalam Uno (2008:70) menjabarkan kemampuan guru sebagai berikut:

- c. Kemampuan membuat rencana atau satuan pelajaran, yang meliputi:
 - 6) Merencanakan pengorganisasian bahan pembelajaran.
 - 7) Merencanakan pengelolaan kegiatan belajar mengajar.
 - 8) Merencanakan pengelolaan kelas
 - 9) Merencanakan penggunaan media dan sumber pembelajaran.
 - 10) Merencanakan penilaian prestasi siswa untuk kepentingan pembelajaran
- d. Kemampuan dalam praktik mengajar
 - 8) Penggunaan metode, media dan bahan latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - 9) Berkomunikasi dengan siswa.
 - 10) Mendemonstrasikan khasanah metode mengajar.
 - 11) Mendorong dan menggalakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
 - 12) Mendemonstrasikan penguasaan mata pelajaran dan relevansinya.
 - 13) Mengorganisasikan waktu, ruang, bahan dan perlengkapan pembelajaran.
 - 14) Melaksanakan evaluasi pencapaian siswa dalam proses pembelajaran.

Kemampuan yang diharapkan dari seorang guru yang telah diuraikan diatas, bahwa guru harus mampu dalam merencanakan satuan pembelajaran dan mampu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam merencanakan guru

menyiapkan pengelolaan kegiatan pembelajaran, menyediakan bahan pelajaran, media serta merencanakan penilaian. Dalam pembelajaran di kelas, guru mampu dalam mengelola kelas dan berkomunikasi yang baik dengan siswa. Selain itu, mampu dalam mendemonstrasikan materi yang sejalan dengan pemikiran siswa, mampu menggunakan media, dapat mengorganisasikan waktu dalam mengajar serta dapat memberikan penilaian pada siswa.

2.2.4 Media pembelajaran

2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Ali (2007:89) dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*) atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Menurut Danasasmita (2009:119) dalam bahasa Jepang media pembelajaran atau *kyougu* (教具) disebut juga *shichoukaku kyouzai* (視聴覚教材). Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam usaha untuk memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Sedangkan menurut Gagne dan Brigs dalam Arsyad (2013:4) 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 kata lain, media adalah komponen

sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat fisik atau komponen belajar yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan dapat tercapai dengan lebih optimal.

2.2.4.2 Jenis- Jenis Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Dalam buku *yoku wakaru kyoujuhou* (Kobayashi, 1998:102-115) dijelaskan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

13. 生教材 (bahan ajar baku)

Yang meliputi jenis 生教材 adalah:

- 1) Program berita televesi digunakan pada kelas *choukai*
- 2) Artikel koran yang digunakan pada kelas *dokkai*

14. 絵カード・写真 (kartu gambar , foto)

Dapat dibuat dari ilustrasi majalah atau dengan menggambar sendiri. Ada juga bahan yang sudah tersedia di pasaran. Sebagai contoh, *e-kaado* digunakan untuk latihan *drill* seperti menggabungkan kalimat yang menyatakan pergerakan lanjutan. Di sisi lain, ada realitas dengan banyaknya isi informasi pada gambar dapat mengganggu belajar siswa.

- Apabila menggambar sendiri perlu memperhatikan poin dibawah ini.
(Jitsunami et al. 2011: 103).

1) Tidak menambahkan informasi berlebihan

Apabila memperlihatkan sisi gambar dengan menambahkan unsur berlebih seperti mengakibatkan tafsiran yang bermacam-macam, mengakibatkan informasi lain lebih kuat dari suatu objek. Misal, memperkenalkan kata *くるま (じどうし)* apabila menampilkan gambar orang yang menyupir dan alat yang besar, dari sudut pandang siswa akan menginterpretasikan menjadi tafsiran gambar yang bermacam-macam seperti tafsiran kata menyupir, supir dan jalan.

2) Sedapat mungkin menggambarkan hal dengan baik

Misal menggambar kucing, jangan sampai menyerupai anjing atau beruang. Akan sulit memahami gambar apabila melakukan dengan amatir. Selain itu, siswa akan menjadi beban dalam berpikir serta siswa akan menanamkan pengertian yang berbeda dari pengertian guru.

