

Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan Penguasaan

Kosakata Bahasa Jepang

(Eksperimen terhadap siswa SMAN 14 Bandung kelas XI)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh ujian Sarjana Pendidikan Jurusan

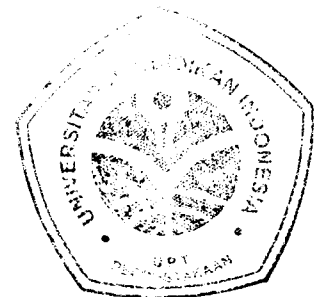
Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh :

TIAS HAMIDAH

0704023



**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2011**

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Tias Hamidah
NIM : 0704023
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan
Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang
Nomor SK : 370/UN40.3/DT/2011

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Dra. Neneng Sutjiati, M. Hum.
NIP: 196011081986012001

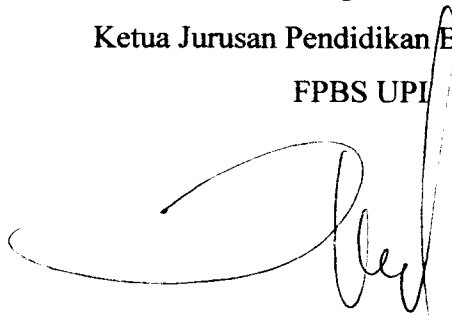
Pembimbing II,



Noviyanti Aneros, S.S., M.A.
NIP: 197411272008122001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang
FPBS UPI



Drs. Mulyana Adimiharja, M. Ed.
NIP: 194906301980031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang” ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya bila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini.

Bandung, Juni 2011

Yang Membuat Pernyataan,

Tias Hamidah



ABSTRAKSI

“Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”

Penelitian yang diberi judul ***“Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang”*** bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media anime dalam peningkatan penguasaan kosakata.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah eksperimen murni, karena melibatkan dua variabel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingnya. Masing-masing kelas berjumlah 20 orang responden, yang ditentukan melalui *Randomization* dengan rancang bangun/desain penelitian pretest dan posttest. Populasi yang digunakan adalah siswa SMAN 14 Bandung, dan sebagai sampel adalah siswa kelas XI IPA 3 dan XI IPA 2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah anime *あたしんち* (atashinchi) yang berjudul *お弁当バトル* (obentou batoru). Penelitian ini membahas tentang hasil sebelum dan sesudah treatment (perlakuan).

Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media anime dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang, dilakukan analisa data sebelum dan sesudah dilakukannya treatment. Berdasarkan hasil analisa tersebut, didapatkan nilai rata-rata penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen sebelum diberikan treatment berupa penggunaan media anime dari skala 100 adalah 85. Setelah diberikan treatment terdapat peningkatan penguasaan kosakata sehingga nilai rata-rata menjadi 96. Di kelas kontrol rata-rata sebelum diberikan treatment adalah 84,75, setelah diberikan treatment 93,25.

Berdasarkan analisa di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media anime dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata kunci : efektivitas, anime, kosakata,



日本語の語彙能力を上げるために、アニメのメディアの使用の効果

ティアス・ハミダー

〇七〇四〇二三

要旨

本研究は日本語の語彙能力を上げるために、アニメのメディアの使用の効果という題名である。本研究の目的は日本語の語彙能力を上げ、アニメのメディアの使用の効果を知るためである。

実験の方法は実情の実験法であり、二つグループ分かれていた。一番目のグループは実験のグループであり、その他、実験のグループに対して、コントロールグループであり、それぞれ20人である。*Randomization*法でプレテストとポストテストのデザインを使った。ポピュレーションはSMAN 14で、サンプルは2年生である。本研究の使った道具は「お弁当バトル」という題名のあたしんちアニメである。本研究の内容は適用前後に結果を説明する。

日本語の語彙能力を上げ、アニメのメディアの使用の効果をした後で、学習者の日本語の語彙能力を有意義の違うのはあるかどうか知るためにデータを分析した。アニメのメディアの使用する前に、研究の結果によると実験のグループは学習者の平均点数が85である。アニメのメディアの使用する後に、学習者の平均点数は96である。コントロールグループはプレテストによると学習者の平均点数が84,75であり、ポストテストによると学習者の平均点数は93,25である。

