

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Menurut Sanjaya (2008) media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi seseorang sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap seseorang serta menambah ketrampilan. Menurut pendapat dari Sardiman (2007) media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini juga didukung oleh pendapat Uno (2008) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar ke peserta didik yang bertujuan menarik mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain digunakan untuk

menyampaikan materi pembelajaran, media juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan penguatan maupun memotivasi di dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arsyad (2011) media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang berguna untuk memotivasi belajar siswa.

Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat komponen dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh pengajar kepada peserta didik agar pembelajaran berlangsung efektif. Sehingga proses transfer informasi yang dilangsungkan selama kegiatan belajar mengajar berjalan lancar.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang beragam. Beberapa ahli mencoba menggolongkannya untuk mengenal karakteristik media tersebut. Menurut pendapat Sudjana (2010), media pembelajaran digolongkan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut.

a. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Contoh media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa.

b. Media Visual

Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1) Media visual diam, contohnya: foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe.

2) Media visual gerak, meliputi: gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya

c. Media Audio Visual

Media audio visual dibedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam meliputi *slow scan TV*, *time shared TV*, TV diam, film rangkai bersuara, film bingkai bersuara. Sedangkan media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, televisi, holograf.

d. Lingkungan sebagai media

Banyak potensi disuatu daerah atau di sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.

Dikarenakan Media Kisetto merupakan *flashcard*, maka termasuk ke dalam jenis media visual diam.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011) penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan gambar atau model.
 - 2) Objek yang kecil, dapat dibantu dengan penggunaan proyektor atau gambar.
 - 3) Kejadian atau peristiwa dimasa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film atau video.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif dan didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan motivasi belajar siswa
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

e. Media pembelajaran memberikan informasi/kesamaan dalam pengamatan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

4. Kelaikan Media

Media pembelajaran juga mempunyai kelaikan atau kelayakan. Menurut Suryanto (2014) dikenal adanya tiga macam kelaikan media, yaitu kelaikan praktis, kelaikan teknis, dan kelaikan biaya

a. Kelaikan Praktis

Didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:

- 1) Media yang digunakan telah lama diakrabi, sehingga mengoperasikannya dapat terlaksana dengan mudah dan lancar.
- 2) Mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu.
- 3) Mudah diperoleh dari sekitar, tidak memerlukan biaya mahal
- 4) Mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi)
- 5) Mudah pengelolaannya.

b. Kelaikan Teknis

Kelaikan teknis adalah potensi media yang berkaitan dengan kualitas media. Di antara unsur yang menentukan kualitas tersebut adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna. Dan segi susunannya adalah sistematis, masuk akal, apa yang terjadi tidak rancu. Kualitas suatu media terutama berkaitan dengan atributnya. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan tidak kering informasi.

c. Kelaikan Biaya

Mengacu pada pendapat bahwa pada dasarnya ciri pendidikan modern adalah efisiensi dan keefektifan belajar mengajar. Salah satu strategi untuk menekan biaya adalah dengan simplifikasi dan memanipulasi media atau alat bantu dan material pengajaran.

Dari kelaikan di atas, media Kisetto memiliki kelaikan sebagai berikut :

a. Kelaikan Praktis

Didasarkan pada kemudahan dalam mengajarkannya bahan ajar dengan menggunakan media, seperti:

- 1) Mudah digunakan tanpa memerlukan alat tertentu.
- 2) Mudah dibawa atau dipindahkan (mobilitas tinggi)
- 3) Mudah pengelolaannya.

b. Kelaikan Teknis

Hal yang menentukan kualitas media adalah relevansi media dengan tujuan belajar, potensinya dalam memberi kejelasan informasi, kemudahan untuk dicerna.

B. Media *Flashcard*

1. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi Arsyad (2011). Menurut Susilana & Riyana (2007), *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Sedangkan media *flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang, dan lainlain.

Menurut Suyanto (2007), “*flashcards are teaching aids as picture paper which has 25x30. The pictures is made by hand, pictures or photo which is stick on the flashcard.*” (*Flashcard* adalah media pembelajaran

dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*). Indriana (2011) juga mengungkapkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm.”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu yang memiliki dua sisi dengan salah satu sisinya berupa materi. Sedangkan sisi lainnya adalah berisi gambar atau simbol. Ukuran *flashcard* dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelas atau pengajar.

