

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Definisi Operasional**

Penelitian ini akan menjabarkan tentang teori-teori yang berhubungan dengan pokok bahasan berikut ini:

1. Pola kalimat dasar bahasa Jepang : Merupakan susunan beberapa kata yang terdiri dari subjek, keterangan waktu atau tempat dan kata kerja. Disusun berdasarkan struktur atau aturan yang sudah ditetapkan sehingga menjadi kalimat bahasa Jepang bermakna.
2. Media pembelajaran kartu ilustrasi : Merupakan salah satu jenis media pembelajaran berupa kartu yang berisi beberapa susunan gambar yang membentuk kalimat bahasa Jepang.

#### **B. Pola kalimat Bahasa Jepang**

##### **1. Pengertian Kalimat**

Pengertian kalimat ditinjau dari segi linguistik yaitu, satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual ataupun potensial terdiri dari klausa (Kridalaksana, 2008: 103). Sedangkan definisi umum kalimat adalah susunan kata-kata yang teratur serta berisi pikiran yang lengkap (Chaer, 2002: 240)

Berdasarkan kedua penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa, kalimat merupakan satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri dan tersusun dari 2 kata atau lebih yang terbentuk oleh suatu pola sehingga kalimat tersebut memiliki makna.

##### **2. Unsur-unsur Pembentuk Kalimat**

Berdasarkan pengertian kalimat pada pembahasan sebelumnya, menunjukkan bahwa kalimat merupakan susunan dari beberapa kata atau

unsur utama sebuah kalimat adalah kata. Kata sendiri memiliki makna yaitu, satuan bahasa yang memiliki satu pengertian (Chaer, 2002:162). Sedangkan dalam bahasa Jepang istilah kata disebut *tango* yang berarti satuan terkecil yang membentuk kalimat atau *bun* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:136).

Selain itu Iwabuci menyebut *tango* dengan istilah *go*. *Go* tersebut merupakan satuan terkecil di dalam kalimat, misalnya terdapat kalimat *Hana ga saku*, kalimat tersebut dapat dibagi kedalam satuan terkecil menjadi *Hana – ga – saku* , pembagian tersebut menunjukkan bahwa kalimat *Hana ga saku* terdiri dari tiga buah kata (Sudjianto dan Dahidi, 2004:136). Ketiga teori tersebut menunjukkan bahwa kata atau *tango* merupakan satuan terkecil dalam bahasa dan setiap katanya memiliki makna tersendiri.

Kata terbagi kedalam beberapa bagian atau istilah lainnya klasifikasi kata. Menurut para tata bahasawan tradisional, klasifikasi kata terbagi menjadi dua kriteria yaitu, kriteria makna dan kriteria fungsi. Kriteria makna digunakan untuk mengidentifikasi kelas verba, nomina, dan adjektif, sedangkan kriteria fungsi digunakan untuk mengidentifikasi preposisi, konjungsi, adverbial, pronomina, dan lain-lainnya (Chaer, 2004:166).

Sama halnya dengan klasifikasi kata di atas, dalam bahasa Jepang *tango* terbagi menjadi dua yaitu, *tango* yang dapat berdiri sendiri disebut *jiritsugo* dan *tango* yang tidak dapat berdiri sendiri disebut *fuzokugo*.

**Tabel 2.1**

**Klasifikasi Kelas Kata Bahasa Jepang**

<b>Jiritsugo</b>	<b>Fuzokugo</b>
<i>Meishi</i> (kata benda)	<i>Joshi</i> (partikel)
<i>Dooshi</i> (kata kerja)	
<i>I-keyooshi</i> (kata sifat-i)	
<i>Na-keyooshi</i> (kata sifat- na)	

<i>Fukushi</i> (adverbia)	<i>Jodooshi</i> (verba)
<i>Rentaishi</i> (pronomina)	
<i>Setsuzokushi</i> (konjungsi)	
<i>Kandooshi</i> (interjeksi)	

(Sudjianto dan Dahidi, 2004:148). Berikut penjelasan dari masing-masing kelas kata:

a. *Meishi* (Nomina)

Kata benda dalam bahasa Jepang disebut *meishi*. Suzuki (1992: 188) menjelaskan bahwa :

単語のなかには人や、ものや、いきもの、場所や、ときをさししめすものがあります。このような単語のことを名詞と言います。

*Tango no naka ni wa hito ya mono ya ikimono basho ya toki o sashishimesu mono ga arimasu. Konoyoona tango no koto o meishi to iimasu.*

‘Kata yang menunjukkan waktu, tempat, makhluk, benda, dan manusia, termasuk kedalam kata yang disebut kata benda.’

