



Peningkatan Penguasaan *Kanou Hyougen* Melalui Media Video Animasi

Indria Mawitjere

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FPBS Universitas Negeri Manado

Email: indriamawitjere@unima.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 3 Januari 2022

Direvisi: 8 Januari 2022

Dipublikasikan: Januari 2022

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.7584004

Abstract:

One form of changing Japanese verbs that is often difficult for students to understand is the kanou no hyougen (kanou doushi) form. Presenting material in a conventional way is not optimal in increasing student competence in mastering verb conjugations, especially when taught in distance learning. Students who are less motivated to learn make this material even more difficult to understand. Therefore, there is a need for interesting and innovative learning media to help students learn. Animated video media is one of the interesting media and is considered capable of presenting material in a systematic and clear manner. This prompted the writer to research on Improving Kanou Hyougen Mastery Through Video Animation Media. This research is a pre-experimental study with a one group pretest-posttest design. From this study, it was found that the use of animation media was effective in increasing students' mastery of kanou no hyougen material, thus this media was recommended for use in this study.

Keywords: *Teaching, Kanou no Hyougen, Animation Video.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia, misalnya dari segi huruf dan penulisan, pelafalan, serta struktur tata bahasa sangat jauh dari bahasa ibu pembelajar yaitu bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, para pembelajarnya seringkali mengalami kesulitan untuk memahami berbagai aturan atau kaidah bahasa Jepang. Salah satu hal yang sering dirasa sulit oleh pembelajar yaitu mengenai konjugasi kata kerja. Dalam bahasa Jepang, mengenal macam-macam perubahan bentuk kata kerja, sedangkan dalam bahasa Indonesia, perubahannya hanya sebatas

pada penambahan awalan dan akhiran. Perubahan bentuk kata kerja tersebut berpengaruh pada arti kata dan kalimat, dengan kata lain, beda bentuk beda arti. Oleh sebab itu, konjugasi kata kerja bahasa Jepang sangat penting untuk dikuasai oleh pembelajar.

Berbicara mengenai bentuk konjugasi kata kerja bahasa Jepang, salah satu yang sering sulit untuk dipahami mahasiswa adalah mengenai *kanou hyougen*. *Kanou hyougen* adalah ungkapan yang digunakan untuk menyatakan arti bisa/dapat/mampu melakukan sesuatu perbuatan. Untuk menyatakan hal ini ada dua cara, yaitu

dengan menggunakan kata kerja ‘bentuk dapat’ (*kanou doushi*), atau dengan menggunakan kata kerja bentuk kamus (V-RU) ditambah dengan *KOTO GA DEKIRU* (Sutedi, 2009:115). Bila menggunakan cara yang kedua, maka kata kerja dasar (bentuk kamus) tidak perlu diubah, namun bila menggunakan cara pertama, maka kata kerja harus diubah menjadi kata kerja ‘bentuk dapat’. Cara pertama inilah yang sering kali menjadi permasalahan dan sulit dipahami pembelajar bahkan ketika diajarkan dalam tatap muka langsung di kelas, apalagi bila harus belajar secara jarak jauh.

Sejak tahun 2020 pembelajaran jarak jauh mulai diterapkan bukan hanya di Indonesia, tapi di seluruh dunia. Hal ini merupakan akibat dari menyebarnya virus covid-19 yang belum bisa dibendung. Satu-satunya cara untuk memperlambat penyebarannya hanyalah dengan menjaga jarak sosial dengan semua orang. Banyak kegiatan sosial kemasyarakatan yang harus ditiadakan dan hal ini menyebabkan perubahan dalam segala bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilaksanakan dengan bertatap muka secara langsung di institusi-institusi pendidikan terpaksa dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini membawa permasalahan lanjutan bagi kondisi pembelajaran di Indonesia. Program kerja dan rencana pembelajaran yang biasa diterapkan pengajar dalam pembelajaran langsung di sekolah ternyata kurang efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Bahkan ada yang tidak bisa diterapkan sama sekali dalam pembelajaran jarak jauh.

Kondisi tersebut membuat pengajar harus melakukan pembaruan terhadap pembelajarannya termasuk di dalamnya menyangkut penggunaan media ajar. Media ajar yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh bukan saja mampu menyampaikan pesan dengan baik, menarik, inovatif, tapi juga harus bisa

diterapkan melalui pembelajaran daring (dalam jaringan).

Salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh adalah media video animasi. Media ini sangat menarik karena termasuk dalam golongan multimedia di mana di dalamnya tercakup gambar, gambar bergerak serta suara, yang disusun dalam rangkaian warna-warni yang menarik sehingga bisa menarik minat pembelajar, bahkan bisa digunakan untuk pembelajaran mandiri di rumah. Penggunaan media ajar yang sesuai, diharapkan mampu meningkatkan penyerapan materi oleh para pembelajar bahasa Jepang.

Sebelumnya penelitian mengenai penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sudah pernah dilakukan oleh Kurniawan (2015) namun penelitiannya berfokus pada efektivitas media video animasi dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media video animasi di mana bobot keefektifan adalah 8,13% dimana nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 8,0323 dan kelas kontrol 7,5031.

Atas dasar pemikiran tersebut, penulis terdorong untuk meneliti tentang Peningkatan Penguasaan *Kanou Hyougen* Melalui Media Video Animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, menulis merumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran *kanou hyougen* sebelum menggunakan media video animasi?
2. Bagaimana kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran *kanou hyougen* setelah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi?

Penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas media video animasi dalam pembelajaran *kanou hyougen* terlebih khusus *kanou hyougen*. Hasil yang diperoleh dapat menjadi acuan bagi pengembangan program pembelajaran bahasa Jepang kedepannya. Penelitian ini juga bisa menjadi dasar acuan bagi penelitian pengembangan media ajar yang saat ini sangat dibutuhkan dalam upaya menyediakan media ajar yang efektif, menarik, inovatif, dan berbasis teknologi serta dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh.

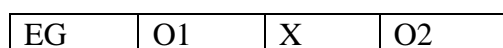
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian pre-ekperimental dengan model *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2016: 109), penelitian pre-eksperimental merupakan salah satu desain eksperimen, namun desain ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random.

Dalam penelitian *one group pretest-posttest* ini, tes awal (*pretest*), tindakan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) dilakukan terhadap satu kelompok sampel yang sama, tanpa adanya kelompok kontrol.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan *kanou hyougen* dalam pembelajaran menggunakan media video animasi.

Pola rancangan penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.



(Sugiyono, 2016, 111)

Keterangan:

EG : Kelas Eksperimen

O₁ : Tes Awal

O₂ : Tes Akhir

X : Treatment atau Perlakuan

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan adalah tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*.

Tes adalah suatu percobaan yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab untuk mendapatkan gambaran tentang pengetahuan seseorang (Emir, 2007:21). Dalam penelitian ini dilakukan dua macam tes yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). *Pre test* digunakan untuk mengukur penguasaan mahasiswa terhadap materi *kanou hyougen* sebelum mendapat pengajaran dengan media video animasi sedangkan *post test* untuk mengukur penguasaan mereka setelah diadakannya *treatment*.

Responden dan Kriteria Pemilihan responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unima. Jumlah responden yang ditargetkan dalam penelitian ini berjumlah 25 orang. Teknik penentuan sampel adalah total sampling karena jumlah mahasiswa yang terbatas.

Peneliti melakukan pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Melakukan penskoran tes awal dan tes akhir
2. Melakukan uji normalitas
3. Melakukan uji beda
4. Uji N-Gain

Menghitung gain dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah diberi *treatment* (*perlakuan*) dalam pembelajaran, dalam hal ini menggunakan media video animasi.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

(Meltzer, 2002 dalam Husein, dkk. 2015, 222)

Keterangan:

g : Gain

S pre : Skor tes awal

S post : Skor tes akhir

S maks : Skor maksimum ideal

Hasil perhitungan gain tersebut kemudian diukur berdasarkan kriteria N-gain pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori Tingkat N-Gain

Rentang	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

(Meltzer, 2002 dalam Husein, dkk. 2015, 222)

Lokasi penelitian adalah program studi Pendidikan Bahasa Jepang UNIMA. Kurun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah selama 4 bulan, dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, sampai pada pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Pada bab ini akan dipaparkan data hasil penelitian berupa hasil belajar mahasiswa semester 2 program studi Pendidikan Bahasa Jepang dalam pembelajaran *kanou no hyougen*.