2. Karakteristik dan Macam-macam media *Flashcard*

Menurut Susilana & Riyana (2007) *flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.

- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

C. Media Kisetto

1. Pengertian Media Kisetto

Kisetto adalah kependekan dari *Kiseki Setto* (奇跡セット) yang berarti Set Kiseki. Penamaan Media Kisetto diambil dari penamaan nama angkatan peneliti, yaitu angkatan 2015. Media Kisetto berfokus pada aturan penulisan *sakubun* pada *genkoyoshi*, baik *tategaki* maupun *yokogaki*. Dengan demikian Media Kisetto bukan sebagai alat untuk mempelajari kosakata maupun pola kalimat dalam menulis *sakubun*. Bentuk Media Kisetto adalah media visual diam berupa *flashcard*. Ada tiga macam kartu di dalam Media Kisetto untuk memahami aturan penulisan *sakubun*, tiga macam itu adalah kartu yang berisi materi, kartu untuk mengevaluasi pemahaman berupa pertanyaan-pertanyaan, dan jawaban atas pertanyaan tersebut.

2. Isi Media Kisetto

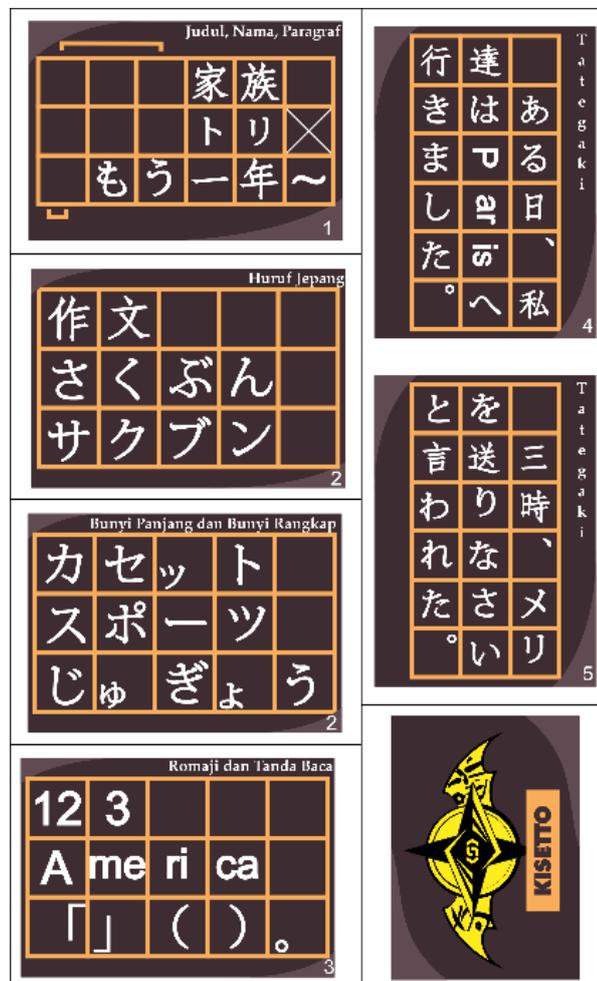
Isi dari Media Kisetto ada tiga set. Masing-masing set mempunyai perannya masing-masing. Set tersebut sebagai berikut :

a. Set Materi

Set Materi berisi tentang materi pokok dalam mempelajari aturan penulisan *sakubun* dalam *genkoyoshi*. Pada set materi ini memiliki lima kartu. Kartu pertama sampai ketiga berisi materi tentang

tata cara menulis sakubun *yokogaki genkoyoshi*. Sedangkan kartu keempat dan kelima berisi tata cara menulis sakubun *tategaki genkoyoshi*. Kartu pertama mempelajari tentang penulisan judul, nama pengarang, dan cara mengawali paragraf. Kartu kedua terdiri dari dua kartu yang membahas cara menulis huruf Jepang yaitu *kanji* dan *kana*. Kartu ketiga berisi tentang cara menulis romaji dan tanda baca. Kartu keempat berisi cara menulis *kanji*, *hiragana*, tanda baca, dan *romaji*. Kartu yang kelima berisi cara penulisan angka dalam *tategaki genkoyoshi* dan cara penulisan *katakana*.

