

Kagami

Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang

Vol.9 Nomor 1, Mei 2018

ISSN 2086-7948



Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta



Kagami	Vol.9	No.1	Hal. 1-76	Jakarta, Mei 2018	ISSN 2086-7948
--------	-------	------	-----------	-------------------	-------------------

KAGAMI
Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang

Susunan Redaksi

Penanggung Jawab

Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed.

Pimpinan Redaksi

Dr. Nia Setiawati, M.Pd.

Editor

Komara Mulya, M.Ed.

Mitra Bestari

Siti Wachidah, Ph.D. (UNJ)

Drs. H. Ahmad Dahidi, MA. (UPI)

Drs. Sudjianto, M.Hum. (UPI)

Desain Cover

Ir. M.Ghufron Alfat

Sekretariat

Mulyana, S.Sos.

Penerbit

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Alamat

UNJ, Kampus A Gedung DE Lt. 2 R.205

Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220

Telp., Fax: (021) 4895124

E-mail: unjjurusanbahasajepang@yahoo.co.id/jurnalkagami@gmail.com

Frekuensi Terbit: 1 kali dalam satu tahun, Mei

PRAKATA

Alhamdulillah, berkat Rahmat dan Ridho Alloh SWT KAGAMI Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang Volume 9, Nomor 1 Tahun 2018 dapat diselesaikan meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam penerbitannya.

Pada jurnal volume ini masih membahas artikel hasil penelitian mengenai linguistik dan pengajaran Bahasa Jepang. Hasil penelitian ini kiranya dapat menambah ilmu dan pengetahuan dalam bidang linguistik mengenai penggunaan *setsuzokujoshi Te kara* dan *Ta atode*, penggunaan *kanarazu* dan *mochiron*. Sementara dalam bidang pengajaran membahas mengenai pengaruh metode pembelajaran terhadap kemampuan membaca kanji dan pembelajaran *Dokkai* melalui *story board*.

Pada jurnal volume berikutnya kami mengharapkan artikel hasil penelitian di bidang pendidikan dan bahasa Jepang dari penulis beberapa Perguruan Tinggi dapat diterbitkan secara daring (*online*). Semoga jurnal KAGAMI dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pimpinan Redaksi

DAFTAR ISI

Pengaruh Penggunaan Multimedia <i>Storyboard</i> Terhadap Hasil Belajar Nihonshi Desy Aryani	1
Analisis Makna Keberlanjutan (<i>Renzoku</i>) Pada <i>Setsuzokujoshi ~Te kara dan Ta Atode</i> Alfiah Fauzi, Vera Yulianti	15
Analisis Penggunaan <i>Ateji</i> pada Lirik <i>Theme Song Game Diabolik Lovers: More Blood</i> Rastika Aulia Puteri, Yuniarsih, Frida Philiyanti	32
Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji dan <i>Flash Card</i>) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji Muhamad Fakhri, Nia Setiawati.....	47
Perbedaan Hasil Belajar Kelas XII Bahasa Dengan XII IPA Dalam Belajar Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang Zul Faida, Rina Supriatnaningsih.....	62

DAFTAR ISI

- **Pengaruh Penggunaan Multimedia *Storyboard* Terhadap Hasil Belajar Nihonshi**
Desy Aryani
- **Analisis Makna Keberlanjutan (*Renzoku*) Pada *Setsuzokujoshi ~Te kara dan Ta Atode***
Alfiyah Fauzi, Vera Yulianti
- **Analisis Penggunaan Ateji pada Lirik *Theme Song Game Diabolik Lovers: More Blood***
Rastika Aulia Puteri, Yuniarsih, Frida Philiyanti
- **Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji dan *Flash Card*) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji**
Muhamad Fakih, Nia Setiawati
- **Perbedaan Hasil Belajar Kelas XII Bahasa Dengan XII IPA Dalam Belajar Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang**
Zul Faida, Rina Supriatnaningsih

Pengaruh Penggunaan Multimedia *Storyboard* Terhadap Hasil Belajar Nihonshi

(Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta)

Desy Aryani

desyaryani.ec@gmail.com

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

This study aims to determine the effect of *storyboard* multimedia toward Japanese history (*nihonshi*) learning result and to identify student's response after learning Japanese history (*nihonshi*) by using *storyboard* multimedia. This research is *true experiment* using a *pretest-posttest control group design*. Samples are students of Japanese, totaling 31 students. 14 students as an experimental class and 17 students as a control class. Test and non-test instruments are used in data collection techniques. The results showed that the *nihonshi* learning result of experimental class has increased after using *storyboard* multimedia. It showed the effect of *storyboard* multimedia toward *nihonshi* learning result.

Keywords: *the effect, storyboard multimedia, nihonshi*

A. PENDAHULUAN

Kehidupan terbagi menjadi tiga masa yang dilalui yaitu masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Masa lampau dijadikan titik tolak untuk masa yang akan datang. Kejadian yang terjadi pada masa lampau yang kemudian disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa disebut sebagai sejarah. Ibnu Khaldun (dalam Tamburaka, 2002:10) mengatakan bahwa sejarah merupakan catatan tentang umat manusia atau peradaban dunia; tentang

perubahan-perubahan yang terjadi pada watak masyarakat itu, seperti: kelahiran, keramah-tamahan, solidaritas golongan, revolusi dan pemberontakan oleh segolongan rakyat melawan golongan lain.

Sejarah mengajarkan kita tentang perbuatan manusia di masa lampau. Melalui sejarah kita dapat mengetahui gambaran kehidupan suatu masyarakat yang terjadi di masa lampau sehingga dapat kita tarik sebagai suatu pelajaran yang sangat berharga dan dapat tetap dilestarikan meskipun para pelaku sejarah telah tiada. Tanpa sejarah, manusia tidak mempunyai pengetahuan tentang dirinya, asal usulnya, memori atau ingatan tentang sesuatu yang pernah terjadi. Untuk itu kita haruslah menyadari kedudukan sejarah sebagai suatu yang sangat penting untuk dipelajari.

Setiap negara pasti mempunyai sejarah masing-masing dalam perkembangan negaranya. Jepang adalah salah satu negara yang sempat menggores sejarah dengan kehidupan masyarakat di Indonesia. Jepang merupakan salah satu negara yang mempunyai berbagai fase dalam perkembangan negaranya sejak dahulu hingga kini. Sejarah itu masih dicatat, diabadikan dan hingga saat ini tetap dipelajari bahkan bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ada di tiap negara.

Mempelajari sejarah Jepang (*nihonshi*) merupakan hal yang menarik. Pembabakan *nihonshi* terdiri dari beberapa zaman. Surajaya (1996:1) membaginya menjadi tujuh zaman yaitu zaman Pra-Sejarah (zaman Jomon, sampai tahun 200 Sebelum Masehi; zaman Yayoi, 200 Sebelum Masehi – 250 Sesudah Masehi), zaman Monarki Awal (zaman Yamato, 250–552; zaman Asuka,

552–645; zaman Hakuho, 645–710; dan zaman Nara, 710–794), zaman Monarki Akhir (zaman Heian, 794–1185), zaman Feodal Awal (zaman Kamakura, 1185–1333; zaman Muromachi, 1333–1573; dan zaman Azuchi Momoyama, 1573–1603), zaman Feodal Akhir (zaman Edo atau Tokugawa, 1603–1867), zaman Modern (zaman Meiji, 1868–1912; zaman Taishoo, 1912–1926; dan zaman Shoowa sebelum perang, 1926–1945; zaman Kontemporer atau zaman Shoowa setelah perang, 1945–1989) dan zaman Heisei (sejak wafatnya Kaisar Hirohito, 1989-sekarang). Begitu banyak fase-fase perkembangan *nihonshi* yang harus dipelajari, namun masih sangat terbatas media yang digunakan dalam mempelajarinya. Dalam pembelajaran biasanya hanya dengan menggunakan buku dan presentasi *powerpoint* yang dilakukan oleh kelompok-kelompok dalam pembelajaran. Sementara pokok bahasan sangat banyak dan pembelajar dituntut untuk menguasai materi yang diberikan.

Kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam era teknologi dan informasi saat ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah sangat tidak asing lagi. Media pembelajaran yang menggunakan banyak media dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia menggabungkan dua unsur atau lebih dari suatu media, misalnya menggabungkan unsur visual dan audio. Darmawan (2011:31) memaparkan multimedia sebagai suatu pemanfaatan banyaknya media yang digunakan dalam proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima pesan, dan salah satunya dalam konteks pembelajaran adalah antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran dengan

menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul akibat kejenuhan dan kurang komunikatifnya penyampaian materi pelajaran di kelas. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan kreatifitas guru sebagai pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Penulis mengambil multimedia *storyboard* untuk dijadikan media yang digunakan dalam pembelajaran *nihonshi*. Menurut Sadiman dkk (2009:156-158), *storyboard* adalah rangkaian kejadian yang akan divisualkan dalam bentuk gambar atau sketsa sederhana pada kartu berukuran lebih kurang 8 x 12 cm. Tujuannya adalah untuk melihat apakah tata urutan peristiwa yang akan divisualkan telah sesuai dengan garis cerita. Sedangkan multimedia *storyboard* merupakan suatu media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya, seperti media visual dan audio. Media visual berupa serangkaian gambar yang menceritakan suatu adegan atau peristiwa sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita utuh. Sedangkan media audio digunakan untuk membantu dalam proses pemaparan dari rangkaian adegan atau peristiwa, berupa rekaman suara, musik dan sebagainya. Multimedia *storyboard* dibuat dengan menggunakan alat bantu komputer. Dimulai dengan membuat rangkuman kejadian atau peristiwa, kemudian pembuatan sketsa rangkaian gambar. Terakhir diolah dengan alat bantu komputer hingga gambar menjadi lebih rapih, lebih berwarna dan lebih menarik.

Penulis berharap melalui media ini akan memudahkan pengajar dan meningkatkan kreatifitas guru sebagai pengajar. Memudahkan pembelajar dalam mendapat informasi khususnya dalam pembelajaran *nihonshi*, karena multimedia *storyboard* menggambarkan tata urut suatu kejadian yang divisualisasikan dan juga dengan bantuan suara dalam bentuk audio, sehingga diharapkan dapat memudahkan pembelajar dalam mengingat informasi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* dalam pembelajaran *nihonshi*. (2) mengetahui tanggapan mahasiswa setelah belajar menggunakan multimedia *storyboard*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media. Warsita (2008:153) mengatakan bahwa multimedia diartikan sebagai gabungan dari banyak media, atau setidaknya lebih dari satu media. Asmani (2011:267) juga mengungkapkan multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar, dan teks. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan penggabungan berbagai komponen media baik suara, gambar maupun teks untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan gambar untuk memberikan gambaran dari materi yang dijelaskan, suara berfungsi untuk menjelaskan maksud gambar yang ditampilkan, serta teks sebagai pendukung dalam memaparkan materi pelajaran. Sedangkan pengertian multimedia pembelajaran dijelaskan Murni dalam Warsita (2008:154) sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap), serta dapat merangsang pemikiran, perasaan, kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, memiliki tujuan dan terkendali. Dengan demikian, multimedia yang terdiri dari berbagai unsur pendukung berupa suara, gambar dan teks ini diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Daryanto (2010:60) menjelaskan manfaat multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Menjadi suatu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar oleh pengajar.
- b. Memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.
- c. Menggantikan atau menjadi pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

2. Storyboard

Jika dilihat pada awal perkembangannya, menurut Darmawan (2011:76) *storyboard* merupakan papan cerita berupa kartu dengan ukuran 10 x 15 cm yang di dalamnya berisikan gambar atau penjelasan visual yang akan diambil oleh kamera dengan disertai keterangan bentuk-bentuk pengambilan visual serta audio yang akan menyertai gambar tersebut. Apabila pesan atau informasi yang akan disajikan sudah dibuat, maka kartu-kartu tersebut disusun di atas meja atau papan

display untuk melihat tata urutan yang sesuai sebelum dibuat dalam bentuk film. Waryanto (2005:1) dalam makalahnya mengatakan bahwa *storyboard* dapat juga diartikan sebagai *visual script* yang akan dijadikan *outline* atau kerangka dari sebuah proyek, yang ditampilkan *shot by shot* atau biasa disebut dengan istilah *scene*. Baru-baru ini istilah *storyboard* juga digunakan dalam bidang pengembangan web, pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau konsep yang dituangkan secara visual melalui rangkaian gambar atau teks.

Seorang pembuat *Storyboard* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, Waryanto (2005:2) juga mengatakan bahwa pembuat *storyboard* harus menciptakan tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan *editing*. Selain itu, pembuat *storyboard* harus mampu bekerja secara sendiri atau dalam sebuah tim, serta harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerjanya.

Sering kali naskah *storyboard* berupa kartu-kartu berukuran kartu pos. Dengan sistem ini menurut Sadiman dkk (2009:137) agar urutan visual dapat diatur dengan mudah. Cara mengatur *storyboard* juga dapat dijajar di atas meja atau di papan yang dibuat khusus. Urutan gambar dapat ditukar-tukar sehingga akhirnya memperoleh urutan penyajian yang sistematis dan mudah dipahami peserta didik. Berikut beberapa petunjuk tambahan dalam penulisan naskah *storyboard* menurut Sadiman dkk (2009:138):

- a) Pesan, gagasan, konsep, peristiwa, dan sebagainya sebaiknya dinyatakan dalam bentuk gambar.
- b) Bahasa yang digunakan dalam narasi sebaiknya bahasa lisan, bukan bahasa tulis.
- c) Penambahan musik bisa digunakan sebagai selingan, atau dapat juga mengiringi gambar yang disajikan tanpa narasi.