- Cara mengatur kartu. (Jitsunami et.al, 2011:104)

Dalam menyajikan gambar sebaiknya merapikan dengan urutan yang akan diperlihatkan. Agar tidak ada hal yang tidak dimengerti pada waktu mengajar, terlebih dahulu menentukan dimana tempat anda mempratekkan. Gambar disatukan dan diletakan ditepi meja guru bersama dengan alat dan bahan lain.

- Cara membawa kartu ketika mengajar. (Jitsunami et.al, 2011:104)

Pada waktu mengajar dengan kartu sebaiknya dipikirkan dari sudut pandang siswa. Cara membawa kartu diletakkan di depan dada dengan tidak menghalangi wajah dan mulut guru. Memperlihatkan ke siswa dengan

menggerakkan ke arah kanan kiri dengan salah satu tangan memegang kartu pada bagian bawah.

15. テープ教材 (音声テープ教材) (Audio Tape)

Dimanfaatkan untuk latihan mendengarkan. Guru dapat menggunakan model dikte, siswa menuliskan huruf apa yang didengar atau dengan menggunakan model latihan pengucapan atau percakapan. Suara tape tidak ada bedanya dengan kualitas suara guru. Tetapi, ada poin yang unggul dari pada suara guru. Keunggulan tersebut diantaranya, bisa menampilkan keadaan yang sama dengan diulang beberapa kali. Dapat digunakan untuk *feed back*, dapat digunakan dengan menyesuaikan taraf berpikir masing-masing siswa. Selain itu dapat menggunakan suara efektif laki-laki dan perempuan.

16. 文字カード (Kartu huruf)

文字カード digunakan untuk pengenalan huruf. (1) Dapat digunakan untuk melatih partikel dengan cara menggunakan bersamaan dengan papan tulis. (2) Ada juga cara menggunakan bersamaan dengan 五十音図 apabila ingin memfokuskan pada kata kerja. (3) Ada juga yang dipasarkan untuk mengenalkan huruf berdasarkan hukum asosiatif. (4) Bisa untuk pengenalan kosa kata, (5) game (6) dan latihan pengenalan bentuk kata kerja.

- Cara menyajikan (Jitsunami et,al , 2011:103)

Agar terlihat oleh siswa yang duduk di bangku paling belakang, lebih baik menulis huruf dengan tebal dan besar. Bisa ditambahkan dengan warna agar menarik. Khususnya pada siswa pemula, dalam menyajikan *mooji kaado* perlu hati-hati dengan bentuk tulisan.

17. 五十音図 (Pandangan suku kata Jepang)

Di Jepang banyak dijumpai pada sekolah tingkat dasar (SD), karena digunakan untuk memperkenalkan huruf hiragana dan katakana. Sering digunakan untuk belajar huruf seperti mengajarkan struktur hiragana.

18. リアリア (Realia)

Ria-ria disebut juga 実物 “*jitsubutsu*” (benda nyata). Misalnya pada waktu mengajarkan arti kata (本) “*hon*” dengan membawa wujud asli buku adalah salah satu cara menerjemahkan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. リアリア tidak hanya digunakan untuk mengartikan kata benda tetapi bisa juga digunakan untuk latihan seperti latihan kata kerja 「もらう、あげる」 serta dapat digunakan untuk pembelajaran イ・ナ形容詞 「赤い・大きい・きれいな本」. Guru juga disebut リアリア apabila mencoba mendemonstrasikan gerakan seperti 「食べる・歩く・書く」など sebagai latihan *drill* dan pengenalan kata.

19. ビデオ教材とレーザーディスク教材 (Video dan *Laser disk*)

Dengan adanya suara dan gambar pada media video dan *laser disk* siswa dapat mudah memahami ungkapan atau kalimat yang digunakan pada suatu kadaan. Selain itu, siswa dapat memperhatikan informasi suara seperti prominen dan intonasi serta informasi non verbal (jarak lawan pasangan).