1) Statistik Deskriptif Hasil Pre test

Pre test dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai penguasaan mahasiswa terhadap materi *kanou no hyougen* sebelum diberi perlakuan (treatment).

Berdasarkan hasil pretest, diperoleh hasil statistik deskriptif nilai pretes yaitu seperti tertuang pada tabel berikut.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Nilai Pre test

Statistik Deskriptif	Nilai Deskriptif
Banyaknya sampel	25

Nilai Tertinggi	86,67
Nilai Terendah	30,00
Rentang Nilai	56,67
Rata-Rata	61,2

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa banyaknya sampel adalah 25 orang, dengan nilai tertinggi adalah 86,67 dan nilai terendah 30. Rentang nilai antara nilai tertinggi dan terendah yaitu 56,67 dan rata-rata nilai pretest sebanyak 61,2.

Adapun untuk membuat distribusi frekuensi, peneliti menentukannya berdasarkan kriteria ketuntasan minimal. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan ketuntasan hasil belajar mahasiswa berdasarkan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu sebagai berikut.

Tabel 3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 - 44	Sangat Rendah
45 - 64	Rendah
65 - 74	Sedang
75 - 84	Tinggi
85 - 100	Sangat Tinggi

Peneliti hanya mengambil kategori 'Tinggi' dan 'Sangat Tinggi' untuk kategori 'Tuntas' yaitu di atas 75, sedangkan di bawah 75 akan dikategorikan sebagai 'Tidak Tuntas'. Dengan demikian, peneliti menetapkan kategori berdasarkan kriteria ketuntasan (KKM) sebagaimana tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Kategori berdasarkan KKM

Nilai	Kategori
$75 \leq$	Tuntas
$75 >$	Belum Tuntas

Dengan merujuk pada kategori di atas, maka diketahui besar frekuensi responden yang Tuntas maupun yang Belum Tuntas dalam hal penguasaan materi.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pretest Berdasarkan KKM

Ketuntasan Belajar	Frekuensi	%
Tuntas	11	44%
Belum Tuntas	14	56%

Dalam pretest ini, jumlah responden yang mendapat nilai lebih dari 75 adalah sebanyak 11 orang dengan presentase sebesar 44% dari total responden, sedangkan jumlah responden yang masuk pada kategori 'Belum Tuntas' dalam hal penguasaan materi lebih banyak 12% dibanding yang 'Tuntas' yaitu 14 orang dengan presentase sebesar 56%. Data tersebut dapat dilihat secara lebih jelas dalam tampilan diagram di bawah.

2) Statistik Deskriptif Hasil Post test

Posttest diberikan setelah dilakukan treatment (perlakuan). Dalam hal ini treatment yang diberikan adalah pembelajaran *kanou no hyougen* dengan menggunakan media animasi pembelajaran.

Jumlah butir soal pada posttest sama dengan pada pretest yaitu sebanyak 30 butir soal. Berdasarkan posttest yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6 Statistik Deskriptif Nilai Posttest

Statistik Deskriptif	Nilai Deskriptif
Banyaknya sampel	25
Nilai Tertinggi	100

Nilai Terendah	73,33
Rentang Nilai	26,67
Rata-Rata	86,8

Dengan demikian dapat dilihat bahwa nilai tertinggi mengalami peningkatan dibandingkan saat pretest yaitu meningkat menjadi 100. Demikian juga halnya dengan nilai terendah yaitu menjadi 73,33. Rentang nilai antara nilai tertinggi dan terendah mengalami penurunan yaitu menjadi 26,67 sementara rata-rata keseluruhan nilai posttest meningkat menjadi 86,8.

Selanjutnya, untuk mengetahui berapa persentase responden yang masuk pada kategori belajar 'Tuntas' dan berapa persentase yang 'Belum Tuntas', peneliti menuangkan nilai hasil posttest dalam tabel distribusi frekuensi berdasarkan KKM di bawah ini.