Multimedia adalah media yang melibatkan banyak indera seperti visual dan audio, sedangkan *storyboard* merupakan rangkaian gambar yang memperlihatkan suatu kejadian atau peristiwa. Dari makna diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia *storyboard* merupakan gabungan antara media visual (gambar) dan audio (suara) yang dibuat dalam bentuk rangkaian-rangkaian gambar dengan dilengkapi unsur suara atau musik sehingga menceritakan sebuah kejadian atau peristiwa tertentu. Penggunaan multimedia *storyboard* dalam pengajaran *nihonshi* belum banyak digunakan. Hal ini dikarenakan butuh waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Multimedia *storyboard* dalam pengajaran *nihonshi* diharapkan membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui rangkaian-rangkaian gambar yang menceritakan kejadian setiap zaman.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat (Mahmud, 2011:106). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen sungguhan atau *true experimental research* dengan *Pretest-Posttest*

Control Group Design, yaitu dengan memberikan tes pada awal dan akhir setelah perlakuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan angket. Adapun desain penelitian penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

D. Tabel 1
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Ekperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Dengan:

O₁ : Pretest (pada kelas eksperimen dan kontrol)

X : Multimedia *Storyboard* (pada kelas eksperimen)

O₂ : Posttest (pada kelas eksperimen dan kontrol)

Teknik analisis data tes menggunakan rumus t_{hitung} yaitu:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t_o : nilai t_{hitung} yang dicari

SEM_{x-y} : standar error perbedaan mean X dan mean Y

Teknik analisis data angket menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi dari setiap jawaban responden

N = jumlah responden

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan kepada mahasiswa semester II Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta tahun ajaran 2013/2014. Penelitian dan pengumpulan data dimulai dari tanggal 2 Mei 2014 sampai 11 Juni 2014 sebanyak 5 kali pertemuan untuk masing-masing kelas dan setiap pertemuan dilaksanakan selama 100 menit. Sampel dalam penelitian ini adalah 14 orang mahasiswa kelas 2B sebagai kelas eksperimen dan 17 orang mahasiswa kelas 2A sebagai kelas kontrol.

Sebelum menerapkan multimedia *storyboard* pada kelas eksperimen, dilakukan uji tes kemampuan awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 17.57 dan 14.94 pada kelas kontrol. Kemudian kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan multimedia *storyboard* dan pada kelas kontrol menggunakan media *powerpoint*. Selanjutnya diberikan uji tes kemampuan akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil kedua kelas. Berikut hasil pengolahan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 2
Hasil Pengolahan Data *Post-test*

	Kelas Eksperimen (X)	Kelas Kontrol (Y)
Mean	82,86	68,23
Standar deviasi	13,26	14,12
Standar error	3,68	3,53
SEM _{x,y}	5,1	5,1

Setelah diperoleh data perhitungan, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{82,86 - 68,23}{5,1} = \frac{14,63}{5,1} = 2,868627 = 2,87$$

- b. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (14+17) - 2 = 31-2 = 29$$

- c. Memberikan interpretasi dengan menggunakan t tabel

Dengan db sebesar 29 maka pada taraf signifikansinya 5 %, $t_{\text{tabel}} = 2,0452$.

Sementara hasil pengujian didapat bahwa t hitung sebesar 2,87 lebih besar daripada t tabel yakni $2,87 > 2,04$. Dengan demikian maka H_k diterima, sedangkan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* terhadap hasil belajar *nihonshi*.

Berikut hasil olah data angket tanggapan mahasiswa setelah belajar *nihonshi* dengan menggunakan multimedia *storyboard*:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah pernah mendengar multimedia <i>storyboard</i>	7,14%	50%	35,71%	7,14%
2.	Saya sudah pernah mempelajari multimedia <i>storyboard</i> sebelumnya	7,14%	14,29%	78,57%	0%
3.	Saya sudah pernah menggunakan multimedia <i>storyboard</i> pada mata kuliah <i>nihonshi</i> sebelumnya	7,14%	14,29%	71,42%	7,14%
4.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> terlihat menarik sehingga membuat saya lebih berkonsentrasi dalam mempelajari <i>nihonshi</i>	50%	50%	0%	0%

5.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> memudahkan saya dalam memahami materi <i>nihonshi</i> yang diajarkan	57,14%	42,86%	0%	0%
6.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> membantu saya dalam mengingat rangkaian kejadian yang terjadi dalam setiap zaman pada mata kuliah <i>nihonshi</i>	35,71%	57,14%	7,14%	0%
7.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> menyenangkan	50%	50%	0%	0%
8.	Saya dapat mengingat dengan baik rangkaian gambar dengan menggunakan multimedia <i>storyboard</i>	28,57%	57,14%	14,29%	0%
9.	Menurut saya, menggunakan multimedia <i>storyboard</i> efektif dan cocok untuk mempelajari <i>nihonshi</i>	42,86%	57,14%	0%	0%

E. PEMBAHASAN

Multimedia *storyboard* diterapkan di kelas eksperimen yaitu di kelas 2B berjumlah 14 orang. Pada saat proses pembelajaran, multimedia *storyboard* ditampilkan kepada mahasiswa dengan bantuan LCD sehingga setiap siswa dapat dengan jelas memperhatikan materi yang akan diberikan. Mahasiswa diminta untuk mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan melalui multimedia *storyboard*. Proses penggunaan multimedia ini pada setiap pertemuan dilakukan dua hingga tiga kali. Setelah ditampilkan multimedia *storyboard*, peneliti mengajak mahasiswa untuk bersama-sama mengulas secara singkat tentang materi yang telah dipelajari. Kemudian dilakukan tanya jawab agar mahasiswa semakin memahami materi yang telah diberikan. Setelah empat kali *treatment* maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* terhadap hasil belajar *nihonshi*.

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata 82,86 untuk kelas eksperimen dan 68,23 untuk kelas

kontrol. Setelah itu dilakukan perhitungan uji hipotesis dan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,87. Sedangkan t_{tabel} diperoleh dengan menghitung $db = (n_1 + n_2) - 2 = (14+17) - 2 = 29$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,04. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,87 > 2,04$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_k diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar antara yang menggunakan multimedia *storyboard* dengan yang tidak menggunakan multimedia *storyboard*.

Dari hasil olah data angket tanggapan mahasiswa terhadap multimedia *storyboard* dapat diketahui bahwa multimedia *storyboard* efektif dan cocok untuk mempelajari *nihonshi*. Penggunaan multimedia *storyboard* terlihat menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi *nihonshi* yang diajarkan. Namun penggunaan multimedia *storyboard* belum dapat sepenuhnya membantu mahasiswa dalam mengingat rangkaian gambar dan rangkaian kejadian yang terjadi dalam setiap zaman pada mata kuliah *nihonshi*.

F. SIMPULAN DAN SARAN

Setelah menganalisis data *posttest*, didapat hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Setelah dilakukan uji t_{hitung} , didapat hasil bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* terhadap hasil belajar *nihonshi*. Pada hasil analisis data angket, didapat hasil bahwa mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia *storyboard* dalam mempelajari mata kuliah *nihonshi*.

Penerapan multimedia *storyboard* ini belum sempurna sehingga perlu dibuat konsep yang lebih matang dan lebih kreatif dalam merangkai cerita dan membuat gambar serta mengisi suara agar lebih menarik sehingga membantu mahasiswa dalam menerima materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, 2011. Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Mahmud, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surajaya, I Ketut. 1996. *Pengantar Sejarah Jepang I*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Tamburaka, Rustam E. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah; Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Waryanto, Nur Hadi. 2005. "Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif". *Makalah Disampaikan dalam kegiatan workshop media pembelajaran program KKN-PPL UNJ SMA Muh 1 YK*. Hal. 1-11.

ANALISIS MAKNA KEBERLANJUTAN (*RENZOKU*) PADA *SETSUZOKUJOSHI TE KARA* DAN *TA ATODE*

Alfiyah Fauzi

Vera Yulianti

alfiyahfauzi@gmail.com

Universitas Al Azhar Indonesia

Abstract

In Japanese language, there are particles (*joshi*) connect word to word, and also clause to clause, called *setsuzokujoshi*. The excessive number of particles and similar characteristic of some *setsuzokujoshi* cause those particles perplexing to use. For instance, *te kara* dan *ta atode*, both are different but yet similar. These two *setsuzokujoshi* are expressions that are taught in beginner level of Japanese language learning, and commonly known that distinguish in ‘time’ at which the two clauses occur. This paper identified these two *setsuzokujoshi* in relation to the ‘continuity’ nuance meaning, as what Mizuno (2001) has stated that *te kara* carries the ‘connection’ nuance while *ta atode* carries ‘disconnection’ nuance to the clauses they connect. The methodology used in this paper is descriptive qualitative analysis method through analysing both the primary data and secondary data based on the research of Mizuno (2001). The primary data used in this research is taken from a website which provides recipes in Japanese language.

Keywords: Japanese semantic, setsuzokujoshi, te kara, ta atode

A. PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk membentuk kalimat majemuk dalam Bahasa Jepang adalah dengan menggunakan *setsuzokujoshi*. Menurut Masuoka & Takubo (2000) *Setsuzokujoshi* merupakan partikel atau *joshi* yang dapat berfungsi sebagai penghubung antara kata dengan kata, juga antara klausa dengan klausa. Pemelajar bahasa Jepang, mempelajari berbagai macam pola kalimat yang banyak diantaranya mengandung *setsuzokujoshi*. Hal yang menarik sekaligus menjadi tantangan adalah banyaknya *setsuzokujoshi* yang mirip satu sama lain sehingga sulit untuk dibedakan, salah satunya adalah pola kalimat *te kara* dan *ta atode*.

Pola kalimat *te kara* dan *ta atode* merupakan bentuk kalimat yang dipelajari pada bahasa Jepang tingkat dasar. Keduanya memiliki arti yang mirip, dan bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia akan memiliki arti ‘setelah, sesudah, sehabis’. Kemiripan ini membuat pembelajar bahasa Jepang orang Indonesia, terutama penulis kesulitan membedakannya.

Pada tingkat dasar, penjelasan mengenai beda kedua pola kalimat ini terletak pada jeda waktu. Seperti yang diungkapkan oleh Kuno Susumu (1990) bahwa pola kalimat *te kara* menunjukkan klausa pertama (K1) merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan, dan klausa kedua (K2) terjadi langsung setelah K1. Selain itu, *te kara* dapat pula menunjukkan arti 「以来」 ‘sejak saat itu’. Selanjutnya pola kalimat *ta atode* menunjukkan bahwa beberapa saat setelah K1 terjadi, baru kemudian K2 terjadi. Jeda waktu antara K1 dan K2 dalam *ta atode* dapat disengaja atau bisa tidak disengaja. Namun pola kalimat *ta atode* tidak dapat menunjukkan arti 「以来」 ‘sejak saat itu’.

Namun selain itu, menurut Mizuno (2001) penggunaan *te kara* memiliki makna keberlanjutan sedang *ta atode* memiliki makna ketidakberlanjutan antara dua klausa yang dihubungkannya. Bagi pemelajar Indonesia yang bukan penutur asli bahasa Jepang, hal terkait makna sulit untuk dipahami seperti yang diungkapkan DeKeyser (2005). Karenanya dalam makalah ini, penulis ingin membahas makna penyambung dan pemisah dalam *te kara* dan *ta atode*.

Penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah yaitu bagaimanakah perbedaan makna yang terdapat dalam *setsuzokujoshi te kara* dan *ta atode*?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan makna antara *te kara* dan *ta atode* dalam kaitannya dengan nuansa keberlanjutan dan ketidakberlanjutan kedua klausa yang dihubungkannya

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data-data, baik data primer yang diambil dari *website* yang berisi kumpulan resep makanan, juga data sekunder yang didapat dari perpustakaan fisik atau pustaka dalam jaringan.
- 2) Mencari teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dianalisis.
- 3) Menganalisis, mendeskripsikan, dan mengidentifikasikan data berdasarkan klasifikasi perbedaan *te kara* dan *ta atode* menurut Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001).
- 4) Mengidentifikasi apakah terdapat nuansa keberlanjutan dan ketidakberlanjutan sebagai pembeda antara *te kara* dan *ta atode* seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).
- 5) Memberi kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Definisi *Joshi* dan *Setsuzokujoshi*

Menurut Masuoka dan Takubo (2000: 49):

名詞に接続して補足語や主題を作る働きをするもの、語と語、節と節を接続する働きをするもの、等を一括して「助詞」という。

Joshi adalah penghubung antara kata dan kata, klausa dan klausa, melekat pada kata benda berfungsi sebagai pembatas kata bantu dan subjek.

Selanjutnya Masuoka dan Takubo (2000: 49-52) membagi *joshi* menjadi 5 jenis, yakni *kakujoshi*, *joshi* yang menempel setelah nomina dan menunjukkan hubungan nomina tersebut dengan kata lainnya di dalam kalimat; *teidajoshi* yang berfungsi untuk menunjukkan subjek kalimat; *toritatejoshi*, yang berfungsi memberikan makna tambahan pada kata yang diikutinya; dan *shuujoshi*, yang merupakan partikel akhir dalam kalimat dan berfungsi untuk menunjukkan pertanyaan, konfirmasi, pemberitahuan, larangan, dan sebagainya. Selanjutnya *setsuzokujoshi* yang menjadi topik bahasan dalam makalah ini, menurut Masuoka dan Takubo (2000: 51):

語と語、節と節を接続する助詞を、「接続助詞」と呼ぶ。

Joshi yang menghubungkan antara kata dengan kata, klausa dengan klausa disebut dengan *setsuzokujoshi*.

(1) 太郎と花子

(2) 用事はすぐ終わりますから、ここで待っていて下さい。

Terjemahan:

(1) Taro dan Hanako

(2) Karena urusannya akan segera selesai, tolong tunggu di sini.