- Tiga cara kegiatan di kelas dengan menggunakan video

- 1) Membagi siswa dengan dua grup, grup yang satu hanya melihat gambar, grup yang lain hanya menunjukkan suara. Dua grup saling bertukar informasi. (*information gap*)
- 2) Memberikan penjelasan gambar yang suaranya sudah dihilangkan.
- 3) Menentukan tema dengan menyediakan kegiatan diskusi dan menulis.

20. スライド (Slide)

Slide adalah alat yang memproyeksikan film dengan mesin proyektor. Mempunyai fungsi yang sama dengan OHP yaitu menyajikan gambar dan huruf pada ruangan yang gelap. Sulit dilakukan apabila memproyeksikan *slide* sambil melihat buku pelajaran atau memo yang dicatat. Tetapi karena ada jarak tertentu benda yang diproyeksikan dengan sumber cahaya, diusahakan ukuran huruf besar sehingga terjangkau di ruang kelas yang besar.

21. OHP

OHP yaitu alat memproyeksikan, memperbesar, merefeksi lembar transparan yang disebut lembar OHP dengan diletakan di atas sumber cahaya. OHP termasuk perangkat keras yang berfungsi menyajikan huruf dan gambar diam. OHP juga mempunyai fungsi yang sama dengan 文字カード、絵カード、写真。Adapun perbedaannya:

- 1) Dengan lembar transparan, tampilan huruf dan gambar dapat lebih besar dari pada *e kaado* atau *shashin*.
- 2) Sulit digunakan pada waktu posisi siswa mengelilingi meja dengan jumlah siswa banyak.

3) Dalam hal mendistribusikan kertas cetakan, menjadi sulit pada waktu ingin fokus pada semua siswa di tempat yang sama.

22. ロールカード (Kartu peran)

Role card adalah media yang dimanfaatkan untuk penjelasan keadaan dan peran pada waktu melangsungkan *role play*. Jika dengan *role card* yang dipresentasikan rumit, maka guru menginstruksi dengan lisan agar mudah diterima oleh siswa. Selain menggunakan bahasa perantara pada *role play* bisa dituliskan dengan bahasa ibu.

23. マルチメディア (Multimedia)

Mengolah informasi digital dengan memanfaatkan komputer, yang dibuat dengan menggabungkan secara terpadu fungsi kelipatan media. (1) Digunakan untuk latihan mendengarkan pidato dan film *laser disk* bersamaan dengan menggunakan layar komputer. (2) Selain itu, digunakan untuk mencari kosa kata yang tidak dikenal di kamus sambil membaca pada layar artikel koran yang didapat dari internet.

24. CAI と CALL

CAI (*Computer Assisted Instruction*) tidak terbatas pada pendidikan bahasa. Misalnya bahan ajar CAI huruf kanji. Siswa dapat memanfaatkan di rumah untuk mengulang pelajaran. Dapat juga digunakan untuk sesi latihan dan praktek, sesi tutorial atau instruksional serta permainan.

Selanjutnya jenis media pembelajaran bahasa Jepang yang diuraikan oleh Yoshikazu & Shinichiro(2005:70) antara lain:

