

**Efektivitas Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata
Gairaigo Menggunakan Media Kartu *Kwartet* (pada Siswa
Kelas X SMK Mandala Tiara Bangsa 2019/2020)**

Igat Meliana

Sekolah Tinggi Bahasa Asing Cipto Hadi Pranoto

igatmeliana240@gmail.com

DOI: 10.18196/jjlel.4132

Abstrak

Kartu *Kwartet* pada penelitian ini, adalah kartu yang dimainkan sebagai alat bantu kegiatan pengajaran dari keseluruhan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang di tingkat dasar. Kartu ini terdiri dari gambar, dan kosakata yang ditulis berwarna-warni. Dibandingkan media gambar, media Kartu *Kwartet* ini dapat membantu siswa secara visual mengingat dan membaca kosakata *gairaigo* yang terdiri dari huruf Katakana. Selain itu, dapat meningkatkan minat belajar siswa menghafal dan memotivasi siswa belajar kosakata *gairaigo* melalui kegiatan permainan dan desain kartu yang menarik. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektifitas peningkatan kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* menggunakan media kartu *kwartet* pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa. Metode kuantitatif *true experimental design* digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan kemampuan koasakata *gairaigo* pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa menggunakan media kartu *kwartet*. Penelitian ini menghasilkan gambaran bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa media kartu *kwartet* efektif digunakan untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Selain itu, berdasarkan angket dihasilkan bahwa siswa dapat aktif pada kegiatan pembelajaran dan termotivasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Kartu *Kwartet*; *Gairaigo*

Abstract

The quartet card learning is a game card and consists of colorful images and vocabulary. It belongs to teaching tools for the whole learning. In the learning process, all students can apply it. Therefore, the visibility of students is not

limited to using imagery media only. The color of the Gairaigo letter can also reinforce students to memorize the Gairaigo vocabulary.

Furthermore, due to the attractive card design, the game can also increase the motivation of students in learning the Gairaigo vocabulary. The purpose of this research is to determine the effectiveness of the use of Learning Media, quartet card, on the ability to remember Gairaigo vocabulary. The research method used was the quantitative method of authentic experimental design, with the sample of the students of SMK Mandala Tiara Bangsa, divided into control and experimentation classes. It showed that learning by using the media of the Quartet card learning was practical. It could increase the value of learning outcomes of Gairaigo vocabulary and attract students' interest and attention in learning Japanese. Hence, it also gave an active learning experience in the classroom.

Keywords: *Learning Media; quartet card; Gairaigo*

PENDAHULUAN

Watts dalam Elsjelyn (2008:1) mengatakan bahwa perbedaharaan kata bahasa Jepang sangat kaya. Di Jepang, balita membutuhkan 2000 kosakata, pada umur 7 tahun bertambah menjadi 7000 kosakata, pada umur 14 tahun mejadi 14.000 kosakata, seiring bertambahnya usia kosakata yang dibutuhkan akan semakin bertambah untuk dapat memenuhi kebutuhan dasar dalam berbahasa. Pembelajaran bahasa Jepang agar memiliki kemampuan berbahasa yang baik, maka harus menguasai kosakata yang baik secara kualitas maupun kuantitas. Jumlah kosakata yang dimiliki seseorang merupakan salah satu tolok ukur keterampilan berbahasanya, semakin kaya perbedaharaan kata seseorang maka semakin besar keterampilan berbahasanya (Tarigan, 1993: 2-3).

Padanan kata "Kosakata" dalam bahasa Jepang adalah "*goi* (語彙)". *Goi* menurut asal usulnya terbagi menjadi *wago* (和語), *kango* (漢語) dan *gairaigo* (外来語). Dari ketiga kelompok kata tersebut, *gairaigo* merupakan kelompok yang tidak diketahui dengan pasti jumlahnya. Karena proses penyerapan kosakata bahasa asing masih dilakukan sampai sekarang, dengan kata lain kosakata *gairaigo* akan terus bertambah seiring berjalannya waktu karena *gairaigo* merupakan kosakata tanpa batas.

Penggunaan *gairaigo* biasanya terbatas pada bidang atau pada masyarakat tertentu, contohnya kosakata pada bidang kedokteran. Akan tetapi, *gairaigo* juga digunakan oleh orang Jepang, seperti dalam majalah berbahasa Jepang yang terdapat banyak kosakata *gairaigo*, yang dapat memberi penekanan dan lebih menarik bagi pembaca dibandingkan kosakata lainnya karena kosakata *gairaigo* ini terdengar lebih *familiar* dan praktis.