Data (1) di atas merupakan contoh dari *setsuzokujoshi* yang menghubungkan anatakata, yakni partikel (*joshi*) と. Sedangkan data (2) merupakan contoh dari *setsuzokujoshi* yang menghubungkan anataklausa.

2. Perbedaan *te kara* dan *ta atode* Menurut Fukushima (1982)

Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) menyampaikan dua poin utama mengenai *te kara* dan *ta atode* terkait dengan jeda waktu dan esensi perbedaan keduanya. Baik dalam pola kalimat *te kara* maupun *ta atode* terdapat arti selesainya klausa pertama (K1) untuk berlanjut pada klausa kedua (K2).

「てから」は後件が意味する物事が単純に完了し、後件が続くことを表すが、「たあとで」は前件に提示された場面全体が完結し、後件によって次の場面が提示されることを表す。

1) Pola kalimat *te kara* menunjukkan bahwa K1 merupakan prasyarat untuk terjadi keadaan pada K2. Sehingga kedua klausa ini merupakan urutan kejadian yang di mana sebelum K2 terjadi K1 harus lebih dahulu terjadi, begitu juga jika K1 terjadi K2 ‘harus dilaksanakan’ karena penyelesaian yang ada pada K1 adalah penyelesaian yang sederhana. Sedang *ta atode* menunjukkan bahwa kegiatan di K1 telah selesai atau tuntas, kemudian berlanjut pada kegiatan di K2 dilaksanakan sebagai suatu hal yang lain.

(1) 友達のうちへ行ってから酒を飲んだ。

(2) 友達のうちへ行ったあと酒を飲んだ。

Terjemahan:

(1) Setelah pergi ke rumah teman, (saya) meminum sake.

(2) Setelah pergi ke rumah teman, (saya) meminum sake.

(Nihongo Kyoiku Jiten hal 441)

Terdapat dua kemungkinan keadaan dari data (1) dan (2), yang pertama adalah meminum sake di rumah teman, dan kedua adalah meminum sake di tempat lain setelah pergi ke rumah teman. Pada data (1), arti 行< ‘pergi’ dapat berarti ‘pergi untuk kemudian menetap’ atau hanya ‘pergi mengunjungi’, sehingga makna pertama maupun kedua dapat menempel pada data (1). Sedang pada data (2) arti yang menempel pada kata 行< ‘pergi’ menunjukkan makna keadaan tersebut telah selesai sehingga keadaan yang mungkin adalah hanya keadaan kedua, jika tidak ada penjelasan lebih lanjut.

Poin 2) pola kalimat *te kara* menunjukkan urutan kejadian, sehingga K1 merupakan urutan untuk mencapai K2. Sedang dalam *ta atode* antara K1 dan K2 terdapat jeda waktu, sehingga keduanya merupakan keadaan yang berdiri sendiri dan hanya menunjukkan konteks kalimat.

Selanjutnya perhatikan contoh kalimat berikut:

(3) 走ってから飛び上がる。

(4) 走ったあと飛び上がる。

Terjemahan:

(3) Berlari kemudian lompat.

(4) Setelah berlari, melompat.

(Nihongo Kyoiku Jiten hal 441)

Makna ‘Sambungan’ dan ‘Pemisah’ Menurut Mizuno (2001)

客観的事実としては「～てから」も「～たあとで」も前件が終了してのち後件が発生することを表している点で、いわゆる「完了」に関わる部分を持つと言うことはできる。しかし「～て」構文に関しては、その完了的性格は「～た」構文に比べ遙かに弱く、むしろ後件への連続性をその機能の中心とすべきなのではないか。その「～て」に物事の発生の順序を表す「から」結合して「～てから」になったことで、前件の動作や事態がまとまりを持つことになったに過ぎないのであり、「～て」それ自体に完了を表す働きがあると考えたり「～てから」が完了を表す表現であるとするのは表現の本質をはずれる議論になる可能性があると考ええる。

Menurut Mizuno (2001), perbedaan mendasar *te kara* dan *ta atode*, dapat dilihat dari pola dasar yang membentuknya. Bentuk 「て」 dan 「た」 jika dibandingkan dari sifatnya dalam menyelesaikan kalimat, dapat dilihat 「て」 secara struktur kalimat tidak tuntas sehingga kelanjutan kasus setelahnya menjadi fungsi keberadaannya. Sedangkan 「た」 memiliki fungsi untuk mengakhiri kalimat, sehingga keadaan yang menempel padanya dapat memiliki makna selesai.

Sehingga, bila bentuk「て」ditambahkan dengan から, sifat「て」untuk melanjutkan kalimat tidak hilang. Atau dapat dikatakan bahwa terdapat nuansa keberlanjutan dalam *te kara*. Sedangkan bentuk「た」ditambahkan dengan あと, sifat「た」 untuk mengakhiri kalimat tidak hilang, namun karena kata *ato* sendiri mempunyai arti setelah, kondisi atau kegiatan selanjutnya tetap ada. Namun dengan nuansa ketidakberlanjutan ada dalam *ta atode*.

Berdasarkan hal tersebut, yang dimaksud dengan makna keberlanjutan dan ketidakberlanjutan lebih tepat diartikan sebagai nuansa ‘sambungan’ yang dimiliki *te kara*, dan nuansa ‘pemisah’ yang dimiliki *ta atode*.

C. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data-data, baik data primer yang diambil dari *website* yang berisi kumpulan resep makanan, juga data sekunder yang didapat dari perpustakaan fisik atau pustaka dalam jaringan.
- 2) Mencari teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dianalisis.
- 3) Menganalisis, mendeskripsikan, dan mengidentifikasi data berdasarkan klasifikasi perbedaan *te kara* dan *ta atode* menurut Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001).

- 4) Mengidentifikasi apakah terdapat nuansa keberlanjutan dan ketidakberlanjutan sebagai pembeda antara *te kara* dan *ta atode* seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).
- 5) Memberi kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data berikut diambil dari *website* www.recipe-ru.com yang berisi tentang resep-resep masakan yang umumnya banyak mencantumkan prosedur.

(1)生臭みを感じる時は、骨を焼いてから煮るとよいでしょう。

Kalau merasa bau amis, boleh juga tulang dibakar setelah itu direbus.

<https://www.recipe-ru.com/usio-wan-sample>

Data (1) merupakan salah satu langkah dalam membuat kuah kaldu dari tulang ikan untuk kemudian diolah menjadi semacam sup. Data tersebut menjelaskan bahwa untuk membuat kuah kaldu ikan agar tidak amis, dapat dilakukan langkah tersebut, yakni dengan membakar tulang terlebih dahulu sebelum direbus.

Seperti yang diungkapkan Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) bahwa kegiatan *te kara* hanya menunjukkan penyelesaian yang sederhana, artinya kegiatan pada K1 merupakan prasyarat yang harus dilakukan untuk melakukan K2. Klausula kedua harus dilakukan karena kegiatan yang dilakukan di klausula pertama memang sudah selesai namun belum cukup untuk mencapai keadaan yang dituju oleh kedua klausula tersebut.

Hal ini terlihat pada data (1) bahwa fungsi dari *te kara* adalah sebagai prasyarat. Sebelum kegiatan ‘merebus’, terlebih dahulu tulang dibakar. Secara makna, dua klausa ini saling berkaitan guna mencapai keadaan ‘hilangnya bau amis dari tulang’. Hal ini menunjukkan bahwa *te kara* memberikan nuansa sambungan antara kedua klausa yang dihubungkannya seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

(2) 鮑茸は茹でて火を通した後、好みの大きさに切り、出し汁に含ませる。

Setelah abalone direbus dan api dimatikan, kemudian potong abalon sesuai dengan keinginan Anda, dan masukkan ke dalam kaldu.

<https://www.recipe-ru.com/usio-wan-sample>

Data (2) menjelaskan salah satu langkah dalam membuat masakan sejenis sup dari kuah kaldu ikan. Langkah ini merupakan langkah kelima atau langkah terakhir dalam proses pembuatan sup. Langkah ini menjelaskan setelah abalon direbus dan diaduk kemudian matang, abalone dapat dipotong sesuai dengan keinginan, untuk kemudian dicampurkan ke dalam kaldu yang telah dibuat.

Seperti yang diungkapkan Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) bahwa kegiatan di klausa pertama pada pola kalimat *ta ato* menunjukkan kegiatan pada klausa pertama telah selesai untuk kemudian berlanjut pada klausa kedua dengan keadaan yang berbeda artinya kedua klausa tersebut merupakan hal yang berdiri sendiri. Selain itu ada jeda waktu di antara kedua klausa. Hal ini terlihat pada data (2), bahwa pola kalimat *ta ato* digunakan untuk menggambarkan kegiatan merebus abalon telah selesai pada saat api dimatikan, dan proses lanjutannya adalah kegiatan memotong yang berdiri sendiri. Kegiatan di kedua klausa tidak menunjukkan adanya hubungan prasyarat, melainkan hanya hubungan urutan kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa *ta ato* memiliki nuansa pemisah di antara

kedua klausa yang dihubungkannya seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

(3) 勢子蟹を水から入れ、沸騰してから7分で上げる。

Masukkan kepiting ke dalam rebusan air dan angkat dalam 7 menit setelah mendidih.

<https://www.recipe-ru.com/seko-gani-tempura-sample>

Data (3) menggambarkan tentang makanan sejenis gorengan (*tempura*) dari *sekogani* (kepiting betina yang terdapat telur atau ovarium di sisi perut). Data tersebut merupakan langkah pertama atau langkah awal dari proses pembuatan *tempura* kepiting, yaitu dengan memasukkan kepiting ke dalam air mendidih dan diangkat setelah 7 menit proses perebusan.

Menurut Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) kegiatan pada K1 pola kalimat *te kara* hanya menunjukkan penyelesaian yang sederhana, artinya kegiatan pada K1 merupakan prasyarat yang harus dilakukan untuk melakukan K2. Klausa kedua harus dilakukan karena kegiatan yang dilakukan di klausa pertama memang sudah selesai namun belum cukup untuk mencapai keadaan yang dituju oleh kedua klausa tersebut. Seperti pada data (3) di K1 dilakukan kegiatan atau ada keadaan air mendidih, keadaan air mendidih ini merupakan syarat untuk melanjutkan K2 yakni mengangkat kepiting yang telah direbus dalam air mendidih tersebut.

Dari data ini pula, terlihat adanya penentuan waktu dari kegiatan di K1 dan K2, waktu 7 menit ini merupakan bagian dari syarat untuk melakukan kegiatan di klausa dua. Namun terlihat bahwa proses merebus dan mengangkat merupakan satu paket kegiatan dalam langkah pertama memasak *tempura* kepiting. Berarti

dapat dikatakan bahwa ~ *te kara* memiliki nuansa penyambung di antara kedua klausa yang dihubungkannya seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

- (4) 独活は灰汁止めした後お湯で煮てサッと火を通し、出し汁で含ませる。
Setelah *aku* (busa yang mengambang saat proses perebusan) pada *udo* (sejenis ginseng-ginsengan yang digunakan dalam obat dan makanan) tidak ada segera matikan api, kemudian masukkan ke dalam kuah kaldu.

<https://www.recipe-ru.com/usio-wan-sample>

Data (4) menjelaskan salah satu langkah dalam proses pembuatan sejenis sup dari kuah kaldu ikan. Langkah ini merupakan langkah keempat yakni proses menambahkan ekstrak *udo* (sejenis ginseng-ginsengan yang digunakan dalam obat dan makanan) untuk kemudian ditambahkan ke dalam kaldu yang telah dibuat di langkah sebelumnya.

Menurut Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) kegiatan pada K1 pola kalimat *ato* menunjukkan kegiatan pada klausa pertama telah selesai untuk kemudian berlanjut pada klausa kedua dengan keadaan yang berbeda artinya kedua klausa tersebut merupakan hal yang berdiri sendiri. Selain itu ada jeda waktu di antara kedua klausa. Jika dilihat pada data (4) kegiatan di klausa pertama yaitu menghilangkan *aku* dapat terlihat sebagai prasyarat untuk mematikan api yang merupakan kegiatan di klausa kedua. Namun sebenarnya, kegiatan di K1 yakni menghilangkan *aku* adalah keadaan yang berdiri sendiri karena ia merupakan bagian dari kegiatan merebus. Setelah proses perebusa selesai, baru kemudian dilakukan kegiatan di K2 yaitu mematikan api. Hal ini menunjukkan bahwa kata *ato* memberikan nuansa pemisah seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

- (5) 才巻海老手毬寿司は、約 15g の才巻海老をのし串で塩茹でし、冷ましてから腹開きにして手毬寿司にする。仕上げに吉野酢を刷毛で塗る。

Untuk membuat *saimaki ebi temari sushi*, pertama sekita 15 gram *saimaki ebi* (salah satu jenis udang) ditusuk sate dan direbus dengan air garam, kemudian setelah dingin potong tipis bagian tengah udang (namun tidak sampai terpisah) buatlah menjadi *temari sushi* (bola-bola sushi). Untuk menyelesaikannya, oleskan cuka Yoshino dengan kuas.

<https://www.recipe-ru.com/sakuradai-kouyaki-sample>

Data (5) merupakan salah satu langkah dalam membuat satu porsi masakan yang terdiri dari berbagai jenis makanan. Data tersebut merupakan langkah ketiga dan menjelaskan tentang cara membuat *saimaki ebi temari sushi* yang merupakan salah satu makanan dalam set masakan tersebut. Dalam data dijelaskan bahwa langkah awal untuk membuat bola sushi dari udang *saimaki* adalah dengan merebus udang dengan air garam, kemudian setelah dingin dapat dibentuk menjadi bola sushi.