a. 視覚教具

- 1) 印刷教具(教科書など)
 - 2) カードパネル (絵教材・写真パネル・文字カード・フラッシュカード・図表など)
 - 3) 実物模型 (実物・模型・標本など)
 - 4) 映像教具 (スライド・OHP・無声映画・無声ビデオなど)
 - 5) コンピューター教具(視覚情報のみ)
- b. 聴覚教具
- 1) 放送番組(ラジオ番組・アナウンスなど)
 - 2) 録音教材 (レコード・録音テープ・音声CD・音声MD・音声DVD・磁気カードなど)
- c. 視聴覚教具
- 1) 放送番組(テレビ放送・衛星通信など)
 - 2) 録音録画教材 (映画・ビデオテープ・レーザーディスク・ビデオCD・DVD・トーキングカードなど)
 - 3) コンピューター教材(CAI・CMI・CD-ROM・DVD-ROM・インターネットなど)
- a. *Shikaku Kyougu*
- 1) *Insatsu kyougu (kyoukasho nado)*
 - 2) *Kaado paneru (e kyouzai, shashin paneru, moji kaado, furasshukaado zuhyou nado)*
 - 3) *Jitsubutsu mokei (jitsubutsu, mokei, hyouhon nado)*
 - 4) *Eizou kyouzai (Suraido, OHP, musei eiga, musei bideo nado)*
 - 5) *Konpyuutaa kyouzai (shikaku jouhou nomi)*
- b. *choukaku kyougu "media audio"*
- 1) *Housou bangumi (rajio bangumi, anaansu nado)*
 - 2) *Rokuon kyouzai (rekoodo, rokuon teepu, onsei CD, onsei MD, onsei DVD, jiki kaado nado)*
- c. *Shichoukaku kyougu*
- 1) *Housou bangumi (terebi housou, eisei tsuushin nado)*
 - 2) *Rokuon-roku-men kyouzai (eiga, bideoteepu, reezaa disuku, bideo CD, DVD, tookingu kaado nado)*
 - 3) *konpyuutaa kyouzai (CAI, CMI, CD-ROM, DVD-ROM, intaanetto nado)*
- a. Media Visual
- 1) "Media cetakan (buku pelajaran dll)"
 - 2) "Panel kartu (gambar, panel foto, kartu huruf, kartu flash, grafik dll)"
 - 3) "Model benda nyata (benda nyata-model-sampel dll)"
 - 4) "Media bergambar (slide· OHP · film bisu, video yang diam, dll)"
 - 5) "Alat ajar komputer (hanya informasi visual)"
- b. Media Audio
- 1) "Program siaran (program radio, pengumuman dll)"

- 2) “Alat perekam (record, kaset rekaman, audio CD, suara MD, DVD audio · kartu magnetik, dll)
- c. Media Audio Visual
- 1) “Program siaran (seperti siaran televisi dan komunikasi satelit)”
 - 2) “Media perekam gambar (seperti film, kaset video, laser disk, video CD, DVD, kartu, berbicara)”
 - 3) “Bahan ajar komputer (CAI, CMI, CD-ROM, DVD-ROM, Internet, dll)”.

Jenis-jenis media pembelajaran bahasa Jepang, dikelompokkan menjadi media visual, audio dan audio visual. Dari masing-masing jenis media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru harus jeli dalam memilih media agar tepat penggunaannya sebagai alat bantu proses pembelajaran.

2.2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lents (1982) dalam Arsyad (2013:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. *Fungsi Atensi*, merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.
2. *Fungsi Afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. *Fungsi Kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. *Fungsi Kompensatoris*, media berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2013:23) dapat memenuhi tiga fungsi utama. Apabila media itu digunakan untuk, perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu, memotivasi minat, menyajikan informasi, memberi instruksi.

1. *Untuk memenuhi fungsi motivasi*, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat, dan merangsang siswa untuk bertindak melayani dengan sukarela.
2. *Untuk tujuan informasi*, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
3. *Media berfungsi untuk tujuan instruksi*, informasi dalam media dapat melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

Dari pendapat para ahli tersebut, bahwa media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri, khususnya dalam jenis media visual. Fungsi media dapat mengarahkan perhatian siswa dalam berkonsentrasi ketika menerima pelajaran, membantu dalam memahami teks serta dapat membantu siswa dalam mengingat informasi pelajaran karena adanya gambar. Untuk segala jenis media, adanya media pembelajaran dapat memberikan fungsi motivasi, minat, menyajikan informasi serta memberikan instruksi.

