

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN *ICON* DALAM PENGUASAAN PARTIKEL *DE* PADA KALIMAT BAHASA JEPANG

LULUK ULWIYAH

20130830007

ABSTRAK

Pada pembelajaran bahasa Jepang, guru harus mampu mencari strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dengan mudah memahami apa yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media untuk pembelajaran juga diperlukan. Pada penelitian ini media yang digunakan untuk pembelajaran ialah *icon* untuk penguasaan makna partikel *de*.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen murni dengan menggunakan desain penelitian *Randomized Control Group Pre test-Post test*. Sampel penelitian pada penelitian ini yaitu 24 mahasiswa tingkat I program studi PBJ UMY tahun ajaran 2016/2017, yang dibagi menjadi 12 mahasiswa pada kelas eksperimen, dan 12 mahasiswa pada kelas kontrol. Instrumen yang digunakan ialah tes dan non-tes. Tes berupa soal yang digunakan untuk menjawab apakah media *icon* efektif untuk membantu penguasaan makna partikel *de*, dan non-tes berupa angket digunakan untuk menghimpun respons responden tentang media *icon* yang digunakan.

Hasil dari analisis data, diperoleh t hitung dari *post test* sebesar 3,39, dan db sebesar 22, serta t tabel 1% yaitu 2,82. Berdasarkan hasil tersebut, t hitung lebih besar daripada t tabel, maka terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, berdasarkan analisis *gain* normalisasi, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 0,84, dengan kriteria efektifitas pembelajaran sangat efektif. Sedangkan *normalized gain* pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 0,70, dengan kata lain pembelajaran efektif. Dengan demikian media *icon* sangat efektif untuk penguasaan makna partikel *de* yang diajarkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja diterima dan hipotesis nol ditolak. Selain itu, jika tidak menggunakan *icon* juga dapat membantu penguasaan partikel *de*. Namun, pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan dikuasai jika menggunakan media *icon*.

Dari hasil analisis angket, respons yang disampaikan sangat baik dan berharap bahwa media yang serupa digunakan saat perkuliahan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa *icon* membantu dan membuat pembelajaran semakin terasa menyenangkan.

Kata Kunci : penguasaan, pembelajaran, keefektifan, media *icon*, partikel *de*