Seperti yang diungkapkan Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) bahwa kegiatan di klausa pertama pada pola kalimat *te kara* hanya menunjukkan penyelesaian yang sederhana, artinya kegiatan pada K1 merupakan prasyarat yang harus dilakukan untuk melakukan K2. K2 pun harus dilakukan karena kegiatan yang dilakukan di K1 memang sudah selesai namun belum cukup untuk mencapai keadaan yang dituju oleh kedua klausa tersebut.

Pada data (5) terlihat bahwa kegiatan yang dihubungkan oleh *te kara* adalah ‘mendinginkan udang’ dan ‘memotong udang’ menjadi tipis namun tidak terpisah. Penggunaan *te kara* menunjukkan bahwa K2 yakni memotong udang hanya dapat dilakukan setelah syarat K1 yakni mendinginkan udang yang baru direbus telah dilakukan. Dua kegiatan ini perlu dilakukan untuk mencapai proses pembuatan bola-bola sushi. Dapat dilihat bahwa terdapat nuansa sambungan antara kedua

klausa yang dihubungkan dengan *te kara* seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

(6) 鯛の骨に塩を振っておき、水洗いした後、日本酒の入った水に昆布を入れ、魚介類の風味の利いた出汁を作り、味を調える。

Taburkan garam di tulang ikan, cuci, lalu taruh *kelp* (ganggang laut yang menjadi bahan membuat *dashi*) di air yang mengandung sake (minuman beralkohol khas Jepang yang terbuat dari fermentasi beras), buat kuah kaldu dari ikan yang lezat dan cicipi rasa hingga enak.

<https://www.recipe-ru.com/usio-wan-sample>

Data (6) menjelaskan salah satu langkah dalam membuat masakan sejenis sup dari kuah kaldu ikan. Langkah ini merupakan langkah kedua yang merupakan proses membuat kaldu. Langkahnya adalah dengan memasukkan kombu atau *kelp* yang telah direbus di langkah pertama ke dalam air yang telah dicampurkan dengan sake, dan cicipi rasa hingga menjadi kuah kaldu yang enak.

Seperti yang diungkapkan Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) bahwa kegiatan di klausa pertama pada pola kalimat *ta ato* menunjukkan kegiatan pada klausa pertama telah selesai untuk kemudian berlanjut pada klausa kedua dengan keadaan yang berbeda artinya kedua klausa tersebut merupakan hal yang berdiri sendiri. Selain itu ada jeda waktu di antara kedua klausa.

Dari data (6) dapat terlihat bahwa dua kegiatan yang dihubungkan dengan *ta ato* adalah kegiatan mencuci tulang pada klausa pertama dan kegiatan memasukkan *kombu* ke dalam air bercampur sake untuk membuat kuah kaldu. Dua kegiatan ini merupakan kegiatan yang berdiri sendiri karena di proses awal dituliskan mengenai proses mengolah tulang ikan, dan setelahnya membuat *dashi*. Terlihat bahwa K1 dan K2 tidak memiliki hubungan prasyarat, melainkan dua kegiatan yang dengan urutan waktu dan keadaan masing-masing. Sehingga dapat

dikatakan bahwa terdapat unsur pemisah antara kedua klausa yang dihubungkan oleh *ta ato* seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

7)葱の白い部分を一度ボイルして、水に落とさずに岡上げし、振り塩をします。
そして、水分をある程度切ってから、鰹出汁や鶏スープと一緒にミキサーにかけてペースト状にし、播流しとしています。当店によくいらっしゃるお客様にも好評をいただいている一品です。

Rebus bagian putih dari daun bawang sekali, angkat Oka tanpa menjatuhkannya ke air, dan taburkan dengan garam. Dan setelah cukup tiris, dibuat menjadi pasta dengan mencampur dengan kuah kaldu ikan atau sup ayam atau yang lainnya, dan jadilah *sunagashi*. Ini adalah hidangan yang telah diterima dengan baik oleh pelanggan yang datang ke toko kami.

<https://www.recipe-ru.com/nigorikamonanban-sample>

Data (7) merupakan penjelasan awal untuk membuat pasta bumbu dari hidangan bebek. Dalam data tersebut dijelaskan bahwa untuk membuat pasta bawang adalah dengan merebus daun bawang, kemudian tiriskan. Selanjutnya daun bawang tersebut dicampur dengan kuah kaldu baik ikan atau ayam menggunakan blender. Ini merupakan bumbu dasar sebagai campuran dari kuah olahan bebek yang akan dijelaskan di langkah-langkah selanjutnya.

Menurut Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) kegiatan pada K1 pola kalimat *te kara* hanya menunjukkan penyelesaian yang sederhana, artinya kegiatan pada K1 merupakan prasyarat yang harus dilakukan untuk melakukan K2. Klausa kedua harus dilakukan karena kegiatan yang dilakukan di klausa pertama memang sudah selesai namun belum cukup untuk mencapai keadaan yang dituju oleh kedua klausa tersebut.

Seperti yang terlihat pada data (7), bahwa kegiatan yang dihubungkan oleh *te kara* pada data ini adalah kegiatan meniriskan air dari daun bawang yang sudah direbus dan kegiatan mencampurkan daun bawang dengan kuah kaldu

menggunakan blender. Sebelum melakukan pencampuran di klausa kedua, terlebih dahulu daun bawang harus ditiriskan. Kegiatan meniriskan ini merupakan prasyarat sebelum kegiatan K2 dilakukan. Tujuan dari dua kegiatan ini adalah pasta bumbu bawang yang jadi. Dapat dikatakan bahwa terdapat nuansa sambungan antara kedua klausa yang dihubungkan dengan *te kara* seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001).

(8) 蕨は、灰、塩をまぶし、熱湯をたっぷり注いで冷めるまでおく。水洗いした後、水に浸けて灰汁を抜き、八方出汁にて下味をつける。

Untuk *warabi* (sejenis tanaman pakis di Jepang), beri garam dan tuangkan banyak air panas sampai mendingin. Setelah *warabi* dicuci, rendam dalam air dan buang *aku* (busa yang mengambang saat proses perebusan) yang mengambang, kemudian tambahkan citarasa *happou dashi* (sake, kecap dan mirin).

<https://www.recipe-ru.com/whiteasparagus-sample>

Data (8) merupakan salah satu langkah untuk membuat olahan udang dengan bumbu dasar kaldu dari asparagus putih. Data tersebut merupakan langkah keempat yang menjelaskan tentang cara mengolah *warabi*. Pertama-tama *warabi* direndam dalam air panas yang telah ditaburi garam sampai air dingin. Setelah itu cuci *warabi* dan rendam kembali dengan air untuk membuang *aku* kemudian beri perasa seperti membuat *happo dashi*.

Seperti yang diungkapkan Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) bahwa kegiatan di klausa pertama pada pola kalimat *ta ato* menunjukkan kegiatan pada klausa pertama telah selesai untuk kemudian berlanjut pada klausa kedua dengan keadaan yang berbeda artinya kedua klausa tersebut merupakan hal yang berdiri sendiri. Selain itu ada jeda waktu di antara kedua klausa. Terlihat pada data (8) bahwa dua kegiatan yang dihubungkan dengan *ta ato* adalah kegiatan mencuci

warabi dan kemudian merendam kembali *warabi* untuk menghilangkan *aku*. Dua klausa ini merupakan kegiatan yang berdiri sendiri karena kegiatan K1 mencuci merupakan bagian dari kegiatan sebelumnya yakni kegiatan merendam *warabi* dalam air panas, sedangkan K2 adalah keadaan yang berbeda yaitu merendam *warabi* untuk membuang *aku* yang ada. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur pemisah terdapat pada kedua klausa yang dihubungkan oleh *ta ato* seperti yang diungkapkan oleh Mizuno (2001)

E. SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan mengenai ciri-ciri perbedaan antara *setsuzokujoshi te kara* dan *ta ato* serta bagaimana ciri-ciri keduanya dapat menunjukkan perbedaan keduanya terkait nuansa keberlanjutan dan ketidakberlanjutan.

Dari data-data yang di dalamnya terdapat pola kalimat *te kara* dan *ta ato* yang didapat dalam www.recipe-ru.com, dapat dilihat bahwa seperti yang disampaikan oleh Fukushima (1982) dalam Mizuno (2001) bahwa dua klausa yang dihubungkan oleh *te kara* menunjukkan hubungan prasyarat, sedangkan *ta ato* kedua klausa menunjukkan bahwa kegiatan yang berdiri sendiri. Di mana data yang telah dianalisis berjumlah sepuluh dengan masing-masing lima data untuk *te kara* dan *ta ato*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan teori Mizuno (2001) terdapat nuansa keberlanjutan dan ketidakberlanjutan, namun seperti hipotesa awal dari penelitian ini, keberlanjutan dan ketidakberlanjutan bukan berarti ‘terus’ dan ‘berhenti’, melainkan ada nuansa ‘sambungan’ yang dimiliki *te kara*, dan nuansa ‘pemisah’ yang dimiliki *ta atode*.

DAFTAR PUSTAKA

- Fukushima. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*.
- Masuoka dan Tabuko Yukinori. 1999. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuuppan.
- DeKeyser, Robert M. "What makes learning second language grammar difficult? A review of issues." *Language learning* 55.S1 (2005): 1-25.
- Kuno, Susumu. 1990. *Nihon Bunpou Kenkyuu*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Mizuno, Mariko. 2001. "*~Te Kara' to `~Ta Atode' : Bun no Kiretsuzuki ni Kansuru Ichikōsatsu*" Kobe: Kobe University. Diakses online pada 2 Januari 2018 pukul 08.44 WIB http://www.lib.kobe-u.ac.jp/handle_kernel/00522970
- , <https://www.recipe-ru.com/usio-wan-sample> diakses pada 11 Januari 2018 pukul 23.42 WIB
- , <https://www.recipe-ru.com/seko-gani-tempura-sample> diakses pada 11 Januari 2018 pukul 23.57 WIB
- , <https://www.recipe-ru.com/sakuradai-kouyaki-sample> diakses pada 2 Februari 2018 pukul 00.02 WIB
- , <https://www.recipe-ru.com/whiteasparagus-sample> diakses pada 2 Februari 2018 pukul 01.17 WIB
- , <https://www.recipe-ru.com/sekihan-sample> diakses pada 2 Februari 2018 pukul 01.20 WIB
- , <https://www.recipe-ru.com/sumasijirukamonanban-sample> diakses pada 2 Februari 2018 pukul 01.31 WIB
- , <https://www.recipe-ru.com/nigorikamonanban-sample> diakses pada 2 Februari 2018 pukul 21.07 WIB

Analisis Penggunaan Ateji pada Lirik *Theme Song Game Diabolik Lovers: More Blood*

Rastika Aulia Puteri
Yuniarsih
Frida Philiyanti
Yuni2004jp@yahoo.co.jp
Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Ateji is one of variety in using Japanese letters, especially *kanji*. Theoretically, there are not many, especially State University of Jakarta, Japanese Department's Students, who understand what *ateji* is. Although practically, there are many students who can give out the example of *ateji* itself. From this explanation, it could be concluded that State University of Jakarta, Japanese Department Students, still have not understand what is *ateji* yet. This research is conducted by descriptive qualitative method. This method is used in order to describe the variety of Diabolik Lovers: More Blood's theme song's *ateji*, the reason of using *ateji* and the semantic expansion in words which using *ateji*. To collect the data, researcher used library research while for analyzed the data, Shirose's theory of classifying *ateji* is used to classify every *ateji* found in the lyrics. Based on the results, there are 44 *ateji* which is divided into 4 categories. Those categories are *kougo no yomi wo shimesu*, *gairaigo no yomi wo shimesu*, *daimeishi* and *iikaehyougen*. Then, in those 44 *ateji*, four of them are borrowing its letters sound and the rest are borrowing its letters meaning. Research about *ateji* could be implied in Japanese Linguistic class as knowledge of variety in using Japanese letters, especially *kanji*, since this research is about the using of *ateji* which is one of variety in using Japanese letters.

Keywords: *ateji, kanji, linguistic*

A. PENDAHULUAN

Dalam mempelajari bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, tentunya harus terlebih dahulu mengenal huruf seperti apa yang digunakan. Hal ini dikarenakan tidak semua bahasa menggunakan huruf yang sama. Iwabuchi (1989:180) mengungkapkan bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan

tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*kanji*, *hiragana*, *katakana*, *roomaji*) ini. Huruf *kanji* adalah huruf serapan yang berasal dari Cina. Huruf ini dibawa masuk ke Jepang kira-kira pada abad 4. Huruf *kanji* sudah ada di Cina sejak lebih dari 3000 tahun yang lalu. Mula-mula dari bentuk suatu benda kemudian diwujudkan ke dalam bentuk tulisan sehingga bisa dibaca. Huruf berangsur-angsur berubah ke bentuk yang lebih sederhana dan mudah ditulis, sehingga menjadi huruf *kanji* yang digunakan sampai sekarang. Secara garis besar, ada dua cara baca *kanji* yaitu cara baca Jepang (*kun'yomi*) dan cara baca Cina (*on'yomi*). Untuk membantu dalam membaca huruf *kanji*, ada sebuah sistem bernama *furigana*, dimana di atas huruf *kanji* akan dituliskan cara baca *kanji* tersebut baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*. Namun adakalanya, *kanji* tersebut bukan dibaca berdasarkan *on'yomi* maupun *kun'yominya* melainkan dengan cara baca lain dimana arti dari cara baca tersebut bisa sama, bisa juga bertolak belakang. Cara baca *kanji* ini disebut dengan *ateji*.

Menurut *Nihongo Kokugo Daijiten Daiikken*, *ateji* adalah cara penggunaan *kanji* yang memiliki hubungan dengan arti sebenarnya. Contoh dari *ateji* itu sendiri adalah sebagai berikut:

- ① ^{ウソ}と^{ワナ}に惑わされ (*Brothers Conflict Short Stories*)

Uso to Wana ni madowasare

Furigana pada kata 台詞 dan 笑顔 dituliskan sebagai ウソ dan ワナ di mana seharusnya tertulis せりふ dan えがお.

