

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* STIKER LINE  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA  
JEPANG**

**Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II  
Yogyakarta Tahun Ajaran 2016-2017**

Yunus Bagas Putranto  
20130830040

**Abstrak**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yang sudah umum digunakan yaitu *flashcard*. Hal yang membedakan adalah media *flashcard* pada penelitian ini dikombinasikan dengan stiker Line. Stiker Line digunakan dengan asumsi bahwa Line merupakan salah satu media sosial yang paling populer di Indonesia, sehingga fitur stiker Linenya familiar dan dapat mudah diingat oleh pembelajar bahasa Jepang.

Penelitian ini dilangsungkan pada mata pelajaran bahasa Jepang di kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya Madrasah Aliyah Negeri II Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berbentuk tes dan angket. Dari hasil analisis data nilai tes menggunakan rumus  $t_{hitung}$ , diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 5.29 dan nilai  $t_{tabel}$  dengan db sebesar 35 pada taraf signifikansi 5% adalah 2.03. Dari perbandingan kedua nilai  $t$  tersebut, maka dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = 5.29 > t_{tabel} = 2.03$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_k$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan antara pembelajar kosakata bahasa Jepang menggunakan media pembelajaran *flashcard* stiker Line dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Data nilai yang diperoleh dari *posttest* tersebut juga dibandingkan dengan data nilai *pretest* menggunakan rumus *normalized gain* untuk mengetahui keefektifan dari media *flashcard* stiker Line. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa data *normalized gain* pada kelas eksperimen adalah sebesar 0.93 dan pada kelas kontrol sebesar 0.76. Angka tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama sangat efektif. Meski demikian, hasil dari *normalized gain* pada kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dengan selisih 0.17. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran menggunakan media *flashcard* stiker Line sedikit lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

Dari hasil angket, diketahui kesan siswa terhadap media *flashcard* stiker Line. Seluruh responden menyatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media *flashcard* stiker Line. Selain itu responden juga setuju jika media tersebut diterapkan pada pembelajaran bahasa Jepang secara berkelanjutan.

*Keyword* : Keefektifan, Media Pembelajaran, *Flashcard*, Stiker Line, Kosakata