Sedangkan menurut Matsuoka, *meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjungsi dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:156).

Berdasarkan pada kedua pernyataan tersebut kata benda atau *meishi* merupakan kata yang menunjukkan orang, benda, makhluk, waktu, dan tempat dengan ciri-ciri dapat berdiri sendiri dan dapat digabungkan dengan partikel.

Menurut Motojiru, *meishi* terbagi kedalam empat jenis, yaitu sebagai berikut (Sudjiman dan Dahidi, 2004:158-160) :

- 1) *Futsuu meishi* yaitu, nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya. Contoh : *yama, hon, gakkoo*, dsb.
- 2) *Koyuu meishi* yaitu, nomina yang menyatakan nama-nama benda secara khusus seperti, nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku dan sebagainya. Contoh: *Yamato, Chuugoku, Natsume Sooseki*, dsb.

Suzuki (1992:190) memberi penjelasan bahwa *koyuu meishi* adalah:

人、国、県、町、山、川などにつけた名まえも名詞です。これを固有といいます。

*Hito, kuni, ken, machi, yama, kawa nadoni tsuketa namae mo meishi desu. Kore wo koyuu meishi to iimasu.*

“Yang dimaksud dengan kata benda khusus adalah penggunaan nama pada orang, negara, *prefecture*, kota, gunung, sungai dan lain sebagainya.”

Kedua pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *koyuu meishi* merupakan nomina atau kata benda yang diberi nama secara khusus seperti : nama suatu tempat, orang atau benda secara khusus.

- 3) *Suushi* yaitu, nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan dan sebagainya. Contoh: *ichi, yottsuo, sangoo*. Sedangkan *josuushi* adalah istilah khusus untuk kosakata yang menyatakan satuan atau jumlah, frekuensi, ukuran atau derajat, urutan, persentase, kelipatan dan sebagainya bagi kelompok objek (termasuk benda dan manusia) tertentu.

Contoh kata bantu bilangan yaitu: *jikan* atau kata bantu yang dipakai untuk satuan waktu yang menyatakan jumlah jam.

- 4) *Dameishi* merupakan kata yang menunjukkan sesuatu secara langsung. Kata yang digunakan untuk menunjuk seseorang disebut *ninshoo daimeishi* atau disebut pronomina persona. (Sudjianto dan Dahidi, 2004:160). Menurut Suzuki (1992:191) adalah, sebagai berikut:

名詞のなかにははなし手、きき手、はなし手でもきき手でもない第三の人をさししめすものがあります。この名詞のことを代名詞といいます。

*Meishi ni nakani wa hanashite, kikite, hanashite demo kikite demonai dai san ni hito wo sashishimesu mono ga arimasu. Kono meishi no koto o daimeishi to iimasu.*

“Kata benda yang menunjukkan orang disebut pronomina, didalamnya terdapat tiga bagian yaitu, seseorang yang menunjukkan pembicara, pendengar, dan bukan sebagai pembicara maupun pendengar.”

Sedangkan Sudjianto dalam Sembiring (2010:21) akan dibahas tiga jenis pronomina persona, yaitu pronomina persona kata ganti orang pertama (*jishoo*), contoh :

- (1) 私はあさご飯を食べます

Watashi wa asa gohan o tabemasu

Saya makan pagi

Kata yang bergaris bawah merupakan pronomina kata ganti orang pertama. Sedangkan yang kedua merupakan *taishoo* yaitu, pronomina persona kata ganti orang kedua (sebagai pendengar). Pada contoh berikut kata “*anata*” merupakan kata ganti orang kedua:

- (2) あなたはバスで行きましたか。

Anata wa basu de ikimashitaka.

Kamu telah pergi dengan bus?

(3) あのかたはやさしいです。

*Anokata wa yasashii desu.*

*Orang itu ramah.*

Selanjutnya kata “*anokata*” pada contoh tersebut berfungsi sebagai pronomina persona kata ganti orang ketiga karena “*anokata*” merupakan objek atau seseorang yang dibicarakan.

b. *Dooshi* (Verba)

*Dooshi* atau kata kerja berarti kata yang menyatakan suatu tindakan atau perbuatan, menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:149) kelas kata ini (Verba) dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. Sebagai contoh kalimat berikut :

(4) アミルさんは日本へ行く

*Amiru san wa Nihon e iku*

Amir akan pergi ke Jepang

Kata *iku* pada kalimat di atas termasuk *dooshi*. Kata *iku* pada kalimat tersebut menyatakan aktivitas Amir yang akan pergi ke Jepang. Selanjutnya Suzuki juga (1992:225) mendefinisikan verba sebagai berikut:

単語のなかには、人やもののうごき、状態の変化存在をさししめすものがあります。このような単語のことを動詞といいます

*Tango no nakani wa, hito ya mono no ugoki, juutai no henka, sonzai o sashishimesu, mono ga arimasu. Konoyoona tango no koto o dooshi to iimasu.*

“Kata kerja merupakan kata yang didalamnya menunjukkan pergerakan orang maupun benda, menunjukkan situasi perubahan keberadaan suatu benda atau orang.”