Gambar 2.1 Isi Set Materi



1. Bagaimana cara menulis “500円” pada genkoyoshi?

2. Bagaimana cara menulis “Jl. Wates” pada genkoyoshi?

3. Bagaimana cara menulis “お父さんは「明日にしよう。」” Jika huruf う berada pada kotak yang paling kanan?

1. 横書きの原稿用紙でどうやって“500円”をかきますか。

2. 横書きの原稿用紙でどうやって“Jl. Wates”をかきますか

3. 下の場合、横書きの原稿用紙でどうやって“お父さんは「明日にしよう。」”をかきますか。

お	父	さん	は	「	明	日	に	し	よ	う

1. Bagaimana cara menulis “500円” pada tategaki genkoyoshi?

2. Bagaimana cara menulis “ちょっと!” pada tategaki genkoyoshi?

3. Bagaimana cara menulis “Jl. Bantul” pada genkoyoshi?

1. 縦書きの原稿用紙でどうやって“500円”をかきますか。

2. 縦書きの原稿用紙でどうやって“ちょっと!”をかきますか。

3. 縦書きの原稿用紙でどうやって“Jl. Bantul”をかきますか。

1. Bagaimana cara menulis “お父さんは「明日にしよう。」” pada tategaki genkoyoshi jika huruf berada pada kotak yang paling bawah?

2. Bagaimana cara menulis サッカー pada tategaki genkoyoshi?

1. 縦書きの原稿用紙でどうやって“お父さんは「明日にしよう。」”をかきますか。

*場合: 「う」が一番下にあるはこ

2. 縦書きの原稿用紙でどうやって“サッカー”をかきますか。

質問

c. Set Jawaban

Set jawaban berisi jawaban dari set pertanyaan. Untuk mendapatkan pemahaman jawaban yang maksimal terhadap set pertanyaan, maka diperlukan media visual juga untuk menampilkan jawaban. Hal ini digunakan agar tidak terjadi kesalahpahaman akan jawaban. Ilustrasi tersebut memiliki visual yang serupa dengan set materi, namun diberi warna yang berbeda. Setiap warna mewakili satu nomor jawaban.

Gambar 2.3 Isi Set Jawaban



D. Pembelajaran *Sakubun*

1. Pengertian *Sakubun*

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, terdapat istilah *sakubun*. Kata *sakubun* terdiri dari dua huruf *kanji*, yaitu *kanji tsukuru* (作) dan *fumi* (文). Secara harfiah artinya “membuat” dan “kalimat.” Dalam Bahasa Indonesia secara umum memiliki makna karangan. Menurut (Weblio, 2018) 作文とは文書を作ること。また、その文書. “*Sakubun adalah membuat tulisan atau tulisan itu sendiri.*” Dapat disimpulkan bahwa *sakubun* adalah menulis suatu karangan.

Menurut (Tarigan, 2008) menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung dan secara tidak tatap muka. Sedangkan Pranoto (2004:9) mendefinisikan menulis merupakan menuangkan buah pikiran ke dalam bentuk tulisan atau menceritakan sesuatu kepada orang lain melalui tulisan. Menulis juga dapat diartikan sebagai ungkapan atau ekspresi perasaan yang disajikan dalam bentuk tulisan. Menulis sendiri dalam bahasa Jepang yaitu *kaku* 「書く」.

Menurut Hayashi (1990:74) 「書く」とは「文章表現」とも称され、文字通り「文書によって 思考内容を表現する」ことである。“*Kata “menulis” juga dapat diartikan sebagai “ekspresi kalimat”, sesuai dengan yang tertulis, artinya adalah mengekspresikan ide atau gagasan melalui kalimat*”.