2.2.4.4 Manfaat Media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (1992) yang dikutip oleh Arshad (2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

6. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
7. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan belajar.
8. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, melalui penuturan kata-kata oleh guru. Oleh karena itu, siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
9. Siswa dapat lebih melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Manfaat media dapat disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas menjadi efektif, guru dapat terbantu dalam menjelaskan materi sehingga tidak kehabisan tenaga. Penggunaan media

pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa sehingga timbul motivasi belajar. Selain itu, penggunaan media dapat mempersingkat waktu proses pembelajaran karena dengan media siswa akan mudah memahami pelajaran.

2.2.4.5 Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

Agar media yang dipilih itu tepat guna, juga harus memperhatikan beberapa faktor dan kriteria (Danasasmita, 2009:139) seperti berikut ini:

1. Faktor dalam memilih media pembelajaran

g. Objektivitas

Unsur subjektivitas pengajar dalam memilih media pembelajaran harus dihindarkan. Artinya, guru tidak boleh memilih media atas dasar kesenangan pribadi. Apabila pemilihan dilakukan secara objektif, maka media pembelajaran menunjukkan efektivitas dan efisiensi yang tinggi. Untuk menghindari unsur subjektivitas, sebaiknya guru meminta pandangan dan saran dari teman sejawat atau melibatkan pembelajar.

h. Program Pengajaran

Program pengajaran yang disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Meskipun secara teknis program pengajaran sudah baik, apabila tidak sesuai dengan kurikulum tujuan pengajaran tidak akan tercapai.

i. Sasaran pengajaran

Media pembelajaran yang akan digunakan dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan siswa, baik dari segi bahasa, simbol-simbol, cara dan kecepatan penyajiannya ataupun waktu penggunaannya.

j. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan digunakan seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya dan lain sebagainya. Selain itu, kondisi siswa yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran mengenai jumlahnya, motivasinya, aktivitasnya dan lain sebagainya.

k. **Kualitas Teknis**

Media yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat tertentu. Misalnya, ada rekaman radio atau gambar-gambar atau alat-alat bantu yang kurang jelas atau kurang lengkap. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan hanya tidak menarik tetapi juga akan mengganggu jalannya proses pembelajaran.

l. **Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Media Pembelajaran**

Efektivitas yang dimaksud berkaitan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkaitan dengan proses pencapaian hasil yang dicapai. Efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran, apakah informasi pelajaran dapat diserap oleh siswa dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi berkaitan dengan waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai media tersebut dapat dikurangi.

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Apabila memanfaatkan media yang telah ada, maka perlu mengacu pada kriteria berikut ini:

- 1) Apakah topik atau bahan pelajaran yang akan diajarkan dalam media pembelajaran (kaset,video dll) tersebut menarik minat siswa untuk belajar?
- 2) Apakah materi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut penting dan berguna bagi siswa?
- 3) Apabila media pembelajaran sebagai sumber pengajaran yang pokok, apakah isinya relavan dengan kurikulum yang berlaku?
- 4) Apakah bahan pelajaran yang disajikan baru atau telah diajarkan sebelumnya?
- 5) Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan yang umum dilaksanakan?
- 6) Apakah gambar, warna narasi dan lain sebagainya secara teknis memenuhi syarat standar?
- 7) Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berpikir siswa?

Dalam memilih jenis media pembelajaran rancangan sendiri perlu memperhatikan pertanyaan berikut ini.

- 1) Apakah materi pelajaran yang akan disampaikan itu untuk tujuan pembelajaran atau berupa tambahan?
- 2) Apakah media yang dirancang itu untuk keperluan pembelajaran atau sebagai alat bantu pengajaran (peraga)?
- 3) Apakah dalam pengajarannya akan menggunakan strategi kognitif, afektif atau psikomotorik?
- 4) Apakah bahan pelajaran yang akan disampaikan itu masih sangat asing bagi siswa?

Setelah memperhatikan pertanyaan tersebut, maka perlu mengajukan alternatif media yang akan digunakan. Alternatif tersebut mungkin jenis media audio, media visual atau media audiovisual. Namun perlu memperhatikan hal-hal berikut ini.