Berdasarkan pada kedua teori tersebut kata kerja atau *dooshi* merupakan kata yang menunjukkan atau menerangkan suatu aktivitas suatu perubahan maupun pergerakan situasi dari benda maupun orang.

c. *I-keyooshi* dan *Na-keyooshi* (Adjektif)

*I-keyooshi* dan *na-keyooshi* merupakan kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat dengan sendirinya membentuk sebuah *bunsetsu* (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 155).

d. *Fukushi* (Adverbia)

*Fukushi* merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan *yoogen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain. Contohnya : *kanarazu*, *totemo*, *mattaku*, dan lain sebagainya. (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 165).

e. *Rentaishi* (Prenomina)

*Rentaishi* adalah kelas kata yang termasuk kelompok *Jiritsugo*. Tidak mengenal konjungsi, yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina. Contohnya seperti: *kono*, *ano*, *sono*, *dono*, dan lain sebagainya. (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 162).

f. *Setsuzokushi* (Konjungsi)

*Setsuzokushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk kedalam kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan. Contohnya seperti: *sorede*, *dakara*, *demo*, dan lain sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 170).

g. *Kandooshi* (Interjeksi)

Menurut Yoshiaki, merupakan kata-kata yang mengandung ungkapan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain.

*Kandooshi* yang menyatakan perasaan seperti: *ara, maa, oya*, dan lain sebagainya. Sedangkan *kandooshi* yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain adalah *moshi moshi, bai, iie*, dan lain sebagainya (Sudjiyanto dan Dahidi, 2004: 169).

h. *Joshi* (Partikel)

*Joshi* adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambahkan arti kata tersebut lebih jelas lagi. Berdasarkan fungsinya, Hirai membagi *joshii* kedalam empat bagian sebagai berikut:

- 1) *Kakujoshi* : *joshii* yang dipakai setelah *nomina* untuk menunjukkan hubungan antara *nomina* tersebut dengan kata lainnya (*ga, no, o, ni, to, yori, kara, de, dan ya*).
- 2) *Setsuzokujoshi* : diletakkan setelah *dooshi, i* atau *na-keiyooshi* atau setelah *jodooshii* untuk melanjutkan kata-kata yang sebelumnya terhadap kata-kata yang ada pada bagian berikutnya (*ba, to, keredomo, ga, kara, shi, temo, (desmo), te (de), nagara, tari (dari), noni, dan node*).
- 3) *Fukujoshi* : partikel yang dipakai setelah berbagai macam kata (*wa, mo, koso, sae, demo, shika, made, bakari, dake, bodo, kurai (gurai), nado, nari, yara, ka, dan zutsu*).
- 4) *Shuujoshi* : umumnya dipakai setelah berbagai macam kata pada bagian akhir kalimat untuk menyatakan suatu pertanyaan, larangan, seruan, rasa haru, dan sebagainya (*ka, kashira, na,*



*naa, zo, tomo, yo, ne, wa, no, dan sa*). (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 181-182).

i. *Jodooshi* (Verba Bantu)

*Jodoshi* merupakan kelas kata dalam *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya. Salah satu contoh dari *fuzokugo* adalah bentuk *ukemi* atau kalimat pasif (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 181-182).

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa terdapat sembilan jenis kelas kata dalam bahasa Jepang yang masing-masing memiliki fungsi dalam membentuk kalimat, seperti *meishi* yang dapat berfungsi sebagai objek maupun subjek dalam sebuah kalimat dan *setsuzokushi* yang dapat menggabungkan dua kalimat serta fungsi-fungsi dari kata lainnya.

### 3. Pola Kalimat Bahasa Jepang

Seperti yang sudah dijelaskan pada teori sebelumnya bahwa unsur pembentuk kalimat adalah kata dan untuk menjadi kalimat bermakna kata harus disusun sesuai dengan pola yang sudah ada. Pada kamus besar bahasa Indonesia (2005:885), pola kalimat terdiri dari dua kata yaitu “*pola*” dan “*kalimat*”.