Dapat disimpulkan bahwa menulis adalah penyampaian informasi yang dilakukan dalam bentuk tulisan

2. Aturan Penulisan *Sakubun* Pada *Genkoyoshi*

NHK (2017) menyebutkan ada sembilan aturan dasar menulis *sakubun* pada *genkoyoshi*, aturan tersebut sebagai berikut :

Gambar 2.4 Penulisan *sakubun* pada *tategaki genkoyoshi*



a. Penulisan Judul

Penulisan judul pada *genkoyoshi* mengosongkan 3-4 kotak awal. Pada *genkoyoshi* menulis judul dimulai pada kotak keempat atau kelima pada baris pertama.

b. Penulisan Nama Pengarang

Penulisan nama pengarang pada *genkoyoshi* mengosongkan satu kotak akhir pada baris kedua. Pada *genkoyoshi* menulis nama pengarang dengan menyisakan satu kotak pada akhir baris.

c. Penulisan Awalan Paragraf

Penulisan awal paragraf dimulai dari baris ketiga dengan mengosongkan satu kotak pertama

d. Penulisan Tanda Baca

Penulisan tanda baca seperti “。 ” dan “、 ” ditulis dalam satu kotak tanpa karakter lain. Dengan kata lain satu kotak hanya bisa diisi satu tanda baca. Pengecualian jika tanda baca tersebut disatukan dengan karakter pada kolom kotak yang terakhir, itu tidak masalah.

e. Tanda Kurung dan Garis

Penulisan tanda kurung masing-masing ditulis dalam satu kotak. Sedangkan penulisan garis atau titik putus-putus untuk mengekspresikan kalimat ditulis dalam dua kotak.

f. Teks Percakapan atau Teks yang Dikutip,

Penulisan teks percakapan atau teks yang dikutip menggunakan tanda kutip “ 「 」 ”. Penulisannya sama seperti tanda baca, masing-masing karakter ditulis dalam satu kotak.

g. Penulisan Angka,

Penulisan angka pada *yokogaki genkoyoshi* memiliki aturan dua angka dapat dimasukkan dalam satu kotak. Sedangkan pada *tategaki genkoyoshi* penulisan angka menggunakan huruf *kanji*.

h. Penulisan Alfabet

Penulisan huruf kapital pada alfabet dihitung satu kotak, sedangkan huruf kecil satu kotak dapat berisi dua huruf kecil. Pada *tategaki genkoyoshi* huruf alfabet ditulis sama dengan *yokogaki genkoyoshi* namun diputar 90 derajat.

i. Penulisan *Yoon* Dan Bunyi Rangkap

Penulisan *yoon* atau huruf kecil “ゃ” “ゆ” “よ” dan bentuk rangkap dengan huruf *tsu* kecil (っ、っ) masing-masing karakter ditulis dalam satu kotak

3. Pembelajaran Sakubun Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

a. Informasi Mata Kuliah *Sakubun*

Pembelajaran *sakubun* dalam perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dibagi ke dalam dua macam, yaitu *Nichijo Sakubun* dan *Essei Sakubun*. *Nichijo Sakubun* merupakan mata kuliah mengarang dalam bahasa Jepang dengan tema kehidupan sehari-hari. Mata kuliah *Nichijo Sakubun* terdapat pada semester V. Sedangkan *Essei Sakubun* adalah mata kuliah mengarang dalam bahasa Jepang dengan tema yang lebih meningkat dari mata kuliah *Nichijo Sakubun*. Tema yang disajikan pada mata kuliah *Essei Sakubun* pada tahun ajaran ini ada tiga tema, yaitu Pendidikan, media sosial, dan tema bebas. Mata kuliah *Essei Sakubun* terdapat pada semester VI.

b. Informasi Mata Kuliah *Essei Sakubun*

Mata kuliah *Essei Sakubun* tahun ajaran 2018-2019 diampu oleh Yuriko Ando dengan memiliki bobot dua SKS setiap pertemuan. Pada mata kuliah *Essei Sakubun* memiliki total pertemuan sebanyak 14 dengan durasi 100 menit per pertemuan. Mata Kuliah *Essei Sakubun* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memiliki kode MK yaitu BJ648.

Pada mata kuliah *Essei Sakubun* terdapat tiga tema yang akan dibahas. Namun sebelum membuat karangan, pengajar memberikan fasilitas untuk membuat kerangka karangan. Setelah kerangka karangan selesai, mahasiswa membuat karangan tersebut. Kemudian mahasiswa melakukan *paircheck* dan memberikan pendapat. Berikut di bawah ini rincian mata kuliah *Essei Sakubun*.