- ② 餌を与えるなどして飼^{テイ}馴^{ミン}らしに成功すると、..... (*Sword Art Online, Aincrad vol.1*)

Esa wo ataeru nado shite teimingu ni seikousuru to,

Furigana pada *kanji* 飼い馴らし dituliskan sebagai テイミング (*teimingu*) di mana seharusnya tertulis かいならし (*kainarashi*).

Dari contoh yang diberikan, dapat dilihat walaupun semuanya adalah *ateji*, namun penggunaannya berbeda. Contoh pertama, serifu dan ^{u s o} egao menyatakan cara baca *ateji* memiliki makna yang berbeda dengan cara baca yang seharusnya yaitu ^{kebohongan} dialog dan ^{perangkap} senyum. Sedangkan contoh kedua, ^{t e i m i n g u} *kainarashi* baik cara baca yang seharusnya maupun cara baca sebagai *ateji* memiliki arti yang senada yaitu menjinakkan. Lalu pada contoh ketiga, diperlihatkan mengenai penggunaan angka untuk judul sebuah lagu yang memiliki *kanjinya* sendiri.

Berdasarkan angket yang telah disebar pada 30 April 2014 kepada mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang FBS UNJ masih ada banyak yang belum mengetahui apa itu *ateji* baik dari segi makna, penggunaan maupun contoh dari *ateji* itu sendiri. Namun ketika diberikan sebuah contoh dari penggunaan *ateji*, yaitu *kanji* ^{チャレンジ} 挑戦 di mana pada bagian *furigananya* tertulis *チャレンジ* (*charenji*) bukan ^{ちょうせん} (*chousen*), ada beberapa responden yang menyatakan pernah menemukan kondisi seperti itu. Beberapa di antaranya ada pula yang menyertakan contoh yang pernah mereka temukan seperti ^{こたえ} 正解 (*seikai/kotae*), ^{ターゲット} 標的 (*hyouteki/taagetto*) dan ^{アイツ} 黒子 (*Kuroko/aitsu*). Hal ini menunjukkan bahwa beberapa responden sudah pernah menemukan contoh dari *ateji* tersebut, namun belum mengetahui mengenai *ateji* itu sendiri.

Berdasarkan pada pengamatan tersebut, maka diangkatlah penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan *Ateji* pada Lirik *Theme Song Game Diabolik Lovers: More Blood*”. Pemilihan tema *ateji* ini didasarkan kepada kurangnya pengetahuan mengenai *ateji* pada mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang FBS UNJ. Kurangnya pengetahuan ini dikarenakan dalam pembelajaran mengenai huruf Jepang, umumnya yang dipelajari hanyalah cara membaca *kanji*. Tidak ada pembelajaran yang mengarah kepada *ateji* sedangkan contohnya bisa ditemukan cukup banyak dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian mengenai *ateji* ini tentunya memiliki tujuan, yaitu untuk mengetahui ragam *ateji* yang ada pada *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*, hal yang melatarbelakangi penggunaan *ateji* pada *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*, serta untuk mengetahui perluasan makna dari penggunaan *ateji* pada *theme song game Diabolik Lovers: More Blood*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Huruf *Kanji*

Menurut Iwabuchi (1989:280-281), huruf dalam bahasa Jepang terbagi atas dua macam, yaitu:

a. 表意文字 (*Hyoo'i Moji*)

Hyoo'i moji adalah huruf yang menyatakan isi atau arti dan sekaligus menyatakan pengucapan. *Hyoo'i moji* juga disebut huruf yang melambangkan arti. Maksudnya, melalui hurufnya saja kita dapat mengerti apa makna dari huruf tersebut. Salah satu contohnya adalah *kanji*.

b. 表音文字(*Hyoo'on Moji*)

Hyoo'on moji adalah huruf yang hanya menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Di dalam *hyoo'on moji* terdapat *onsetsu moji* yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel (*hiragana* dan *katakana*) dan *tan'on moji* yaitu huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah fonem seperti huruf latin.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang ada seminim-minimnya empat jenis huruf yang harus dikuasai. Huruf-huruf tersebut yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *roomaji*.

Huruf *kanji* adalah huruf serapan yang berasal dari Cina. Huruf ini dibawa masuk ke Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman Kan. Oleh sebab itulah dinamakan huruf *kanji* yang berarti huruf negeri Kan (Iwabuchi,1989:63). Sedangkan Takebe (1982: 79) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan *kanji* ialah huruf yang pada umumnya terbuat dari gambar dikarenakan huruf ini adalah perlambang/symbol dari benda tersebut. Dikarenakan jumlah hurufnya yang banyak, bentuknya yang tidak biasa, jumlah coretannya dan adanya kesamaan dalam cara membaca huruf tersebut, baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*, maka *kanji* menjadi salah satu aspek yang dianggap sulit bagi pembelajar bahasa Jepang.

Menurut Yanagita (1986), cara penggunaan huruf *kanji* terbagi atas dua macam yaitu 正字表記(*seiji hyouki*) dan 借字表記(*shakuji hyouki*). *Seiji hyouki* merujuk kepada penggunaan *kanji* untuk kata-kata memang memiliki *kanji*. Sedangkan *shakuji hyouki* merujuk kepada penggunaan *kanji* sebagai huruf

pinjaman. *Shakuji hyouki* terbagi lagi atas dua macam yaitu, 借音訓表記 (*shakuonkun hyouki*) dan 借義表記 (*shakugi hyouki*). *Shakuonkun hyouki* merujuk kepada meminjaman cara baca *kanji*, sedangkan *shakugi hyouki* merujuk kepada meminjaman makna dari *kanji*. Adapun contohnya sebagai berikut:

Tabel 1. Cara Penggunaan Huruf Kanji Bahasa Jepang

日本語の漢字表記の利用法 <i>Nihongo no Hyouki no Riyouhou</i>		
正字 <i>Seiji</i>	借字 <i>Shakuji</i>	
	借音訓 <i>Shakuonkun</i>	借義 <i>Shakugi</i>
いなか 田舎 <i>Inaka</i>	くらぶ 倶楽部 <i>Kurabu</i>	たび 足袋 <i>Tabi</i>
みやげ 土産 <i>Miyage</i>	いたりあ 伊太利 <i>Itaria</i>	たばこ 煙草 <i>Tabako</i>
あじさい 紫陽花 <i>Ajisai</i>	かわい 可愛い <i>Kawaii</i>	やまと 大和 <i>Yamato</i>
おみなえし 女郎花 <i>Ominaeshi</i>	すべいん 西班牙 <i>Supein</i>	ざこ 雑魚 <i>Zako</i>

Pada kolom *seiji*, terdapat *kanji* yang merupakan kata asli buatan Jepang, contohnya kata *inaka* (kampung), *miyage* (oleh-oleh), *ajisai* (nama bunga) dan *ominaeshi* (nama bunga). Lalu pada kolom *shakuji* yang terbagi atas *shakuonkun* dan *shakugi* terdapat contoh kata-kata yang menggunakan *kanji* sebagai huruf pinjaman baik dari segi pelafalan maupun arti. Contohnya kata *kurabu* (klub), *Itaria* (Italia), *kawaii* (imut, manis) dan *Supein* (Spain, Spanyol) yang meminjam pelafalan dari setiap *kanji* yang ada dan kata *tabi* (kaus kaki), *tabako* (rokok), *Yamato* (Yamato) dan *zako* (ikan kecil) yang meminjam arti dari *kanji* yang digunakan.

2. Ateji

Secara umum, huruf *kanji* memiliki dua cara baca, yaitu cara baca *kun'yomi* dan *on'yomi*. *Kun'yomi* adalah cara baca menurut Jepang sedangkan *on'yomi* adalah cara baca menurut Cina. Untuk membantu dalam membaca huruf *kanji*, ada sebuah sistem bernama *rubi*, dimana di atas huruf *kanji* akan dituliskan cara baca *kanji* tersebut baik secara *kun'yomi* maupun *on'yomi*. Namun adakalanya, terjadi suatu keadaan di mana *kanji* tersebut bukan dibaca berdasarkan *on'yomi* maupun *kun'yominya* melainkan dengan cara baca lain di mana arti dari cara baca tersebut bisa sama, bisa juga bertolak belakang. Cara baca *kanji* yang seperti ini disebut dengan *ateji*.

Penggunaan *ateji* sudah ada semenjak zaman Nara, di mana pada masa itu penggunaan *ateji* dapat ditemukan dalam *man'youshuu*. *Man'youshuu* adalah salah satu karya kesusasteraan klasik Jepang berbentuk kumpulan pantun lama. Contoh *ateji* pada *man'youshuu* adalah ^{しはす}十二月 di mana *kanji juunigatsu* mendapatkan *rubi shihasu*. Keduanya memiliki arti yang sama yaitu bulan kedua belas. Walau penggunaan sudah ditemukan sejak zaman Nara, namun istilah *ateji* sendiri baru muncul di pertengahan zaman Hei'an.

Dalam “*Shinmeikai Kokugo Jiten*”, yang dimaksud dengan *ateji* adalah penggunaan *kanji* yang tidak memiliki hubungan dengan arti asli dari *kanji* tersebut, melainkan hanya meminjam bunyi dari *kanji* tersebut untuk melambangkan penulisan kata serapan dan *koyuumeishi*.

Sedangkan dalam “*Ateji, Ateyomi Kanji Hyôgen Jiten*” yang dimaksud dengan *ateji* adalah cara penulisan, membaca, huruf *kanji* yang tidak mengikuti

aturan cara baca pada umumnya yaitu cara baca Cina dan cara baca Jepang. Kalau dilihat dari sudut pandang kata, *kanji* tersebut baik antara arti maupun pelafalannya tidak relevan. Cara penulisan/penggunaan seperti itulah yang disebut dengan *ateji*.

Takebe (1982: 93) mengungkapkan bahwa ada kalanya penggunaan huruf *kanji* hanyalah berdasarkan bagaimana cara baca dari *kanji* tersebut dan terlepas dari arti yang sebenarnya. Ini disebut dengan *ateji*.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *ateji* pada mulanya adalah cara pemakaian *kanji* di mana kata tersebut hanya meminjam bunyi dari *kanji*, bukan meminjam maknanya. Namun seiring dengan perkembangan zaman, *ateji* tidak hanya meminjam bunyi, adakalanya *ateji* justru meminjam *kanji* yang dirasa dapat mewakili makna yang ingin disampaikan dari suatu kata.

Menurut Shirose (2011: 103), *ateji* terbagi atas 7 jenis, yaitu:

- a. 口語の読みを示す (*Kougo no yomi wo shimesu*, Pelafalan)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan suatu bentuk tutur lisan. Adakalanya cara baca menurut lisan berbeda dengan tulisan. Hal ini dikarenakan dalam tutur lisan, ada berbagai cara untuk menuturkan suatu kata, seperti pada contoh berikut: 悪^わリイ (*warii*), 早^{はえ}え (*haee*), dan 弟^{おとと} (*otooto*)

- b. 外来語の読みを示す (*Gairaigo no yomi wo shimesu*, Kata Serapan)

Ateji yang digunakan untuk menunjukkan kata serapan. Berfungsi untuk membantu dalam memahami makna dari kata serapan yang digunakan. Dikatakan demikian karena *ateji* yang digunakan untuk menjelaskan kata

serapan tersebut memiliki arti yang serupa dengan kata serapan dalam kalimat

tersebut. Contohnya: ^{クオリティ}質 (*kuoriti*), ^{スタート}開始(*sutaato*), dan ^{チャレンジ}挑戦(*charenji*) ada

juga contoh seperti ini: ^{天使}エンジェル・^使・^{さ さ や き}ウィスパーエンジェル(*tenshi no sasayaki*)

- c. 英語の略表記の読みを示す (*Eigo no ryakuhyouki no yomi wo shimesu*, Singkatan dalam Bahasa Inggris)

Ateji yang digunakan untuk menunjukkan singkatan dalam bahasa Inggris. Tak jarang dalam suatu karya digunakan singkatan dalam bahasa Inggris. Penggunaan *ateji* di sini bisa dimaksudkan untuk memberi informasi mengenai bagaimana cara penyingkatan suatu kata dalam bahasa Inggris.