Pola adalah bentuk (struktur) yang tetap, sedangkan kalimat berarti konsep sintaktis yang mencakupi konstruksi, seperti indikatif (kata kerja), interogatif (kata tanya), imperatif (kalimat perintah). Sehingga pola kalimat dapat diartikan sebagai hubungan antara kata kerja, kata tanya, dan kata perintah yang sudah ditetapkan struktur kalimatnya.

Iwabuchi dalam Sudjianto dalam Septiyani (2012:11), mengungkapkan bahwa, ‘*Bunkei* atau pola kalimat bahasa Jepang merupakan suatu pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata’.

Dengan demikian pola kalimat merupakan susunan beberapa kata yang diatur oleh struktur tetap sehingga dapat membentuk kalimat

bermakna. Begitu pula pada kalimat yang digunakan dalam penelitian ini, untuk membentuk sebuah kalimat aktivitas diperlukan tiga bentuk pola berikut:

Kata benda + を + Kata kerja bentuk ます。

Contoh :

(5) 本を読みます。

*Hon o yomimasu*

Membaca buku (*Niongo Shoho*, 1981:60).

Subjek + は + Kata keterangan waktu + に + Kata benda + を + Kata kerja bentuk ます。

Contoh :

(6) 私は五時にテレビを見ます。

*Watashi wa go ji ni terebi o mimasu*

Jam lima saya melihat Televisi (*Jibun de tsukuru*).

Subjek + は + Kata keterangan tempat + で + Kata benda + を + Kata kerja bentuk ます。

Contoh :

(7) たなかさんはすし屋ですしを食べます。

*Tanaka san wa sushiya de sushi o tabemasu*

Tanaka makan sushi di toko sushi (*Website Coscom*).

Ketiga contoh kalimat di atas merupakan pola kalimat yang digunakan dalam membentuk kalimat aktivitas. Selain itu terdapat empat unsur kata pembentuk kalimat aktivitas. Pertama yaitu, *meishi* atau kata benda. Terdapat tiga jenis kata benda yang digunakan dalam pola kalimat aktivitas tersebut yaitu sebagai berikut:

a. *Futsu meishi* yang menyatakan:

1) Kata benda :

**Tabel 2.2**

**Kata Benda Kalimat Aktivitas**

No	Menunjukkan benda	Arti
1	ベッド ( <i>beddo</i> )	<i>Kasur</i>
2	音楽 ( <i>ongaku</i> )	<i>Musik</i>
3	本 ( <i>hon</i> )	<i>Buku</i>
4	雑誌 ( <i>zasshi</i> )	<i>Majalah</i>
5	テレビ ( <i>terebi</i> )	<i>Televisi</i>
6	水 ( <i>mizu</i> )	<i>Air</i>
7	日記 ( <i>nikki</i> )	<i>Buku harian</i>
8	お祈り ( <i>oinori</i> )	<i>Doa</i>
9	宿題 ( <i>shukudai</i> )	<i>Tugas</i>
10	勉強 ( <i>benkyoo</i> )	<i>Belajar</i>

2) Kata benda yang menunjukkan keterangan waktu :

**Tabel 2.3**

**Kata Benda Keterangan Waktu**

No	Menunjukkan waktu	Arti
1	朝 ( <i>asa</i> )	Pagi
2	昼 ( <i>hiru</i> )	Siang
3	夜 ( <i>yoru</i> )	Malam

3) Kata benda yang menunjukkan keterangan tempat :

**Tabel 2.4**

**Kata Benda Keterangan Tempat**

No	Menunjukkan tempat	Arti
----	--------------------	------

1	内 (uchi)	Rumah
2	学校 (gakkoo)	Sekolah
3	部屋 (heya)	Kamar
4	図書館 (toshokan)	Perpustakaan
5	モスク (mosuku)	Masjid
6	～屋 (ya~)	Toko

- b. *Koyuu meishi* yang menyatakan nama orang seperti: *Tanaka, Tania, Mika, dan Riko*.
- c. *Josushii* atau nomina yang menyatakan waktu :

**Tabel 2.5**  
**Kata Benda Keterangan Waktu**

No	<i>Josushii</i>	Arti
1	一時 (ichiji)	Jam 1
2	二時 (nji)	Jam 2
3	三時 (sanji)	Jam 3
4	四時 (yoji)	Jam 4
5	五時 (goji)	Jam 5
6	六時 (rokuji)	Jam 6
7	七時 (sichiji)	Jam 7
8	八時 (hachiji)	Jam 8
9	九時 (kuji)	Jam 9
10	十時 (juuji)	Jam 10
11	十一時 (juuichiji)	Jam 11
12	十二時 (juuniji)	Jam 12