Kosakata *gairaigo* dimodifikasi sesuai dengan aturan ketatabahasaannya, sehingga terkadang terjadi perbedaan jika dibandingkan dengan kosakata bahasa aslinya, baik dalam segi pengucapan, penulisan, maupun maknanya.

Kendala yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang adalah sulitnya mengingat kosakata *gairaigo*. Kesulitan ini disebabkan oleh kosakata *gairaigo* yang memiliki aturan tersendiri sehingga tidak diambil begitu saja dari kata asalnya. Oleh karena itu, meskipun asal kata *gairaigo* sebagian besar diserap dari bahasa Inggris, penguasaan kosakata bahasa Inggris tidak menjamin dapat menguasai *gairaigo*. Terdapat berbagai cara untuk mengatasi kendala dalam mempelajari *gairaigo*, salah satunya dengan memaksimalkan penggunaan alat bantu ajar atau media pengajaran yang sesuai bahan pengajaran yang akan dipelajari. Penggunaan media pengajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, menurut sebagian besar praktisi pendidikan berpendapat bahwa dapat mempertinggi nilai hasil belajar siswa (Munadi, 2010:2). Peneliti berpendapat bahwa media kartu *kwartet* perlu diterapkan untuk menguasai kosakata *gairaigo* tidak hanya sebagai alat permainan yang mendidik namun dapat dijadikan sebagai sarana untuk dijadikan media dalam proses pembelajaran yang menarik serta dapat digunakan dalam pengajaran pada umumnya.

Perumusan Masalah

Masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana kah efektifitas peningkatan kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* menggunakan media kartu *kwartet* pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa?”.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan data empiris yang dihasilkan, diharapkan penelitian ini menghasilkan gambaran sesuai tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektifitas peningkatan kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* menggunakan media kartu *kwartet* pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini terdapat tiga manfaat, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi pengajar bahasa Jepang dalam mengajarkan kosakata *gairaigo* dapat menjadi pilihan media pada kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *gairaigo*.
- b. Media pembelajaran kartu *kwartet* dimungkinkan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk pengajaran kosakata *gairaigo*.
- c. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan referensi bahan kajian pengembangan media ajar yang diwadahi oleh institusi tertentu khususnya yang menyelenggarakan pengajaran bahasa Jepang.

DESKRIPSI TEORITIS

Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi proses belajar menurut Yudhi Munadi (2010:13), yaitu faktor *raw input*, faktor *environmental input* dan faktor *instrumental input*. faktor *raw input* adalah kondisi fisiologis maupun psikologis yang dimiliki siswa. kondisi setiap siswa tidak sama satu dengan yang lainnya. faktor selanjutnya adalah faktor *environmental input*, yaitu faktor lingkungan tempat kegiatan belajar berlangsung yang mencakup lingkungan sosial dan alam. Faktor yang terakhir adalah faktor *instrumental*

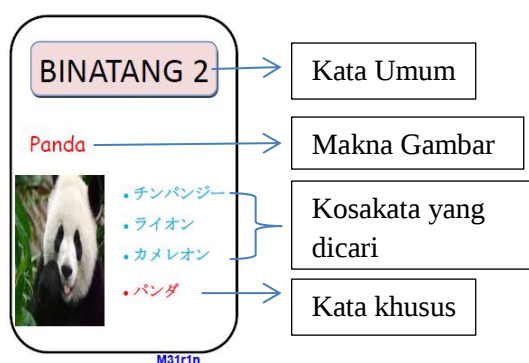
input, di dalamnya terdapat sistem dan perangkat pendukung kegiatan pendidikan. Salah satunya adalah media pengajaran.

Selanjutnya, Arsyad (2003:15) menyatakan bahwa pemanfaatan media pengajaran bertujuan agar proses interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan lingkungan belajar menjadi lebih tinggi. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yaitu alat yang digunakan oleh guru guna menunjang metode belajar yang digunakan dalam pengajaran. Selain itu, media pengajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar, karena kegiatan pembelajaran sering kali dipengaruhi oleh iklim, kondisi, dan lingkungan. Media pengajaran yang ditata dan digunakan guru dapat membantu guru mengatasi kendala-kendala pada kegiatan belajar. Guru berharap dengan penggunaan media pengajaran maka akan menghasilkan proses belajar dan proses mengajar menjadi lebih berkualitas, yang pada akhirnya mempertinggi hasil belajar siswa.