その分析に基づき、日本語の語彙能力を上げ、アニメのメディアの使用後、効果があるということが分かった。

キーワード：効果、アニメ、語彙

1. はじめに

日本語の学習者の興味を高めるため、教師にとっての挑戦である。それに従って、日本語の学習には様々なメディアが使われている。例えば、絵カードから 歌、CD、本、映画にかけて使われている。

学生の語彙能力を上げるため、高校では様々な教授法がある。共に語彙学習の中で、学習者に言葉を覚えやすくするため、面白い教授法は必要だと思う。

つまり、日本語の語彙能力を上げるために、アニメのメディアの使用の効果という題名の研究をした。

2. 研究の目的

本研究の目的は以下のようである。

- ① 本研究の目的はアニメのメディアの使用する前に、学習者の語彙能力を知るためである。
- ② 日本語の語彙能力の上げるために、アニメのメディアの使用前後に、学習者の語彙能力はであり、効果的を知るためである。
- ③ 学習者の語彙能力を有意義が違うのはあるかどうかを知るためである。

3. 研究の方法

本研究の方法は実験方法を使用した。本研究は *True Experiment Design Pretest Posttest Control Group Design* を実施した。それで、研究のサンプルは *Randomization* 法を使用した。

Tarigan (1992:121) によって、この *Randomization* 法を使った理由は：

- ① グループにサンプルを決めたのは推量を起こる可能性があり、ミスを減らすかもしれないことからである。
- ② この *randomization* に従って、実験とコントロールのグループに外有効の起こるかもしれない事を同じ部分に分かれるからである。

3. 1 研究のサンプル

研究のサンプルは SMAN 14 高校の二年生学習者である。サンプルは二年生に 40 人である。実験 グループ 20 人、コントロールグループ 20 人。

3. 2 研究の道具

本研究に使用した道具はテストである。テストは二回に行った。一回目はアニメのメディアで語彙学習をする前にプレテストというテストで

ある。プレテストの目的はアニメのメディアの使用をする前に学習者の能力を知るためである。他のテストはアニメのメディアの使用をした後にポストテストというテストである。研究の末はポストテストを行われる。

テストの分析の手順は次のようである

a. データを収集する

b. 平均値を計算する公式は

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \qquad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

c. 標準偏差計算する公式

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \qquad Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

d. エラー標準偏差を計算する公式は

$$SEM_x = \frac{Sdx}{\sqrt{N_1 - 1}} \qquad SEM_y = \frac{Sdy}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

e. 測定の標準偏差計算する公式

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

f. t 得点を計算する公式は

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

g. (d b · d f) 計算する公式

$$db/df = (N_1 + N_2) - 2$$

データの解釈に用いられる手引は次の通りである：

a. プレテスト

	実験のグループ	コントロールのグループ
平均点数	85	84,75
標準偏差	1,766	0,545
エラーの標準偏差	0,405	0,125
測定の標準偏差	0,424	

t 得点を計算する公式は

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} \\
 &= \frac{17 - 16,95}{0,424}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{0,05}{0,424}$$

$$= 0,11$$

b. ポストテスト

	実験のグループ	コントロールのグループ
平均点数	19,2	18,65
標準偏差	0,13	0,18
エラーの標準偏差	0,029	0,041
測定の標準偏差	0,05	

t 得点を計算する公式は

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

$$= \frac{19,2 - 18,65}{0,05}$$

$$= \frac{0,55}{0,05}$$

$$= 11$$

4. 解釈

プレテストの結果に基づいた、コントロールのグループの平均点数は 84.75、実験のグループの平均点数は 85。実験のグループ及びコントロールのグループの平均点数は良いと言われている。 t 点数は 0.11 であり、(有意性の) 1% t 表は 2.71 であり・(有意性の) 5% t 表は 2.02。 t 得点は t 表よりも高くない。それから、有意義である。ポストテストに得点は 1.1 であり、(有意性の) 1% t 表は 2.71 であり・(有意性の) 5% t 表は 2.02、 t 得点は t 表よりも高いである。

5. 終わりに

データの分析の結果に基づく、結論は次のように述べている：

- ① 実験グループの平均点数は 85 であり、コントロールのグループの平均点数は 84.75 である。
- ② ポストテストによると実験グループの平均点数は 9.6 であり、コントロールグループの平均点数は 9.325 である。この研究の仮説は受けることができる。