Klasifikasi kata kedua yaitu *dameishi* yang menunjukkan orang (*ninshoo daimeishi*) dengan jenis *jishoo* atau kata ganti orang pertama yaitu *watashi*. Ketiga, *joshi* atau partikel yang digunakan dalam kalimat tersebut yaitu partikel *fukujoshi* (*wa*), partikel *wa* berfungsi untuk menjelaskan kata benda yang menjadi subjek kalimat dan *kakujoshi* (*o* dan *de*) partikel *o* pada kalimat tersebut berfungsi menghubungkan nomina dengan kata kerja, sedangkan partikel *de* berfungsi menghubungkan kata keterangan tempat dengan kata benda. Unsur keempat yaitu kata kerja atau *dooshi*. Berikut kata kerja yang digunakan dalam kalimat penelitian:

**Tabel 2.6**

**Kata Kerja Kalimat Aktivitas**

No	kata kerja ( <i>Dooshi</i> )	Arti
1	おきます ( <i>okimasu</i> )	Bangun
2	浴びます ( <i>abimasu</i> )	Mandi
3	食べます ( <i>tabemasu</i> )	Makan
4	行きます ( <i>ikimasu</i> )	Pergi
5	します ( <i>shimasu</i> )	Melakukan
6	聞きます ( <i>kikimasu</i> )	Mendengar
7	読みます ( <i>yomimasu</i> )	Membaca
8	書きます ( <i>kakimasu</i> )	Menulis
9	見ます ( <i>mimasu</i> )	Melihat
10	帰ります ( <i>kaerimasu</i> )	Pulang
11	寝ます ( <i>nemasu</i> )	Tidur

Keempat unsur kata tersebut merupakan pembentuk kalimat aktivitas. Kata yang telah terjabarkan pada tabel dipilih berdasarkan aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh siswa melalui angket yang

telah dibagikan. Angket tersebut berisi uraian kegiatan siswa mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali, selain itu pola kalimat yang digunakan merupakan pola kalimat dasar atau pola yang diajarkan khusus untuk level pemula pembelajar bahasa Jepang. Pola tersebut juga dipelajari dalam buku *Minna no Nihongo Shokyuu I* bab empat tentang waktu atau jam, perubahan bentuk kata kerja dan kalimat yang menceritakan aktivitas sehari-hari.

### **C. Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang**

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang baru bagi siswa kelas Bahasa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Dalam penerapannya, selama dilakukan kegiatan belajar, pengajar menemui berbagai macam kendala mulai dari materi maupun kontrol kelas. Pada kondisi seperti ini guru berperan penting untuk mengendalikan kelas supaya kegiatan belajar berjalan dengan lancar.

Selama pembelajaran berlangsung pengajar menyimpulkan bahwa seluruh kegiatan dan materi pembelajaran berpusat pada siswa dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pendekatan yang sesuai dengan pernyataan tersebut yaitu dengan pendekatan lisan dan pengajaran bahasa menurut situasi. Pada pendekatan ini selain mengutamakan penguasaan kosakata, penguasaan pola kalimat juga menjadi titik fokusnya. Pada buku pegangan yang telah dikembangkan oleh George Pittman dengan judul *Situational English* (1954), mengarahkan pendekatan lisan dan metode pengajaran bahasa situasional sebagai perangkat pembelajaran bahasa inggris, berikut beberapa ciri-cirinya:

1. Butir-butir tata bahasa disajikan secara situasional dalam pola-pola kalimat yang menunjukkan fungsi dan maknanya, yang diurut dalam urutan yang bertahap dengan seksama (dari situasi yang paling dekat atau dikenal oleh pelajar seperti ruangan kelas ke situasi yang lebih jauh atau kurang dikenal pelajar, seperti tempat dan waktu lain)

2. Setiap kalimat hanya memperkenalkan satu butir struktur kalimat
3. Butir-butir yang menyebabkan kesulitan untuk para pelajar BT (bahasa tujuan) diberi perhatian khusus
4. Latihan-latihan tertulis diberikan kepada para pelajar sebagai rangkuman dari apa yang telah mereka pelajari secara lisan (Subyakto-Nababan, 1993: 21-23).

Keempat ciri-ciri tersebut sesuai dengan kegiatan belajar bahasa Jepang yang telah dilakukan di kelas. Pada poin pertama tata bahasa disesuaikan dengan situasi siswa atau situasi yang dekat dengan keseharian siswa, seperti kebiasaan dan aktivitas yang siswa lakukan setiap harinya. Poin kedua, satu kalimat yang diajarkan pada siswa hanya terdiri dari satu struktur kalimat. Pada poin ketiga, setiap materi yang sulit seperti partikel pada pola kalimat akan lebih diterangkan secara jelas dengan bantuan media. Terakhir, siswa dapat berlatih menulis kalimat kemudian melakukan kegiatan membaca.