- a. Bahan bakunya tersedia atau dapat diperoleh?
- b. Apakah alat pembuatannya tersedia?
- c. Apakah pembuatannya tidak terlalu rumit?
- d. Apakah menghadapi kesulitan, adakah orang yang dapat dimintai bantuan?
- e. Apakah mudah penggunaannya dan tersedia dana untuk pembuatannya?

Dalam memilih suatu media guna menunjang proses pembelajaran, menurut Sudjana & Rivai (2010:4-5) sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. *Ketepatannya dengan Tujuan Pembelajaran*, artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional. Atau memilih media berdasarkan tujuan atau kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai.
- b. *Ketepatannya dengan isi pelajaran (materi pelajaran)*, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan media pembelajaran agar siswa dapat memahami isi pelajaran. Dalam menyesuaikan media dengan materi pelajaran bahasa Jepang hendaknya cermat, dan tidak semua materi bahasa Jepang dapat menggunakan media pembelajaran yang sama.
- c. *Kemudahan dalam memperoleh media*, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh. Setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru. Misalnya media grafis yang dapat dibuat tanpa biaya yang mahal.

- d. *Keterampilan guru dalam menggunakan*, artinya apapun media pembelajaran yang digunakan yang terpenting guru terampil dalam menggunakannya. Dampak akan nilai dan manfaat ditentukan dari guru yang menggunakannya. Media secanggih apapun seperti, OHP, proyeksi film dan komputer tidak akan ada artinya apabila guru tidak dapat menggunakannya.
- e. *Tersedia waktu untuk menggunakannya*, artinya media tersebut dapat bermanfaat selama proses pembelajaran berlangsung. Disisi lain, guru dapat mengalokasikan waktu dengan penggunaan media pembelajaran tersebut agar materi dapat tersampaikan.
- f. *Sesuai dengan taraf berpikir siswa*, artinya apabila media tersebut sesuai dengan taraf berpikir siswa maka makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Misalnya dalam mengenalkan kosa kata bahasa Jepang kepada siswa pemula dengan audio tape maka tidak akan ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dengan media gambar untuk menjelaskan materi kepada pemula.

Dari pendapat ahli atas dasar pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, dalam memilih sebaiknya memperhatikan faktor dan kriteria-kriteria. Faktor dalam memilih media dilihat dari objektivitas, program pengajaran, sasaran siswa, kondisi, kualitas teknis serta efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Sedangkan memilih berdasarkan kriteria adalah sebagaimana media itu tepat dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi, keterampilan guru, taraf berfikir siswa, serta waktu dalam menggunakan. Dengan memperhatikan faktor dan kriteria-kriteria, guru akan dapat lebih mudah dalam memilih dan

dianggap tepat untuk membantu dan mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran.