Contoh: ^{ゴールキーパー}G K (*gooru kiipaa*), ^{ジャンクション}J C T (*jankushon*), dan ^{ホームルーム}H R (*hoomuruumu*)

- d. スポーツ用語 (*Supootsu yougo*, Istilah Olahraga)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan istilah dalam olahraga. Dalam olahraga, ada berbagai istilah untuk menyatakan skor pertandingan, perlengkapan dan lain sebagainya seperti pada contohnya: ^{ワンオンワン}1 対 1 (*wan on*

^{ラブ}wan), 0 (^{ラブ}*rabu*), dan ^{ホイッスル}笛 (*hoissuru*)

- e. 代名詞 (*Daimeishi*, Pronomina)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan pronomina. Misalnya menggunakan kata tunjuk seperti contoh berikut ini: 高木 (^{あいつ}*aitsu*), 10番 (^{こいつ}*koitsu*), dan 喫煙所 (^{あそこ}*asoko*)

f. 言い換え表現 (*Iikaehyougen*, Ungkapan Pengganti)

Ateji yang memiliki fungsi pengganti. Kata *iikae* berasal dari kata *iu* dan *kaeru*. (言う) *iu* yang berarti mengucapkan dan (換える) *kaeru* yang berarti menggantikan. Bila dipadukan berarti menggantikan ucapan atau “dengan kata lain”. Contoh: 仕事 (^{スカウト}*sukauto*), 自撃情報 (^{タレコミ}*tarekomi*), dan 博士 (^{おっさん}*ossan*)

g. 作品固有の表現 (*Sakuhin koyuu no hyougen*, Istilah Khusus dalam Karya)

Ateji yang digunakan untuk menjelaskan istilah khusus dalam suatu karya. Contohnya: 燭の道 (^{アポロン・ロード}*aporon roodo*), 東の樂園 (^{エデン}*eden*), dan 魔煙草 (^{イビルシシガレット}*ibiru shigaretto*)

Berdasarkan penjelasan mengenai *ateji* menurut Shirose ini, didapat beberapa peraturan mengenai penggunaan *ateji*, yaitu:

- a. Menunjukkan bunyi tuturan lisan. Terdapat pada *ateji* berupa *kougo no yomi wo shimesu* dan *eigo no ryakuhyouki no yomi wo shimesu*.
- b. Perluasan makna. Terdapat pada *ateji* berupa *daimeishi* dan *iikaehyougen*.
- c. Mempermudah penyampaian maksud dari istilah yang digunakan. Terdapat pada *ateji* berupa *gairaigo no yomi wo shimesu*, *supootsu yougo* dan *sakuhin koyuu no hyougen*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan mengenai *ateji*, menurut Shirose, *ateji* dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kategori. Dalam *theme song Diabolik Lovers More Blood* yang terdiri atas dua buah lagu yaitu *opening song* yang berjudul ^{UNLIMITED} 極限 BLOOD dan *ending song* yang berjudul ^{ECLIPSE} 月蝕 terdapat beragam *ateji*. *Ateji* tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. Ragam *Ateji* dalam Lagu *theme song Diabolik Lovers More Blood*

No.	Judul Lagu	Pengelompokan <i>Ateji</i> (Jumlah)						
		Pelafalan	Kata Serapan	Singkat-an dalam Bahasa Inggris	Istilah Olahraga	Prono min	Ungkapan Pengganti	Istilah Khusus dalam Karya
1	Error! BLOOD	4	7	-	-	1	17	-
2	Error!	-	4	-	-	1	10	-
Total perkelompok		4	10	-	-	2	27	-
Total keseluruhan		44						

Pada *opening song Diabolik Lovers: More Blood* yang berjudul ^{UNLIMITED} 極限 BLOOD ditemukan *ateji* sebanyak dua puluh sembilan (29) buah yang terdapat di beberapa bagian pada lirik lagu tersebut. Terdiri atas empat buah untuk kategori pertama, tujuh buah untuk kategori kedua, satu buah untuk kategori kelima dan tujuh belas buah untuk kategori keenam. *Ateji* tersebut rata-rata memiliki makna yang berlawanan antara *kanji* dengan cara bacanya.

Sedangkan pada *ending song Diabolik Lovers More Blood* yang berjudul ^{ECLIPSE} 月蝕 hanya ditemukan lima belas (15) buah *ateji*. Terdiri atas empat buah untuk

kategori kedua, satu buah untuk kategori kelima dan sepuluh buah untuk kategori keenam. Sama seperti *ateji* pada lagu sebelumnya, ada beberapa *ateji* yang antara *kanji* dengan cara membacanya memiliki arti yang sama, ada juga yang berbeda.

Bila ditelusuri berdasarkan penggunaan *kanjinya*, apakah *kanji* di sana berfungsi sebagai *shakuonkun* atau *shakugi*, maka didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Ateji dalam Lagu *theme song Diabolik Lovers More Blood* berdasarkan Sakuonkun atau Shakuji

Judul Lagu	Pengelompokkan (Jumlah)	
	借音訓 (Meminjam Bunyi)	借義 (Meminjam Arti)
^{UNLIMITED} 極限BLOOD	4	25
^{ECLIPSE} 月蝕	-	15
Total Keseluruhan	4	40

Pada *opening song Diabolik Lovers: More Blood* yang berjudul ^{UNLIMITED}極限BLOOD ditemukan *shakuonkun* sebanyak dua puluh lima (25) buah dan *shakugi* sebanyak empat (4) buah. Sedangkan pada *ending song Diabolik Lovers More Blood* yang berjudul ^{ECLIPSE}月蝕 semuanya merupakan *shakugi*, tidak ada yang merupakan *karionkun*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *ateji* pada lirik *theme song game* ini kebanyakan untuk menunjukkan makna tersirat dari kata-kata yang digunakan dalam lirik lagu tersebut dibandingkan untuk sekedar meminjam cara baca *kanji*.

Setelah menganalisis *ateji* dalam kedua lagu tersebut, ditemukan beberapa hal yang melatarbelakangi penggunaan *ateji* dalam lirik lagu tersebut. Adapun hal yang melatarbelakanginya adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai kata pengganti dengan arti yang sama guna memberikan variasi dalam penulisan lirik lagu.

Contoh: まるですべてを飲^のみ^こ込んでく^{ECLIPSE}蝕

- 2) Hanya meminjam bunyi dengan mengabaikan kesinambungan antara arti dari huruf yang dipinjam dengan yang diucapkan.

Contoh: 銀の^{High}柩で灰になるほど刺せばいい

- 3) Membentuk pola umum-khusus guna mempermudah pendengarnya untuk membayangkan yang dimaksud dalam lagu tersebut melalui kata umumnya (*rubi*) dan memperjelas artinya melalui kata khususnya (*ateji*).

Contoh: 下弦を知らずに^お落下ちてく月は美しくて

- 4) Memberikan gambaran mengenai kata yang digunakan dalam kalimat tersebut, baik mengenai bentuk spesifiknya atau penjelasan lebih lanjutnya yang tercermin melalui *ateji* yang digunakan.

Contoh: 乱れた^{カレイドスコープ}万華鏡の中で絡み合う

- 5) Memberikan makna konotasi untuk suatu kalimat di mana dengan adanya *ateji* membuat kalimat tersebut memiliki dua makna. Makna konotasi terdapat pada *furigana*, sedangkan makna denotasi terdapat pada *atejinya*.

Contoh: 鏡の向こうで笑っている^{自分}人形に^と疑問えばいい

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa dalam lirik *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* terdapat empat jenis *ateji* dari tujuh jenis *ateji* berdasarkan pengelompokan *ateji* menurut Shirose Ayako. Keempat jenis itu adalah *kougo no yomi wo shimesu* (pelafalan) sebanyak empat buah, *gairaigo no yomi wo shimesu* (kata serapan) sebanyak sebelas buah, *daimeishi* (pronomina) sebanyak dua buah dan *iikaehyougen* (ungkapan pengganti) sebanyak dua puluh tujuh buah. Adapun jenis yang tidak ditemukan dalam penelitian ini adalah *eigo no ryakugo no yomi wo shimesu* (singkatan dalam bahasa Inggris), *supootsu yougo* (istilah olahraga) dan *sakuhin koyû no hyôgen* (istilah khusus dalam karya).

Selain itu, dalam lirik dari *theme song game Diabolik Lovers: More Blood* juga ditemukan pengelompokan huruf berdasarkan teori Yanagita. Di antara dua macam pengelompokan berdasarkan teori Yanagita, yaitu *shakugi* (meminjam arti) dan *shakuonkun* (meminjam bunyi) keduanya terdapat di dalam kedua lagu yang menjadi *theme song game* ini. Namun berdasarkan kedua macam pengelompokan tersebut, jumlah yang meminjam arti (empat puluh buah) jauh lebih banyak daripada yang sekedar meminjam bunyi (empat buah), sehingga penggunaan *ateji* disini memberikan pengaruh kepada arti dari kalimat tersebut.

Ateji yang ditemukan tidak hanya berupa *kanji* tetapi ada juga yang berupa *katakana* dan tanda baca. Hal ini menunjukkan bahwa *ateji* sudah berkembang dari yang mulanya hanya meminjam huruf *kanji* menjadi meminjam huruf *katakana*, tanda baca bahkan angka. Oleh karenanya akan lebih baik jika penelitian selanjutnya dapat mengupas hal-hal yang belum bisa terjawab dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Iwanami, Kouza. 1977. *Nihongo 8 Moji*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Machida, Ken & Momiyama Yosuke. 1997. *Yoku Wakaru Gengogaku Nyuumon Kaisetsu to Enshuu*. Tokyo: Baru Puresu.
- Mitsuko, Itou. 2000. *Ateji ni Tsuite*. Tokyo: Housei Daigaku Kokubungakukai.
- Sasahara, Hiroyuki. 2011. *Ateji: Ateyomi Kanji Hyougen Jiten*. Tokyo: Sanseido Shoten:
- Shirose, Ayako. 2012. *Ateji no Gendai Youhou ni Tsuite*. Tokyo: Tokyo Gakugei University Repository.
- Takebe, Yoshiaki. 1982. *Kanji no Imi ni Tsuite*. Tokyo: Waseda Daigaku Gogaku Kyouiku Kenkyuujo.

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN (KARTU KANJI &
FLASH CARD) TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA KANJI**

Muhamad Fakhri

Nia Setiawati

Mfakhri.2915130725@gmail.com

Universitas Negeri Jakarta

Abstract

This paper is research report about the effectiveness of learning media (Kanji Card and Flash Card) in read kanji on the students of the academic year 2017/2018 Japanese Language Education Program Faculty of Languages and Arts State University of Jakarta. In written communication used in Japanese besides there are katakana and hiragana there are also kanji. But kanji is one of the most complicated aspects to learn for Japanese learners. Therefore, learning media is needed to facilitate the learners in understanding the kanji. One of the media that can be used in learning is the kanji card & flash card. Because the two learning media have advantages that is as easy to use, can be used at all levels of education, save time and cost and attract the attention of learners. The research method used is true experimental design with pretest-posttest control group design design. The sample was 62 students with the details of 32 students in class A as control class (using flash card) and 30 students in class B as experiment class (using kanji card). The research instrument used is the test of multiple choice questions and questionnaires. After analyzing the data, the result of hypothesis test that t-count is smaller than t-table ($0,426 < 2,000$) with 5% significant level, hence H_0 accepted and H_k rejected. So it can be concluded the use of learning media kanji card is not effective compared with flash card to the ability of read kanji. Based on the questionnaire, the student's response to the use of kanji card and flash card media felt suitable and fun when used during kanji learning. Students felt kanji card can improve the ability in kun-yomi and on-yomi reading while flash card can improve the ability to remember the meaning and example of kanji. Then the experimental class students feel less time in using kanji card, while in the control class students feel the time given enough to use a flash card.

Keyword: *effectiveness, kanji, learning media,*

A. PENDAHULUAN

Terdapat huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* yang digunakan pada teks tulis bahasa Jepang. *Kanji* merupakan huruf yang dianggap sulit oleh orang Jepang dan juga pembelajar bahasa Jepang orang asing. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan Fadhila dan Rasdiana (2011:7) bahwa, banyaknya jumlah huruf serta varian yang dimiliki oleh sebuah huruf *kanji* menimbulkan kesulitan sendiri bagi pelajar. Selanjutnya, Shimizu (2010:13) menyatakan bahwa salah satu kesulitan dalam mempelajari *kanji* yaitu adanya dua cara baca *kanji* yang terdiri dari cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*, serta jumlah coretan *kanji*.

Jumlah coretan *kanji* sangat beragam dari mulai satu coretan sampai puluhan coretan. Berikut ini contoh *kanji* yang terdapat pada buku *Minna no Nihongo* Bab 47 halaman 135 yang digunakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

1. 天気予報によると、明日は寒くなるそうです。

(*Tenkiyohō ni yoru to, ashita wa samuku naru sōdesu*)

2. 人が大勢集まっていますね。

(*Hito ga oozei atsumatte imasu ne*)

3. 変な音がしますね

(*Hen'naoto ga shimasu ne*)

Selanjutnya berdasarkan angket mengenai kesulitan yang dirasakan mahasiswa dalam mempelajari *kanji* yang disebarkan kepada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Jakarta Tahun Akademik 2013, 2014, 2015, dan 2016 pada tanggal 10 September 2015 dan 17 Mei 2017, diperoleh hasil data sebagai berikut.

Angkatan	Responden	<i>On-yomi</i>	<i>Kun-yomi</i>	<i>Kakusu</i>
2013	18 orang	66,67%	61,11%	66,67%
2014	20 orang	75%	65%	50%
2015	22 orang	90,9%	50%	63,63%
2016	29 orang	72,41%	68,96%	37,93%

Mengkaji tabel di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 66,67% mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, sementara 61,11% mengalami kesulitan dalam membaca *kun-yomi*, dan 66,67% mengalami kesulitan dalam mengingat jumlah coretan. Sementara pada mahasiswa Tahun Akademik 2014, sebanyak 75% mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, 65% kesulitan dalam membaca *kun-yomi* dan 50% mengalami kesulitan dalam mengingat jumlah coretan *kanji*.

Adapun mahasiswa Tahun Akademik 2015 yang merasa merasa kesulitan dalam membaca *on-yomi* mencapai 90,9%, sedangkan 50% mengalami kesulitan dalam membaca *kun-yomi*, dan 63,63% kesulitan dalam mengingat jumlah coretan. Selanjutnya mahasiswa Tahun Akademik 2016 sebanyak 72,42% responden mengalami kesulitan dalam membaca *on-yomi*, 68,96% mengalami kesulitan dalam membaca *kun-yomi*, dan 37,95% kesulitan dalam mengingat jumlah coretan.

Pembelajaran *kanji* merupakan mata kuliah yang dianggap sulit karena terdapat banyak jumlah coretan dan urutan coretan yang harus diingat, serta cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*. Beberapa faktor tersebut merupakan faktor yang menjadi salah satu penyebab mahasiswa kesulitan di dalam mempelajari *kanji*.

Oleh karena itu perlu diperhatikan berbagai cara untuk mempermudah mahasiswa mempelajarinya. Di antaranya perlu diperhatikan penggunaan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dosen serta gaya belajar yang dimiliki mahasiswa. Ibrahim dalam Arsyad (2015:20) mengungkapkan bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu menetapkan pengetahuan dalam benak siswa serta menghidupkan pelajaran.