Selain disesuaikan dengan pendekatan lisan dan pengajaran bahasa menurut situasi, disesuaikan pula dengan salah satu prinsip KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang menyatakan bahwa:

“kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan. Memiliki posisi sentral berarti kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik” (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006: 5).

Teori dan prinsip KTSP tersebut merupakan sumber yang penulis jadikan sebagai dasar dalam melaksanakan proses kegiatan belajar di kelas Bahasa SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

## D. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Tak jarang guru menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk menyampaikan materi. Dalam dunia pendidikan media memiliki beberapa sebutan mulai dari media pembelajaran, media pendidikan, media belajar maupun media pengajaran, namun pada dasarnya sebutan tersebut memiliki makna atau pengertian yang sama.

Secara etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 1997: 3).

Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia (2005:726) media pendidikan berarti alat dan bahan yang digunakan atau menjadi perantara informasi dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Selanjutnya Tanaka (1988: 172) menjelaskan pengertian Media pembelajaran atau dalam bahasa Jepang disebut *kyoogu* sebagai berikut:

教室活動を行う上での補助的な道具を教具という。

*Kyooshitsu katsudoo o okonau ue de hojotekina doogu wo kyoogu to iu.*

‘Alat yang dapat mendukung kegiatan belajar di kelas disebut media pembelajaran’.

Ketiga pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan merupakan alat yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan belajar serta membantu pengajar menyampaikan informasi kepada siswa.

Selain pengertian tersebut, beberapa pakar pendidikan juga mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian media pendidikan



atau pembelajaran. Mengutip pendapat Ibrahim dkk. dari buku yang ditulis Tegeh: Ibrahim dkk. (Tegeh, 2015: 4) mengemukakan bahwa:

‘Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya’.

Selanjutnya, Hamalik mendefinisikan media pendidikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah (Hamalik, 1994: 12).

Berdasarkan kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode atau teknik yang berfungsi untuk mengefektifkan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Danasasmita dalam Septiyani media pembelajaran atau *kyoogu* (教具) disebut juga *shichookaku kyoozai* (視聽覺教材) adalah:

‘Setiap orang, bahan atau alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap, dengan demikian sebetulnya pengajar, buku ajar, dan lingkungan sekolah adalah media pembelajaran atau media pendidikan’ (Septiyani, 2009: 120).

Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa ‘media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap’ (Arsyad, 1997:3). Menurut kedua opini di atas media pembelajaran adalah segala hal, baik manusia, bahan, alat, maupun peristiwa yang mampu memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada siswa.

Pemaparan-pemaparan tentang pengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala

sarana ataupun perantara (alat, metode, teknik, manusia, bahan, dan peristiwa) yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar di kelas untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif serta dapat meningkatkan minat siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

## 2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, dalam teori pengertian media pembelajaran disebutkan bahwa manusia, bahan, alat, dan peristiwa merupakan media pembelajaran. Hamalik (1994: 36) mengungkapkan media pendidikan atau pembelajaran terdiri atas: bahan cetakan atau bacaan, alat-alat, audio - visual, sumber-sumber masyarakat, kumpulan benda-benda, dan contoh-contoh perilaku yang dicontohkan oleh guru.

Jenis media yang dipaparkan di atas pernyataan tersebut merupakan jenis media dari sudut pandang yang luas atau tidak terbatas hanya pada alat-alat, sedangkan dari sudut pandang yang lebih spesifik berdasarkan persepsi indera, media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelas yakni, media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Sedangkan media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Tegeh, 2015: 19).

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely mengelompokkan media berdasarkan ciri-ciri fisiknya, yaitu: benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian dan benda tertentu), presentasi verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi OHP, catatan di papan tulis, dan majalah dinding), presentasi grafis (mencakup chart, grafik, peta, diagram, lukisan, dan gambar), gambar diam (potret), gambar gerak (film dan video), rekaman suara, pengajaran tepogram, dan simulasi (peniruan situasi) (Arsyad, 1997:3).

Kedua teori tersebut dapat menunjukkan bahwa media kartu ilustrasi merupakan jenis media berbasis visual dengan ciri-ciri fisiknya berupa presentasi grafis (gambar). Mengapa demikian, karena ilustrasi menurut Nuha (2019: 288) kata gambar mencakup segala bentuk lukisan atau ilustrasi yang digunakan dan disajikan dalam pembelajaran bahasa. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2005:425), ilustrasi berarti gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Dengan demikian ilustrasi merupakan gambar.