Salah satu media pengajaran dalam pembelajaran kosakata dapat melalui media permainan. Menurut Wallace (1982:13) tujuan dasar penggunaan permainan dalam pengajaran kosakata adalah untuk mengembangkan kosakata, baik dengan memberikan kosakata kepada mereka ataupun dengan melatih menggunakan kosakata yang telah diajarkan. Kosakata dalam bahasa Jepang berdasarkan asal katanya diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu *Wago* (和語), *Kango* (漢語) dan *Gairaigo* (外来語). *Wago* adalah kosakata yang berasal dari Jepang asli. Sedangkan, *Kango* adalah kosakata yang berasal dari Cina. Dan *Gairaigo* adalah kosakata yang berasal dari negara selain Jepang dan Cina (Sudjianto dan Dahidi, 2007:100). *Gairaigo* merupakan salah satu kosakata yang sulit dipelajari oleh pembelajar bahasa asing karena jarang digunakan. Selain itu, terdapat aturan-aturan tersendiri dalam bahasa Jepang yang mengubah kosakata *gairaigo* jauh dari asal katanya. Serta pergeseran makna dari asal katanya. Kadang kala orang yang menguasai bahasa dari asal kata *gairaigo*

pun tidak mengetahui arti atau pengucapannya. Penulisan *gairaigo* pun menggunakan huruf katakana, sehingga pengguna kosakata *gairaigo* dituntut untuk menguasainya. Hal ini menjadi kendala dalam mempelajari kosakata *gairaigo*.

Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dalam pengajaran bahasa Jepang menggunakan bantuan media pembelajaran. Media Kartu *kwartet* yang digunakan dalam penelitian ini mengandung unsur-unsur: 1). Permainan kartu; 2). Gambar ; dan 3). Huruf yang berwarna-warni. Lihat gambar contoh kartu *kwartet* di bawah ini.



Gambar 1. Contoh Kartu *Kwartet*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kartu kwartet ini memiliki aturan main tersendiri yaitu: 1). Waktu permainan 30 menit; 2). Suit, untuk menentukan pemain pertama/pengocok kartu; 3). Kartu dikocok dulu, lalu dibagi kepada 4-5 pemain, masing-masing mendapatkan 2 lembar kartu, sisa kartu ditaruh di tengah-tengah lingkaran sebagai kartu kocokan.; 4). Pengocok kartu mendapatkan giliran pertama; 5). Pemain pertama menyebutkan kata umum dari kelompok kosakata; 6). Para pemain lain yang mempunyai kata umum tersebut memberi tanda (mengatakan "*hai, arimasu*"); 7). Pemain yang menyebutkan dapat menebak kartu apa yang dimiliki pemain dengan mengatakan kartu yang dicari ditambahkan "*ga arimasuka.*" Contohnya "*Raion no kaadoo ga arimasuka.*" .

Pemain yang mempunyai kartu, kalau tebakannya betul (yang disebut adalah kata yang memiliki gambar atau kata yang berwarna merah) maka kartu tersebut diserahkan kepada penyebut dengan mengatakan "*hai, douzo*", dan penyebut menebak kartu lain pada pemain yang memiliki kartu yang kata umumnya ditebak tadi. Namun jika penebak salah menyebutkan kartu maka akan pindah giliran pada orang yang ada di samping kanannya, dengan mengatakan kata yang ditebak ditambah *no kaadoo ga arimasen*. Contohnya "*Raion no kaadoo ga arimasen*"; 8). Setiap giliran hanya boleh menyebut satu kata umum saja; 9). Setiap ganti giliran namun belum membuat 4 pasangan kartu maka akan mengambil kartu kocokan, atau pemain yang habis kartu di tangannya; 10). Pemain dinyatakan menang jika mengumpulkan 4 pasangan kartu yang paling banyak dalam waktu permainan 30 menit; dan 11). Pemain yang kalah dihukum untuk membacakan secara lantang kosakata *gairaigo* yang ada pada kartu *kwartet* di hadapan para pemain yang lain.

Tinjauan Pustaka

Penelitian yang membahas mengenai kartu *Kwartet* telah diteliti oleh Cahyono pada tahun 2010. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cahyono (2010) yang menggunakan metode eksperimen sempurna melalui desain penelitian *Control Group Pretest Posttest Design*, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik permainan kartu *kwartet* untuk meningkatkan penguasaan kosakata, menghasilkan perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Jepang yang menggunakan permainan kartu *kwartet* dengan yang tidak menggunakan permainan kartu *kwartet*. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa berpendapat teknik permainan kartu *kwartet* ini tepat, menarik, kreatif, dan dapat memudahkan mereka dalam menguasai kosakata sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan memberikan alternatif baru untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Hal senada dihasilkan penelitian yang dilakukan oleh Tan, Darmawan dan Wibowo. Penelitian yang berjudul pengaruh permainan kartu *kwartet* terhadap kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang menyatakan bahwa permainan kartu *kwartet* efektif untuk mengingat kosakata Bahasa Jepang (Tan, Darmawan dan Wibowo, 2015). Penelitian yang serupa juga telah diteliti oleh Pipit Puri Aprodita pada tahun 2014. Penelitian ini berfokus pada teknik permainan dengan menggunakan penelitian semu *one-grup pretest posttest design* (Aprodita, 2014).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan media kartu *kwartet* untuk meningkatkan penghapalan kosakata tingkat dasar menghasilkan hasil yang efektif.