Selanjutnya media pembelajaran kartu *kanji & flash card* yang tergolong sebagai media permainan yang menyenangkan, dianggap dapat meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta, merangsang kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Khairunisak, 2015 dalam Jurnal Pencerahan, Vol.9, 66 – 82).

Adapun masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagimanakah efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dibandingkan dengan media *flash card* dalam perkuliahan *Kanji 1 Semester I* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

- 2) Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) dalam perkuliahan *Kanji* 1 Semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dibandingkan dengan media *flash card* dalam perkuliahan *Kanji* 1 semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
- 2) Mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran (kartu *kanji* & *flash card*) dalam perkuliahan *Kanji* 1 semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan satu temuan mengenai efektivitas media pembelajaran kartu *kanji* (*Kanji Card*) dan *Flash Card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa semester I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Akademik 2017/2018.

Temuan hasil penelitian ini diharapkan juga memberikan informasi penting bagi pengampu mata kuliah *Kanji* mengenai pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu yang penting di dalam meningkatkan kemampuan membaca *kanji*.

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *True-Experimental*, dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Terdapat dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen yang belajar *kanji* dengan

menggunakan media kartu kanji dan kelas kontrol yang belajar kanji dengan menggunakan media flash card.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menentukan subjek penelitian.

Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah berjumlah 62 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ. Masing-masing terdiri dari kelas kontrol sebanyak 32 orang dan kelas eksperimen sebanyak 30 orang.

- 2) Menyusun soal tes membaca kanji dan angket.
- 3) Melakukan uji validitas & reliabilitas soal tes membaca kanji.
- 4) Melaksanakan *pre test*.
- 5) Menghitung hasil *pre test*.
- 6) Melaksanakan treatment atau perlakuan.

Treatment dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kanji* diterapkan di kelas eksperimen, sedangkan media *flash card kanji* diterapkan di kelas kontrol.

- 7) Melaksanakan *post test* & menyebarkan angket.
- 8) Menganalisis hasil *post test*, angket & uji hipotesis.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Media Pembelajaran

Sadiman (2006:7) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kompetensi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Adapun Sudarwan (1995:7) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Kartu *Kanji*

Hatasa (2003:232) Mendefinisikan *kanji card* (kartu *kanji*) adalah kartu yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji*. Sedangkan Naganuma (2007:99) menuliskan bahwa kartu *kanji* dibuat agar siswa lebih nyaman dalam belajar.

Adapun Edizal (2012:1) menegaskan bahwa kehadiran kartu bahasa jepang ini dimaksudkan untuk menunjang pembelajaran bahasa jepang dalam prosesnya menguasai *kanji* yang mencakup cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu *kanji* adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang menampilkan gambar dinamis dari *kanji* yang dibuat dengan tujuan lebih mudah digunakan saat belajar *kanji*, sehingga diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih cepat dan mudah mempelajari *kanji* dengan menyenangkan dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

3. Media Pembelajaran *Flash Card*

Arsyad (2015:115) mendefinisikan *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Selanjutnya Nomoto (2005:900) mendefinisikan *flash card* adalah kartu yang di dalamnya tertulis hal-hal mengenai pelajaran (*learning items*) seperti karakter huruf, angka, kata, frasa, ekspresi dan lain-lain. Sementara menurut Indriana (2011:68) *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya sebesar *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol, karakter huruf, dan lain-lain dibuat dengan ukuran sesuai kebutuhan. *Flash card* digunakan dengan cara diperlihatkan kepada siswa atau dibacakan secara cepat dengan tujuan menarik perhatian siswa, memberikan banyak ide dalam pelajaran dan salah satunya berfungsi untuk meriviu pelajaran dan mempermudah dalam latihan.

4. Konsep Membaca Kanji

Paradis (1985:5) menyatakan bahwa secara tradisional sistem tulisan Jepang telah diberlakukan selayaknya sistem membaca *kanjinya* yang terdiri dari *kun-yomi* dan *on-yomi*. Dari hal tersebut bisa dikatakan *kun-yomi* merupakan morfem dari penyebutan bahasa jepang sendiri, sedangkan *on-yomi* merupakan morfem dari penyebutan bahasa cina yang dimodifikasi sesuai bahasa Jepang.

Senada dengan hal itu Ingulsrud & Allen (2009:73) menyebutkan bahwa pengenalan *kanji* di Jepang mempengaruhi cara membacanya, yang dalam hal ini adalah membaca *kanji*. Membaca *kanji* dapat dilakukan dengan memperhatikan *kun-yomi* dan *on-yomi*. Berbeda dengan pendapat ahli di atas, Sato (2008:5) menyatakan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membaca *kanji*, yaitu *on-yomi*, *kun-yomi*, *okurigana*, dan *furigana*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa membaca *kanji* erat kedekatannya dengan dua cara baca yaitu *on-yomi* yang merupakan cara baca meniru penyebutannya dalam bahasa Cina dan *kun-yomi* merupakan pembacaan *kanji* dengan menetapkan cara baca Jepang yang berkenaan dengan arti *kanji* tersebut.

C. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *True-Experimental*, dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Terdapat dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen yang belajar *kanji* dengan menggunakan media kartu *kanji* dan kelas kontrol yang belajar *kanji* dengan menggunakan media flash card.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menentukan subjek penelitian.

Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah berjumlah 62 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ. Masing-masing terdiri

dari kelas kontrol sebanyak 32 orang dan kelas eksperimen sebanyak 30 orang.

- 2) Menyusun soal tes membaca kanji dan angket.
- 3) Melakukan uji validitas & reliabilitas soal tes membaca kanji.
- 4) Melaksanakan *pre test*.
- 5) Menghitung hasil *pre test*.
- 6) Melaksanakan treatment atau perlakuan.

Treatment dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kanji* diterapkan di kelas eksperimen, sedangkan media *flash card kanji* diterapkan di kelas kontrol.

- 7) Melaksanakan *post test* & menyebarkan angket.
- 8) Menganalisis hasil *post test*, angket & uji hipotesis.

D. HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest, maka diperoleh hasil sebagai berikut. Hasil rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 48,92 dan *post test* adalah 82,86. Sementara rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 54,02 dan post test adalah 84,24.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan diperoleh hasil sebagai berikut. Mean (rata-rata) X dan Y, dimana X adalah kelas eksperimen dan Y adalah kelas kontrol, dihasilkan $MX=84,24$ dan $MY=82,86$.

Adapun standar deviasi variabel X dan Y, diperoleh hasil $Sdx = 13,55$ dan $Sdy = 11,48$. Dilanjutkan dengan menghitung standar error X dan Y, didapatkan

hasil $SEM_x = 2,51$ $SEM_y = 2,06$. Setelah menghitung standar error X dan Y, kemudian dilanjutkan dengan menghitung standar perbedaan XY dan diperoleh $SEM_{xy} = 3,25$. Dan nilai $t_{hitung} = 0,43$.

Berikut hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah:

- Hipotesis kerja (H_k) yaitu media pembelajaran kartu kanji lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
- Hipotesis Nol (H_0) yaitu media pembelajaran kartu *kanji* tidak lebih efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Selanjutnya uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} sebagai berikut :

$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_k diterima dan H_0 ditolak.

$t_{hitung} < t_{tabel}$ H_k ditolak dan H_0 diterima.

Untuk menghitung nilai t_{tabel} maka terlebih dahulu dicari derajat keberhasilan (db/dk) dengan jumlah responden 63 orang mahasiswa didapatkan db = (30+32) = 60 dan nilai t_{tabel} untuk db sebesar 60 pada taraf signifikan 5% = 2,00 dan pada taraf signifikan 1% = 2,66.

Berdasarkan penjabaran di atas diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 0,43 dan t_{tabel} sebesar 2,000 (pada taraf signifikan 5%). Dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} (0,43 < 2,00), maka H_k ditolak dan H_0 diterima yaitu media pembelajaran kartu *kanji* tidak efektif dibandingkan dengan *flash*

card terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

E. Pembahasan

Terdapat beberapa faktor yang dianggap sebagai penyebab ketidakefektifan pada media kartu *kanji* bisa dilihat dalam penggunaan medianya. Walaupun pada awalnya dibagi ke dalam kelompok, namun pada permainan kartu *kanji* mengingat hanya terletak pada individu sehingga ketika lupa maka tidak ada bantuan dari teman yang lainnya untuk mengingat kembali. Berbeda dengan *flash card* yang terdapat dukungan kelompok apabila saat pelajaran salah satu anggota kelompok lupa cara baca sebuah *kanji*, maka dapat dibantu mengingat oleh anggota pada kelompoknya.

Selanjutnya berdasar data angket diketahui bahwa kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* secara keseluruhan adalah media yang menyenangkan, namun pada kelas eksperimen (menggunakan *kartu kanji/kanji card*) terdapat 3,33% mahasiswa merasa tidak menyenangkan. Tidak hanya itu, diketahui bahwa kartu *kanji* dirasakan mahasiswa dapat lebih meningkatkan cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi*. Sementara *flash card* dirasakan dapat lebih membantu mengingat contoh dan arti dari *kanji*.

Faktor lain yang menyebabkan ketidakefektifan pada kartu *kanji* dibanding *flash card* adalah waktu dalam menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan hasil angket dapat diketahui bahwa 50% mahasiswa di kelas eksperimen merasa waktu yang diberikan untuk menggunakan dan menghafal *kanji* tidak cukup.

Sedangkan 3,33% mahasiswa merasa sangat tidak cukup dengan alokasi waktu yang diberikan.

Selain faktor waktu, media pembelajaran *flash card* diketahui lebih efektif sesuai dengan teori menurut Heisig dalam Prasetiani (ejurnal undip, ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6899,5) menjelaskan bahwa *flash card* bermanfaat dalam mereviu informasi yang telah dipelajari, mereviu dengan interval yang lebih panjang untuk menstimulasi memori jangka panjang dan mempermudah dalam mengulang kata-kata yang belum hapal sehingga menempel pada memori jangka panjang.

F. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *kanji/kanji card* tidak efektif dibandingkan dengan *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Artinya hipotesis pada penelitian ini tidak terbukti.

Adapun berdasarkan angket, respon mahasiswa terhadap penggunaan media kartu *kanji/kanji card* dan *flash card* dirasakan mahasiswa sebagai media yang cocok dan menyenangkan ketika digunakan pada pembelajaran *kanji*. Sebagian besar mahasiswa yang berpendapat kartu *kanji/kanji card* dapat meningkatkan kemampuan *kun-yomi* dan *on-yomi*, sedangkan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti dan contoh *kanji*.

Selanjutnya pada kelas eksperimen, sebagian besar mahasiswa dapat berkonsentrasi dengan baik meskipun bekerja dalam kelompok dibandingkan

mahasiswa di kelas kontrol. Selain itu, mahasiswa di kelas eksperimen berpendapat bahwa waktu yang disediakan untuk belajar membaca kanji dengan menggunakan kartu kanji terasa kurang.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

Perlunya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa sehingga belajar dirasakan lebih menyenangkan dan hasil belajar mahasiswa juga dapat meningkat. Penggunaan media kartu *kanji* diketahui tidak efektif dibandingkan dengan media *flash card* terhadap kemampuan membaca *kanji*. Namun kedua media tersebut hanya sekedar alat atau media pembelajaran, sehingga diharapkan pengajar dapat merancang dan memodifikasi media pembelajaran agar bisa menjadi media yang efektif.

Media pembelajaran *kanji card* dan *flash card* dapat dimodifikasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih efektif sehingga dapat digunakan pada mata kuliah selain Kanji. Selain itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang melibatkan variabel lain seperti gaya belajar, gaya kognitif atau motivasi sehingga mengetahui media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk masing-masing gaya belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Edizal. 2012. *Kartu Kanji Bahasa Jepang*. Padang: Kayupasak.
- Fadhila, Ucu & Rasdiana, Dina. 2011. *Panduan Praktis Mahir Berbahasa Jepang*. Jakarta: PT. Tangga Pusaka.

- Hatasa, Yukiko. 2003. *Dainigengoshūtoku kenkyū e no shōtai (An Invitation to Second Language Acquisition Research in Japanese)*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ingulsrud, John E & Kate Allen. 2009. *Reading Japan Cool*. United Kingdom: Lexington books.
- Khairunisak. 2015. *Penggunaan media kartu sebagai strategi dalam pembelajaran membaca permulaan: studi kasus di madrasah ibtidaiyah negeri rukoh Banda Aceh*. Jurnal Pencerahan, Volume 9, Nomor 2, September 2015.
- Naganuma, Naoe. 2007. *Naganuma Naoe to Nihongo Kkyoiku*. Japan: Kaitaku-sha.
- Paradis, Michel., dkk. 1985. *Neurolinguistic Aspects of the Japanese Writing System*. Orlando: Academic Press.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sato, Eriko. 2008. *The First 100 Japanese Kanji*. Tuttle: Tokyo.
- Shimizu, Yuko. 2010. "Kaigai Zaijuu no Youji-Jidou no tame no Kanji Kyouiku" dalam *Nihongo Kyoushi no Tameni Jissen Kanji Shidou*. Diedit oleh Hamakawa Yukiyo. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Sudarwan, Danim. 1995. *Transformasi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

PERBEDAAN HASIL BELAJAR KELAS XII BAHASA DENGAN XII IPA DALAM BELAJAR BAHASA JEPANG DI SMA NEGERI 12 SEMARANG

Zul Faida

Rina Supriatnaningsih

Zulfaida260@gmail.com

Universitas Negeri Semarang

Abstract

According to the result of this study, there is average result of Japanese mid-term test that explained 3rd grader of language (63,57%) is lower than 3rd grader of science (78,86%). Futhermore, there are internal fact included physical condition which the 3rd grader of language class (73,22%) and 3rd grader of science class had (83,34%). Then how many student got pay attention in the explanation of their Japanese teacher is (71,43%) for 3rd grader of language and (84,22%) for 3rd grader of science. Percentage who had joined Japanese language class is (68,75%) for 3rd grader of language class and (78,95%) for 3rd grader of science class. In addition, there are external fact that conduct the difference result of Japanese too, like how many student that had doing their homework there is (75%) for thr 3rd grader of language and (85,85%) for the 3rd grader of science and how it does school setup the class facility there is (78,58%) for 3rd grader of language and (88,82%) for 3rd grader of science.