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Berdasarkan KKM

Ketuntasan Belajar	Frekuensi	%
Tuntas	22	88%
Belum Tuntas	3	12%

Dari tabel di atas, jumlah responden yang mendapat nilai lebih dari 75 adalah sebanyak 22 orang dengan presentase sebesar 88% dari total responden, sedangkan yang mendapat nilai kurang dari 75 hanya sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 12%. Dengan kata lain, responden yang dikategorikan dalam belajar 'Tuntas' adalah sebesar 88% dan yang 'Belum Tuntas' sebesar 12%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dalam tampilan diagram di bawah.

2. Analisis Inferensial

Setelah data pretest dan posttest terkumpul, dan melalui uji normalitas kemudian dilakukan uji N-Gain.

1) Uji N-Gain

Setelah diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data hasil pretest dan posttest, kemudian dilakukan uji efektivitas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus:

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Hasil pengujian N-Gain tersebut dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 8 Hasil Uji N-Gain

Siswa	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal (30)-Pre	N gain score	%
1	14	23	9	16	0.56	56%
2	24	28	4	6	0.67	67%
3	26	30	4	4	1.00	100%
4	26	29	3	4	0.75	75%
5	9	23	14	21	0.67	67%
6	10	22	12	20	0.60	60%
7	26	30	4	4	1.00	100%
8	26	29	3	4	0.75	75%
9	10	22	12	20	0.60	60%
10	11	23	12	19	0.63	63%
11	23	28	5	7	0.71	71%
12	26	28	2	4	0.50	50%
13	10	22	12	20	0.60	60%
14	11	23	12	19	0.63	63%
15	14	24	10	16	0.63	63%
16	15	24	9	15	0.60	60%
17	23	30	7	7	1.00	100%
18	26	30	4	4	1.00	100%
19	24	29	5	6	0.83	83%
20	20	27	7	10	0.70	70%
21	13	23	10	17	0.59	59%
22	26	29	3	4	0.75	75%
23	12	23	11	18	0.61	61%
24	22	28	6	8	0.75	75%
25	12	24	12	18	0.67	67%

Rata- 0.71 71%
Rata

Selanjutnya, dengan merujuk pada kriteria N-Gain menurut Melzer, maka dapat disimpulkan bahwa hasil capaian N-Gain sebesar 0,71 berada pada kategori 'Tinggi'.

Rentang	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

(Meltzer, 2002 dalam Husein, dkk. 2015, 222)

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran *kanou no hyougen* sangat efektif.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran sangat efektif meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi *kanou no hyougen* dengan tingkat efektivitas tinggi yaitu di atas 0,7. Dengan demikian, media animasi ini sangat sesuai bila diaplikasikan dalam pembelajaran.

SARAN

Saran yang bisa ditawarkan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan media animasi pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap materi *kanou no hyougen*, membuka kemungkinan bahwa penggunaan media ini juga bisa diterapkan pada pengajaran materi yang lain. Kedepannya, media ini bisa menjadi alternatif pilihan bagi para pengajar dalam program pembelajarannya untuk meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap materi. Untuk penelitian selanjutnya, media ini juga bisa diujicobakan untuk pengajaran dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir. 1980. *Pengelolaan Kelas dan Interaksi Belajar Mengajar*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press
- Ariani & Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arsyad, Azhar . 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Husein, Sadam, Herayanti, Lovey, Gunawan. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. . 1(3):221-226 ISSN. 2407-6902.
- Indriana, Dian. 2011. *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Iskandarwassid & Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Kerjasama Universitas Pendidikan Indonesia dan PT Remaja Rosdakarya
- Kurniawan, Alex. 2015. *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri Sedayu Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Jakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service)
- Sutedi, Dedi. 2009. *Nihongo No Bunpou*. Bandung: Humaniora Utama Press
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Kerjasama UPI Press dan Humaniora
- Syamsuddin & Damaianti. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ali Muhamad. 1985. *Penelitian Kependidikan dan Strategi*. Rineka Cipta: Jakarta
- Arikunto Suharsimi. 1983. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Chandra T. 2000. *Kursus Bahasa Jepang Evergreen*. Evergreen: Jakarta
- Kanemoto S. 1983. *Nihongo Shoho*. The Japan Foundation: Jakarta
- Nelson Andrew. 1997. *Kamus Kanji Modern*. Kesaint Blank: Jakarta
- Tanuguchi Goro. 1995. *Kamus Standar Bahasa Jepang-Indonesia*. Jakarta: PT. Dian Rakyat