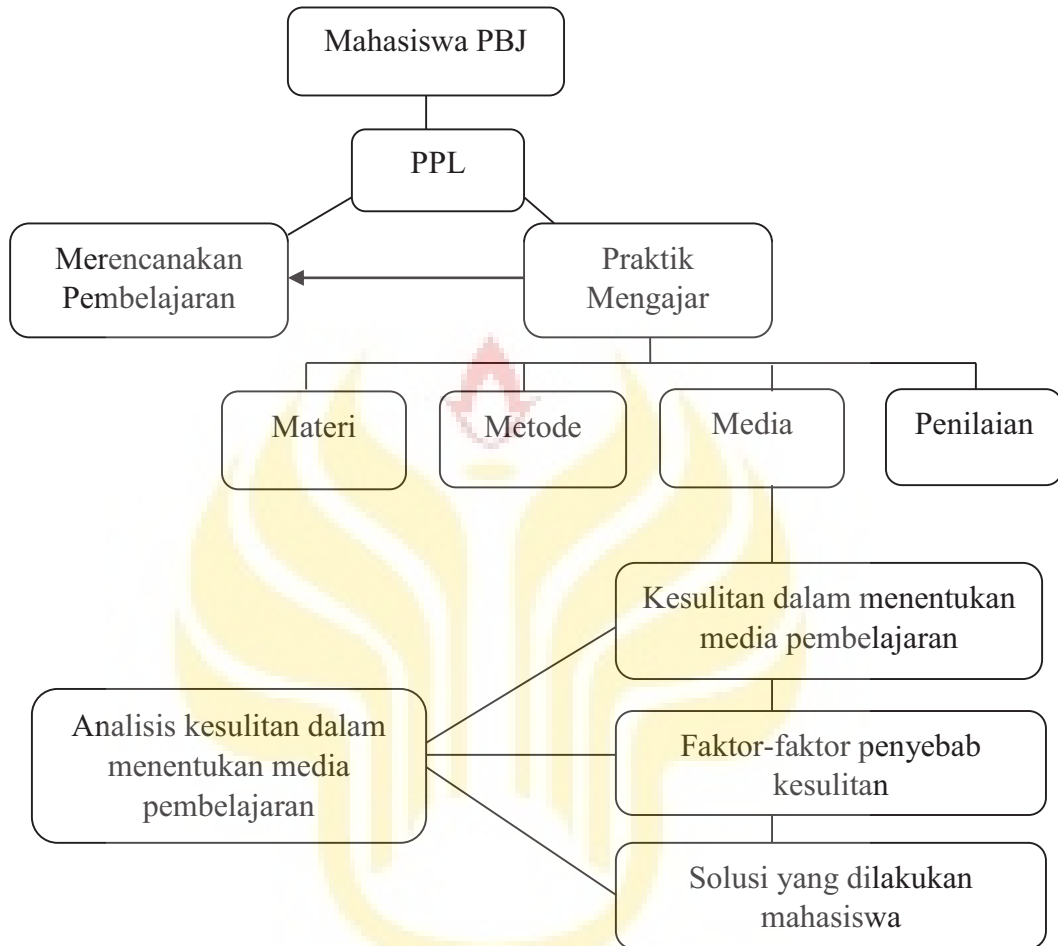
2.2.5 Kesulitan dalam menentukan media pembelajaran

Secara umum kesulitan yang dihadapi dalam menentukan media pembelajaran menurut Hardjanto (2008:268) adalah (1) media itu sendiri banyak macamnya sehingga menimbulkan keraguan dalam menentukan pilihan. (2) Dalam pemilihan media terdapat keluwesan, tidak ada kemutlakan atau keharusan walaupun sudah ada pedoman pada umumnya. (3) Tidak semua pengajar mengalami pengalaman yang luas dalam pemakaian media. (4) Media itu sendiri penyediaanya sering tidak memadai, sehingga guru menggunakan media dengan seadanya.

Selain itu menurut Uno (2008:109), dalam proses pembelajaran, kedudukan media yang seharusnya dimanfaatkan oleh guru, namun kerap kali terabaikan. Pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan sebagainya. Hal itu sebenarnya tidak perlu muncul apabila pengetahuan akan ragam media, karakteristik serta kemampuan masing-masing diketahui oleh pengajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa dalam menentukan media pembelajaran tidaklah mudah. Media banyak ragamnya, waktu dalam mempersiapkan mengajar yang terbatas dan kurangnya pengalaman dalam menggunakan media menjadikan guru kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, persediaan media dan bahan yang kurang memadai mengakibatkan dalam pembelajaran menggunakan media seadanya.

2.3 Kerangka Berpikir



Mahasiswa program studi pendidikan bahasa Jepang sebagai mahasiswa yang dididik untuk menjadi calon guru yang berkompeten, mahasiswa wajib mengikuti kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah serangkaian kegiatan yang meliputi observasi dan praktik mengajar. Dalam praktik mengajar tersebut mahasiswa diwajibkan untuk menyusun atau merancang segala persiapan untuk mengajar. Persiapan tersebut meliputi menyiapkan materi, menentukan media pembelajaran, menentukan metode pembelajaran dan penilaian untuk siswa.