Keywords: *difference of study result, internal factors, external factors*

A. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang berkembang pesat di Indonesia. Hal itu dapat dilihat dari hasil survei *Japan Foundation* tahun 2015, Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak pelajar bahasa Jepang pada pendidikan formal dan informal setelah China. Salah satu sekolah yang

menyelenggarakan bahasa Jepang di kota Semarang yaitu SMA Negeri 12 Semarang.

Berdasarkan wawancara kepada Guru di SMA Negeri 12 Semarang mengenai hasil belajar bahasa Jepang, walaupun diampu oleh pengajar, media pembelajaran, materi bahasa Jepang, metode dan jumlah waktu yang sama, tetapi hasil belajar kedua kelas tersebut sangat berbeda antara kelas XII BAHASA dengan XII IPA 4. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas pada ulangan tengah semester, kelas XII BAHASA mendapatkan nilai yang paling rendah, sedangkan kelas XII IPA 4 mendapatkan nilai yang paling tinggi di antara kelas lainnya. Seharusnya siswa kelas bahasa hasil belajarnya tinggi karena sudah belajar bahasa Jepang dari kelas X. Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut dimungkinkan disebabkan oleh beberapa faktor yang bersumber pada diri siswa maupun lingkungan siswa. Akan tetapi sampai saat ini belum diketahui apa yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar bahasa Jepang kelas XII BAHASA dengan XII IPA 4. Berdasarkan adanya perbedaan hasil belajar tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa serta faktor yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa kedua kelas tersebut. Oleh karena itu judul penelitian ini yaitu “Perbedaan Hasil Belajar Kelas XII BAHASA dengan XII IPA dalam belajar Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang”.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sudjana (2010:22) pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni, 2012:69). Pengertian hasil belajar menurut Slameto (2003:10) adalah suatu perubahan yang dicapai setelah mengikuti proses belajar. Perubahan ini meliputi tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan. Sejalan dengan pendapat Slameto, hasil belajar menurut Abdurrahman (2003:37) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dalam kegiatan belajar yang merupakan hasil dari aktivitas tersebut untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar dari Bloom (dalam Sudjana, 2010:22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Berikut penjelasan tiga aspek tersebut:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi,
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi,
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

3. Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010:3-4), penilaian berfungsi sebagai berikut : 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar, 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

Tujuan penilaian dalam proses belajar mengajar adalah :

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya,
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah,
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian,
- 4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar merupakan upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran berdasarkan kriteria tertentu.

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tingkat keberhasilan siswa dalam proses pencapaian hasil belajar sangat dilatarbelakangi oleh adanya faktor penyebab yang mempengaruhi dalam pencapaian hasil belajar. Faktor tersebut berupa faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Djamarah (2008:175) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua macam, yakni sebagai Faktor Internal yang terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis.

Faktor Fisiologis merupakan faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan jasmani. Keadaan jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kedua, keadaan fungsi jasmani dan fisiologis. Selama proses

belajar berlangsung, peran fungsi fisiologis pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar terutama panca indera. Faktor Psikologis, yaitu minat.

Minat menurut Slameto (dalam Djamarah, 2008:191) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Dalam konteks itulah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

Selain itu, kecerdasan, bakat dan motivasi dapat pula mempengaruhi hasil belajar. Kecerdasan menurut Dalyono (dalam Djamarah, 2008:193) seseorang yang memiliki inteligensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya, orang yang inteligensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir, sehingga prestasi belajarnya pun rendah. Oleh karena itu, kecerdasan mempunyai peranan yang besar dalam ikut menentukan berhasil tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti suatu program pendidikan dan pengajaran.

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

Menurut Noehi Nasution (dalam Djamarah, 2008:200) motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang

untuk belajar. Penemuan- penemuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah.

Faktor eksternal adalah faktor lingkungan yaitu terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Selain itu, faktor instrumental.

1) Lingkungan alami.

Lingkungan sekolah yang baik adalah lingkungan sekolah yang di dalamnya dihiasi dengan tanaman atau pepohonan yang dipelihara dengan baik. Kesejukan lingkungan membuat anak didik betah tinggal berlama-lama di dalamnya. Oleh karena itu, keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar anak didik di sekolah.,

2) Lingkungan Sosial Budaya.

Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang terbentuk mengikat anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Ketika anak didik berada di sekolah, maka dia berada dalam sistem sosial di sekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan anak didik akan dikenakan sanksi sesuai dengan jenis dan berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan di sekolah bertujuan untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajar di sekolah.

3) Faktor Instrumental.

a. Kurikulum.

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan pelajaran itu. Kurikulum yang tidak baik misalnya kurikulum yang terlalu padat, di atas kemampuan siswa, tidak sesuai dengan bakat minat dan perhatian siswa, dan

b. Sarana dan Fasilitas.

Sarana dan fasilitas sekolah mempunyai arti penting dalam pendidikan siswa di sekolah. Sarana dan prasarana yang baik dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar. Siswa tentu dapat belajar dengan baik dan gembira jika sekolahnya dapat memenuhi segala kebutuhan belajar siswa.

c. Guru.

Guru merupakan tonggak utama dalam proses belajar siswa. Guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa dalam memperoleh ilmu. Oleh karena itu fasilitas guru sangatlah berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengajar, bersosialisasi dengan siswa, dan dalam mengolah materi yang diajarkan merupakan kunci dari keberhasilan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Jika guru dapat melakukan hal-hal tersebut maka siswa akan merasa lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar, dan hasil belajar siswa juga akan lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri siswa, yaitu faktor lingkungan, factor social budaya dan faktor instrumental. Faktor intenal dan faktor eksternal berperan penting pada hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

5. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai perbedaan hasil belajar bahasa Jepang sudah pernah diteliti sebelumnya oleh beberapa mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang. Peneliti menjelaskan persamaan dan perbedaan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut. Rike Riszki Yunitasari (2016) dalam *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching* yang berjudul “SMK BAGIMU NEGERIKU のジャワ島出身の学生とジャワ島外出身の学生の日本語学習の結果違いの原因要因”. Pada penelitian yang dilakukan Yunitasari diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar bahasa Jepang SMK BAGIMU NEGERIKU adalah perhatian orang tua, guru dan keadaan sekolah, tempat tinggal, minat belajar bahasa Jepang, kesulitan siswa belajar bahasa Jepang, cara belajar ketika di asrama, dan kesiapan dalam belajar. Dalam penelitian tersebut pembahasannya hampir sama dengan yang diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti faktor yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar bahasa Jepang. Perbedaannya yaitu terletak pada objek penelitiannya. Pada penelitian terdahulu

objek penelitiannya adalah satu sekolah dengan siswa dari Jawa dan siswa dari luar Jawa. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah satu sekolah kelas XII dengan dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu siswa kelas XII Bahasa dan siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 12 Semarang.

C. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain deskriptif kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa kelas XII BAHASA dan siswa XII IPA 4 di SMA Negeri 12 Semarang yang berjumlah 213 siswa.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA Negeri 12 Semarang yang sedang mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 213 siswa. Sampel yang digunakan peneliti adalah 28 siswa kelas XII BAHASA dan 38 siswa kelas XII IPA 4.

3. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel tunggal yaitu hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas XII BAHASA dan XII IPA 4 di SMA Negeri 12 Semarang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan dokumentasi berupa hasil ulangan tengah semester, angket mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

5. Instrumen Penelitian

a) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa daftar nama siswa dan hasil belajar ulangan tengah semester tahun ajaran 2017/2018.

b) Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu, angket yang alternatif jawabannya sudah disediakan oleh peneliti dari faktor internal dan eksternal yang meliputi faktor kesehatan, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, disiplin sekolah, suasana dan kondisi kelas, dan faktor Guru.

Instrumen angket berisi 30 pertanyaan yang berupa angket tertutup. Variabel penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu perbedaan hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas XII BAHASA dan XII IPA 4 di SMA Negeri 12 Semarang. Penelitian ini menggunakan validitas konstruk, yaitu instrument dikonstruksi dari teori yang diambil dari faktor eksternal dan internal yang meliputi faktor kesehatan, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, disiplin sekolah, suasana dan kondisi kelas, dan faktor Guru.

Untuk menghitung angket menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.
Teknik pengambilan sampel yaitu dengan teknik purposif.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang

SMA Negeri 12 Semarang merupakan salah satu sekolah Negeri di kota Semarang yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang di berikan kepada siswa kelas X Bahasa, kelas XI Bahasa, kelas XII IPA 1, XII IPA 2, XII IPA 3, XII IPA 4, XII IPA 5 DAN XII Bahasa. Di SMA tersebut mata pelajaran bahasa Jepang diampu oleh satu pengajar. Masing-masing jenjang kelas diampu oleh pengajar yang sama.

Pembelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas X dengan alokasi waktu 3x45 menit dan kelas XI dengan alokasi waktu 4x45 menit karena dengan peraturan baru untuk kelas X dan XII menggunakan kurikulum 2013, sedangkan kelas XII IPA dan Bahasa pembelajaran bahasa Jepang masih menggunakan kurikulum 2006 dengan alokasi waktu 2x45 menit dalam seminggu pada setiap kelas karena masih dengan peraturan lama untuk kelas XII masih menggunakan kurikulum 2006. Bahan ajar yang digunakan adalah Buku Pelajaran Bahasa Jepang ‘SAKURA’ jilid 1, 2, 3 dan ‘NIHONGO 1’. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Semarang adalah 76. Materi yang digunakan untuk ujian tengah semester kelas XII yaitu dari buku sakura 1, bab 13 sampai bab

16 dengan materi Nan-ji desu ka, Nihon-go no jugyou wa dou desu ka, Toshoshitsu de hon o yomimasu, Watashi no kazoku.

2. Hasil Angket

Berdasarkan hasil ulangan tengah semester kelas XII BAHASA dan XII IPA 4 terdapat perbedaan nilai yang cukup signifikan. Dengan nilai rata-rata kelas XII BAHASA 63,57, sedangkan nilai rata-rata pada kelas XII IPA 4 adalah 78,86. Berdasarkan angket dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa kelas XII BAHASA dan XII IPA 4 dari faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut.

Dari faktor internal yang mempengaruhi yaitu: 1) Faktor jasmaniah. Kondisi kesehatan siswa kelas XII BAHASA pada saat mengikuti proses pembelajaran bahasa Jepang sebesar (73,22%) dan siswa kelas XII IPA 4 sebesar (83,34%). 2) Faktor minat: Mendengarkan penjelasan Guru siswa kelas XII BAHASA pada saat mengikuti proses pembelajaran bahasa Jepang sebesar (71,43%) dan siswa kelas XII IPA 4 sebesar (84,22%). Mengikuti pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas XII BAHASA sebesar 68,75% dan siswa kelas XII IPA 4 sebesar 78,95%.

Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu: faktor sekolah dan faktor fasilitas sekolah, yaitu dalam faktor disiplin sekolah Mengerjakan tugas atau PR bahasa Jepang siswa kelas BAHASA sebesar (75%) dan siswa kelas XII IPA 4 sebesar (85,85%)., sedangkan dari faktor fasilitas sekolah yaitu terdapat alat yang menunjang untuk tercapainya pembelajaran siswa kelas XII BAHASA sebesar

(78,58%) lebih kecil prosentasenya dibanding siswa kelas XII IPA 4 sebesar (88,82%).

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas XII BAHASA dan XII IPA 4. Selain itu, faktor yang paling mempengaruhi perbedaan hasil belajar bahasa Jepang kelas XII BAHASA dan XII IPA 4 adalah sebagai berikut.

- a. Faktor Internal, yaitu faktor dari dalam diri siswa. Faktor yang paling mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa adalah pada aspek jasmaniah, minat, dan aspek kecerdasan yang memiliki perbedaan prosentase yang paling tinggi di atas 50% dibandingkan dengan hasil prosentase aspek lain (aspek bakat dan aspek motivasi). Kondisi siswa kelas XII IPA 4 lebih baik dibandingkan siswa kelas XII BAHASA.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor dari luar siswa. Faktor yang paling mempengaruhi perbedaan hasil belajar siswa adalah pada aspek disiplin sekolah, dan aspek fasilitas sekolah yang memiliki perbedaan prosentase yang paling tinggi diatas 50% dibandingkan dengan hasil prosentase aspek lain (aspek Guru dan aspek suasana atau kondisi kelas). Kondisi siswa kelas XII IPA 4 lebih baik dibandingkan siswa kelas XII BAHASA.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harsono, Beni. 2009. *Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan dan Pemasangan Sistem Rem-Jurnal PTM.9 (2)*.
- Rifa'i dan Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: MKU-MKDK UNNES.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, Nurul.H.D. 2013. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book Pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X-Jurnal Pendidikan Fisika.1(1):165*
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Yunitasari, R.R. 2016. *SMK BAGIMU NEGERIKU no Jawatou Shusshin no Gakusei to Jawatougai Shusshin no Gakusei no Nihongo Gakushuu no Kekka Chigai no Gen'in youin-Journal of Japanese Learning and Teaching. 5(2):26-29*