Tabel 2.1
Alur Mata Kuliah *Essei Sakubun*

Pertemuan	Materi
1	Penyampaian Rencana Pembelajaran Semester dan membacakan <i>sakubun</i> dengan tema “hal yang disukai”.
2	Aturan menulis <i>sakubun</i> 1 (materi)
3	Aturan menulis <i>sakubun</i> 2 (latihan)
4	Menentukan tema karangan dengan tema besar 「教育」 dan pengembangan kerangka karangan.
5	Mengoreksi hasil karangan <i>pair check</i> terhadap karangan dengan tema 「教育」

6	Memberi pendapat mengenai karya teman terhadap karangan dengan tema 「教育」
7	Menentukan tema karangan dengan tema 「ソーシャルメディア」 dan pengembangan kerangka karangan.
8	Mengoreksi hasil karangan <i>pair check</i> terhadap karangan dengan tema 「ソーシャルメディア」
9	Memberi pendapat mengenai karya teman terhadap karangan dengan tema 「ソーシャルメディア」
10	“ <i>Sakubun</i> yang baik itu seperti apa?”
11	Menentukan tema karangan dengan tema bebas dan pengembangan kerangka karangan.
12	Mengoreksi hasil karangan <i>pair check</i> terhadap karangan dengan tema bebas
13	Memberi pendapat mengenai karya teman terhadap karangan dengan tema bebas
14	Mempresentasikan <i>sakubun</i> dengan tema bebas

Metode yang digunakan dalam mata kuliah *Essei Sakubun* untuk mempelajari aturan penulisan sakubun adalah diskusi. Aqib (2014) mengatakan metode diskusi merupakan interaksi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali, memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang menggunakan kurikulum Perguruan Tinggi. Kurikulum perguruan tinggi memiliki dua ketercapaian dalam pembelajaran yaitu *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* adalah capaian yang harus dimiliki pembelajar dalam segi sikap. Sedangkan *hardskill* adalah capaian pembelajar dalam penguasaan pengetahuan. Adapun dalam mata

kuliah *Essei Sakubun* memiliki capaian *softskill* dan *hardskill* dan. Capaian *softskill* dalam perkuliahan *Essei Sakubun* Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. Capaian *hardskill* dalam mata kuliah *Essei Sakubun* adalah Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teknik berkomunikasi setara minimal JLPT N3. Bahan kajian yang terdapat pada mata kuliah *Essei Sakubun* yaitu teknik penulisan karangan berbahasa Jepang dalam mengemukakan pendapat dan praktek penulisan karangan berbahasa Jepang dalam mengemukakan pendapat.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sari tahun (2018) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Sosial Instagram Berbasis Foto Sebagai Output Dalam Mata Kuliah *Essei Sakubun*” penelitian ini dilakukan pada tingkat III mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan hasil :
 - a. Penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah *Essei Sakubun* dapat memudahkan pembelajar dalam menemukan ide untuk pembuatan sakubun.
 - b. Berdasarkan data angket, tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai output dalam mata kuliah *Essei Sakubun* cukup baik. Penggunaan media sosial instagram berbasis foto sebagai *output* dalam mata kuliah

Essei Sakubun membantu dalam proses pembuatan sakubun dikarenakan mempermudah menemukan ide pembahasan dan lebih kreatif dalam mengembangkan sakubun. Hal itu didukung oleh wawancara yang diadakan.

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian Penerapan Media Kisetto yaitu subjek penelitiannya adalah mata kuliah *Essei Sakubun* dan objek penelitiannya berupa media.

2. Hidayatullah (2015) dengan judul penelitian, “Efektifitas Penggunaan Media *Karuta* Dalam Pembelajaran Kanji” yang dilakukan terhadap mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2015, ditemukan :

- a. Berdasarkan data hasil *pretest* yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* diperoleh nilai rata-rata sebesar 32,7775 dari skala 100. Angka ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kanji mahasiswa bisa dikatakan rendah. Namun tingkat penguasaan kanji meningkat hingga diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 68,125 setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan kartu karuta. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 35,3475.
- b. Berdasarkan analisis dan penafsiran data angket dapat diketahui bahwa secara garis besar responden menganggap permainan karuta menyenangkan dan memberikan motivasi dalam mempelajari kanji.

Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian Penerapan Media Kisetto yaitu kesamaan jenis media yang berupa *flashcard* yang juga diterapkan pada program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada perguruan tinggi.