Dalam merencanakan suatu kegiatan pengajaran tersebut, mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran meskipun sebelum penerjunan PPL sudah dibekali pengetahuan tentang media. Dalam menentukan media pembelajaran bahasa Jepang hendaknya disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu. Apabila media yang digunakan kurang tepat ada kalanya proses penyampaian materi kurang optimal diterima oleh siswa. Pentingnya media di dalam proses pembelajaran, mahasiswa sebagai calon guru sudah sepatasnya terampil dalam menentukan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan diadakan suatu penelitian dalam mencari tahu kesulitan-kesulitan dan faktor-faktor penyebab kesulitan diharapkan terciptanya solusi bagi mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang yang akan melaksanakan PPL. Selain itu dapat bermanfaat bagi dosen bahasa Jepang dalam pengajaran di kelas *micro teaching*.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data dari indikator pertanyaan mengenai kesulitan yang telah dilakukan, maka dapat diketahui rata-rata perolehan prosentase jawaban yaitu 37%. Prosentase tersebut, berdasarkan tabel skala prosentase menunjukkan bahwa mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2013 tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran ketika melaksanakan PPL. Hal itu dikarenakan lebih dari setengah mahasiswa telah melakukan beberapa upaya dalam mengatasi kesulitan menentukan media pembelajaran. Upaya tersebut diantaranya mahasiswa telah berkonsultasi dengan guru pamong, telah menyesuaikan media dengan materi pelajaran dan lain sebagainya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

3. Meskipun mahasiswa secara umum tidak mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran, namun terdapat 2 poin yang perlu diperhatikan. Poin tersebut adalah pertimbangan gambar dari suatu media agar sesuai maksud dan pertimbangan media dengan kondisi motivasi siswa. Untuk itu, bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL, apabila sulit mencari gambar yang sesuai maksud di internet, sebaiknya mengakses dengan menambahkan kata kunci イラスト”*irasuto*”. Selain itu, dapat membuat gambar ilustrasi atau memotret suatu benda untuk dijadikan media bergambar. Kemudian agar siswa termotivasi dengan pelajaran sebaiknya

lebih berusaha dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Misalnya, ketika mengajar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Begitu pula bagi pengajar atau dosen pengampu mata kuliah *Micro teaching* untuk memberikan masukan mengenai penggunaan media pembelajaran terutama pada kualitas teknis gambar dari suatu media agar sepadan dengan yang dimaksud. Selain itu, memberikan referensi mengenai cara pembuatan media pembelajaran yang menarik.

4. Pada penelitian ini, hanya menggunakan metode angket untuk pengumpulan data. Hal tersebut dikarenakan sampel penelitian ini adalah mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan tahun 2013 yang telah melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL). Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti mengenai PPL, sebaiknya sampel yang digunakan adalah mahasiswa yang sedang melaksanakan kegiatan PPL, sehingga dapat menggunakan metode observasi agar data yang diperoleh lebih valid.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2007. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press
- Djamarah. B. Syaiful. 2000. *Guru dan Anak Didik : Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harjanto, Drs. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayati, Nurul. 2013. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*. Jurnal. Universitas Negeri Surabaya.
- Ibrahim. Syaodih, Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jitsunami, Asakura. Endo Aiko. Sunohara Kenichiro. Matsumoto Takashi dan Yamamoto Kyouko. 2011. *Nihon go Kyoushi Hikkei: Haato dan Tekuniiku*. Tokyo: Kabushi Kaisha.
- Khoiruna, Anisa. 2016. *Kesesuaian Media Pembelajaran dengan Materi Bahasa Jepang Kelas Xi IPA SMA Negeri 1 Padangan*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Kobayashi, Mina. 1998. *Yoku Wakaru Kyoujuhou*. Tokyou: Aruku.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Surhasimi, Arikunto. 1993. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surhasimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Surhasimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.

Uno.B.Hamzah.2008. *Profesi Kependidikan*. Edisi ke-3. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Edisi ke-2. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Yoshikazu, Kawaguchi. Yokomizo, Shinichiro.2005. *Seichosuru Kyoushi No Tame No : Nihon Go Kyouiku Gaidobukku (Ge)*.Tokyo: Hitsuji Shibo.