Sedangkan dalam buku karya Arsyad (1997:117) yang berjudul *Media Pengajaran*, konsep media kartu ilustrasi sama dengan konsep gambar garis yaitu, gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Dengan kata lain kartu ilustrasi merupakan beberapa susunan gambar, setiap gambarnya mewakili beberapa kata yang terdiri dari subjek, keterangan waktu atau tempat, objek, dan predikat.

Selain itu media kartu ilustrasi merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh *website* pembelajaran bahasa Jepang dengan alamat *web* sebagai berikut :

[http://coscom.co.jp/ebook/item\\_pakipic.html](http://coscom.co.jp/ebook/item_pakipic.html) .

Pernyataan – pernyataan di atas dapat menjelaskan bahwa kartu ilustrasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual, di mana kartu tersebut hanya menyajikan empat potong gambar yang digabungkan dalam satu kartu, setiap gambarnya mewakili kata benda dan kata kerja yang digunakan dalam unsur kalimat aktivitas bahasa Jepang. Penggunaan kartu ilustrasi tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan gagasannya baik secara lisan maupun tulisan dengan rasa percaya diri.

### **3. Penggunaan Media Kartu Ilustrasi**

Media kartu ilustrasi merupakan media pembelajaran berbasis visual. Dalam penggunaannya memerlukan persiapan supaya hasil dari

media tersebut efektif. Terdapat prinsip yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis visual, yaitu:

- a. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realitas harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diamati
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat pada teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik
- c. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.
- d. Hindari visual yang tak berimbang
- e. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk :
  - 1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain,
  - 2) memberi nama orang, tempat, atau objek,
  - 3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelumnya atau sesudahnya,
  - 4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
- f. Warna harus digunakan secara realistik (Arsyad, 1997: 89).

Selain itu Hamalik (Hamalik, 1994:66) juga mengungkapkan penggunaan media berbasis visual dapat efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif untuk memperkaya fakta dan memperbaiki kekurangjelasan.

Penggunaan kartu ilustrasi dibuat berdasarkan pada prinsip-prinsip penggunaan media visual tersebut. Pada kartu ilustrasi gambar yang digunakan merupakan gambar ilustrasi sederhana, tidak menggunakan gambar rumit, karena hanya menggunakan satu gambar disetiap kata – nya dan langsung tertuju pada kalimat.

Selain itu gambar satu dengan gambar lainnya memiliki perbedaan, contoh pada potongan gambar satu yang menunjukkan kata *watashi* diberi gambar orang, gambar selanjutnya menunjukkan waktu diberi gambar jam, dan seterusnya, sehingga siswa dapat membedakan perbedaan tiap-tiap gambar dengan mudah.

Dalam satu rangkaian kartu gambar yang digunakan merupakan gambar sejenis atau satu tema. Kemudian pada setiap gambarnya diberikan keterangan (dalam bahasa Jepang) yang memperjelas makna gambar. Pemilihan gambar disesuaikan dengan karakter siswa tingkat SMP yang mudah dianalisis. Proses pencetakan kartu secara berwarna (warna cerah), dengan ukuran panjang 10.5 cm dan lebar 48 cm. Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pembuatan kartu ilustrasi sesuai dengan prinsip media berbasis visual yang telah dipaparkan.

#### **4. Manfaat Media Pembelajaran**

Bagian sebelumnya telah dibahas pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran, pada teori media pembelajaran telah disinggung bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat, pikiran, dan perasaan siswa saat kegiatan

belajar berlangsung. Namun, manfaat media pembelajaran tidak hanya terbatas pada peningkatan minat siswa saja, melainkan memiliki banyak manfaat.

Beberapa pakar pendidikan telah mengungkapkan manfaat media, seperti Malapu dalam Tegeh yang berpendapat bahwa mafaat penggunaan media pembelajaran yaitu:

‘Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki keunggulan karena dapat memberi rangsangan kepada pembelajar untuk mempelajari hal-hal baru dan mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera’ (Tegeh, 2015: 6).

Hamalik (1994:18) juga mengungkapkan salah satu manfaat media pendidikan atau pembelajaran adalah:

“Media pendidikan membangkitkan motivasi belajar dan perangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. periode orientasi pengajaran akan berlangsung lebih efektif apabila guru menggunakan media pendidikan, misalnya dengan memasang gambar pada papan tempel, mengadakan demonstrasi, berkaryawisata, dan lain-lain”.