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang atas berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Anime dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang” . Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan kuliah tingkat sarjana di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini meneliti tentang penggunaan media anime untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dengan adanya skripsi ini penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai alternatif pembelajaran dan sebagai pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya antara lain kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ibu Detty Maryani dan Bapak Ashari yang selalu memberikan semangat, mendukung dan mendoakan anaknya
2. Adikku Salma Zahra yang selalu menghiburku disaat kakaknya sedang malas, dan sedih
3. Ibu Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum. selaku pembimbing I dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih atas segala bimbingan, kesabaran dan waktu yang diberikan selama proses penyusunan skripsi
4. Ibu Noviyanti Aneros, S.S., M.A. selaku pembimbing II dalam penulisan

skripsi ini. Terimakasih penulis ucapkan atas bimbingan, kesabaran, dan waktu yang diberikan selama proses penyusunan skripsi

5. Ade Hasan Sumarso, terimakasih atas segala dukungan, dan kesabarannya selama ini
6. Teman-teman seperjuangan: Amajida Tamimi(Tami) dan Rifqi Zakiya (Riris)
7. Teman-teman angkatan 2007
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Penulis sadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan untuk skripsi yang lebih baik lagi.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi, dan manfaat bagi semua pihak. Khususnya bagi yang memiliki minat dalam pendidikan bahasa Jepang.

Bandung, Juli 2011

Penulis



DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAKSI.....	i
SINOPSIS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.4.1 Jenis Metode Penelitian.....	5
1.4.2 Variabel Penelitian.....	6
1.4.3 Populasi dan Sampel.....	6
1.4.4 Instrumen Penelitian.....	7

1.5	Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	8
1.6	Anggapan Dasar dan Hipotesis	8
1.7	Definisi Operasional	9
1.8	Sistematika Pembahasan.....	10
II	LANDASAN TEORITIS.....	12
2.1	Metodologi Pembelajaran Bahasa	12
2.2	Teknik Pengajaran Kosakata.....	15
2.3	Media Pembelajaran.....	18
2.3.1	Pengertian Media.....	18
2.3.2	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
2.3.3	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20
2.4	Media Anime.....	21
2.5	Kosakata.....	23
2.6	Hasil Penelitian Terdahulu.....	25
III	METODE PENELITIAN.....	27
3.1	Metode Penelitian.....	27
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.3	Teknik Pengolahan Data.....	33

3.4	Populasi dan Sampel.....	35
3.5	Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	36
IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1.	Proses Penelitian.....	39
4.2	Uji Validitas.....	41
4.3.	Uji Reliabilitas.....	43
4.4.	Tingkat Kesukaran.....	45
4.5.	Pengolahan Data Pretest.....	47
4.6	Pengolahan Data Posttest.....	52
4.7	Gambaran Umum Hasil Penelitian.....	58
V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran/Rekomendasi.....	60

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 4.1 : Data Hasil Uji Validitas.....	41
Tabel 4.2 : Data Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 4.3 : Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	46
Tabel 4.4 : Data Hasil Perolehan Siswa dalam Pretest.....	48
Tabel 4.5 : Data Hasil Perolehan Siswa dalam Postest.....	53





Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- A'la, Miftahul. 2010. *Rahasia Kuliah Gratis Luar Negeri*. Yogyakarta: Flashbooks
- Buchori. M. 1983. *Teknik-Teknik Evaluasi dalam Pendidikan*. Bandung: Jemmars
- Dahidi, & Sudjianto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental-Kesaint Blank
- Darjat. 2008. *Siapapun Bisa Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Andi Offset
- Djajasudarma, Fatimah. 1993. *Metode Linguistik, Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Refika Aditama
- Mardiah, Ajeng Yunia. 2010. *Efektivitas Teknik Bernyanyi dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata bahasa Jepang*. Bandung : Tidak diterbitkan
- Mente, Boye De. 2010. *Keren Jago Ngoceh Jepang*. Yogyakarta: Bukubiru
- Rivai dan Sudjana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Percetakan Sinar Baru Algesindo Offset
- Setiyadi, Ag. Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing, Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Subyakto-N, Sri Utari. 1988. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta:

Depdikbud

Tarigan, Henry Guntur. 1992. *Prinsip-Prinsip Dasar Metode Riset Pelajaran Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa

Williams, C.B. 1970. *Style and Vocabulary: Numerical Studies*. New York: Hafner Publisher Company

<http://hdl.handle.net/10091/12856>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>

<http://repository.upi.edu>