Manfaat media pembelajaran berdasarkan kedua teori tersebut yaitu, dengan penggunaan media pembelajaran saat proses kegiatan belajar berlangsung dapat memberikan rangsangan dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar maupun mempelajari hal-hal baru serta mampu mengefektifkan proses penyampaian materi dan memudahkan guru dalam mengetahui seberapa jauh kemampuan siswanya.

Selain teori di atas terdapat pula teori Sudjana dan Rivai (1992:2) yang mengemukakan empat manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran;

- c. Tujuan pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain (Arsyad, 1997:25).

Sadiman, dkk. juga mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

‘Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar, objek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian dimasa lampau, objek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas’ (Tegeh, 2015:6).

Manfaat media pembelajaran berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berfungsi dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra, dan pengalaman siswa, karena media pembelajaran mampu menjadi sarana dalam menjelaskan suatu proses yang terlalu cepat menjadi lambat, peristiwa lampau yang dapat diperlihatkan melalui video atau film, dan materi pelajaran berupa penjelasan wilayah, tempat, benda yang berukuran besar serta tidak mungkin dihadirkan dalam kegiatan belajar siswa menjadi bisa dihadirkan dengan menggunakan media gambar.

Media pembelajaran memiliki lebih dari satu manfaat bagi proses kegiatan belajar. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk mencoba menerapkan manfaat media pembelajaran pada kegiatan belajar *bunkei* dasar atau pola kalimat dasar bahasa Jepang dengan harapan penggunaan media tersebut dapat mengefektifkan kegiatan belajar.

## E. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, sudah ada beberapa penulis yang terlebih dahulu melakukan penelitian serupa. Salah satunya pada jurnal pendidikan karya Lispridona Diner yang berjudul “*Efektifitas Media Gambar dalam Pengajaran Kuremasu pada Mata kuliah Struktur (Bunpoo) Bahasa Jepang*” dan Skripsi karya Ike Sulistiyati Septiyani yang berjudul “*Efektifitas Metode Langsung dengan Media Picture Power Point dalam Pembelajaran Pola Kalimat*”.

Pada Penelitian Lispridona Diner, menguji keefektifan media gambar yang diterapkan pada pembelajaran *bunpoo kuremasu*, dengan objek penelitian Program studi Bahasa Jepang S1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang (UNNES). Latar belakang penulis melakukan penelitian ini karena kesulitan yang dialami mahasiswa ketika membedakan antara makna *kuremasu* dan *agemasu*.

Penelitian tersebut menekankan pada penggunaan media berupa kartu gambar, setiap satu kartunya terdapat ilustrasi gambar dari *kuremasu* atau *agemasu* yang dapat memberikan gambaran serta pemahaman kepada mahasiswa tentang perbedaan kedua kata tersebut. Kemudian metode yang digunakan yaitu eksperimen dengan rancangan *pre – test* dan *post – test* dengan hasil bahwa penggunaan media gambar mampu mengefektifkan proses pembelajaran *bunpoo kuremasu*.

Penelitian kedua, yaitu *Efektifitas Metode Langsung dengan Media Picture Power Point dalam Pembelajaran Pola Kalimat* oleh Ike Sulistiyati Septiyani dengan objek penelitian kelas X SMAN 1 Singorojo. Pada penelitian tersebut, penulis mencoba mengombinasikan antara metode pembelajaran langsung dengan media PPT (*Picture Power Point*) dalam pembelajaran pola kalimat. Pada penelitian ini menjelaskan kesulitan siswa mempelajari pola kalimat karena faktor struktur kalimat bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa Indonesia.



Penelitian tersebut menekankan pada penggunaan metode langsung yang dikombinasikan dengan media *slide* PPT berisi gambar kosakata dan bunyi dari kosakata tersebut. Desain penelitian menggunakan komparasi yaitu dengan membandingkan hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan rumus  $t_{hitung}$  hasil penelitian menyatakan bahwa metode langsung dengan media PPT efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman terhadap pola kalimat.

Telah terjabarkan gambaran penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan, hampir serupa dengan penelitian ini. Jika kedua penelitian tersebut berusaha membuat siswa menguasai pola kalimat dan kosakata, tidak demikian dengan penelitian ini yang lebih menekankan pada pemahaman siswa dalam menyusun kalimat.

Selain itu penelitian ini menggunakan media gambar yang bukan bersifat elektronik melainkan cetak berupa kartu, pada setiap kartu terdiri dari empat potong gambar dan kegiatan belajarnya menggunakan pendekatan lisan dan pengajaran bahasa menurut situasi. Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen *post – test only control desain* dengan subjek penelitian siswa tingkat sekolah menengah pertama (SMP).