Walaupun penelitian ini, terlihat sama dengan kedua penelitian tersebut, akan tetapi objek penelitian, fokus penelitian dan media kartu *kwartet* serta cara permainan kartu *kwartet* ini berbeda jauh. Ketiga penelitian tersebut belum menfokuskan penelitian yang meneliti kosakata *gairaigo*.

Penelitian Tan, Drmawan dan Wibowo lebih berfokus pada teknik permainan yang berfokus pada psikologi siswa dengan mengingat kosakata bahasa Jepang secara umum, sedangkan penelitian ini, lebih khusus lagi yaitu meneliti media kartu *kwartet* yang digunakan.

Sedangkan pada penelitian Cahyono, kartu *kwartet* dimodifikasi sehingga lebih mirip permainan *Tic Tac Toe*, yang mencocokkan empat kartu yang sama. Sedangkan penelitian ini menggunakan permainan kartu *Kwartet* asli. Selain itu, pada kartu *kwartet* ini menggunakan gambar, kosakata yang berwarna-warni dan dimainkan dengan menggunakan aturan tertentu yang telah dimodifikasi sehingga mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Jepang pada saat memainkan kartu *kwartet* ini.

METODE PENELITIAN

Sugiono (2006:107) berpendapat bahwa metode penelitian dapat memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang

penelitian dengan cara ilmiah agar mendapatkan data yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kualitatif *true experimental design* menggunakan tes dan angket yang digunakan dijadikan instrumen penelitian. Pada penelitian ini, digunakan tes tertulis berupa 20 butir soal pilihan ganda pada setiap tes yang dilaksanakan sebanyak empat kali tes. Tes berupa *posttest* yang dilakukan sebanyak empat kali, yaitu tes tertulis. Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal per pertemuan dengan penilaian nilai tertinggi 100 poin dan nilai terendah 0. Selain tes, penelitian ini juga menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen karena hanya kelas eksperimen yang menggunakan media kartu *kwartet*. Angket yang digunakan adalah angket tertutup berisi 9 butir pertanyaan yang berisi informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penggunaan media kartu *kwartet* pada kegiatan belajar.

Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2019/2020 yaitu pada 17 Agustus 2019 sampai dengan 7 September 2019. Lokasi penelitian ini adalah di SMK Mandala Tiara Bangsa yang beralamat di Jln. Rawamangun Muka Selatan No.21-23 Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulogadung, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Pelaksanaan penelitian pada mata pelajaran bahasa Jepang selama 4 kali pertemuan selama 1 jam pelajaran (45 menit).

Pada bagian deskripsi ini akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran kartu *kwartet*. Yaitu, data angket dan data tes. Perhitungan data tes menggunakan cara manual dengan bantuan program Microsoft Excel 2010 untuk menghitung besaran efektivitas dalam penggunaan media tersebut. Berikut nilai tes kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa kelas X tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 1
Hasil Nilai Tes Kelas Eksperimen
VARIABEL X

No. Urut	Tes 1	Tes 2	Tes 3	Tes 4	Jumlah	Rata-rata
1	90	100	100	90	380	95
2	80	100	90	90	360	90
3	55	100	85	85	325	81
4	45	90	100	85	320	80
5	75	90	85	90	340	85
6	80	85	100	90	355	89
7	90	90	90	80	350	88
8	80	100	80	80	340	85
9	60	100	80	85	325	82
10	75	100	100	90	365	91

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor total nilai tes sebesar 3460 dengan rata-rata nilai 87. Skor tertinggi pada tes yang pertama adalah 45 poin, pada tes yang kedua naik menjadi 85 poin, pada dua tes terakhir turun menjadi 80 poin. Sedangkan skor terbesar pada tes yang pertama adalah 90 poin dan selanjutnya mendapat nilai sempurna 100 poin.

Tabel 2
Hasil Nilai Tes Kelas Kontrol
VARIABEL Y

No. Urut	Tes 1	Tes 2	Tes 3	Tes 4	Jumlah	Rata-rata
1	70	60	50	80	260	65
2	50	60	60	80	250	63
3	70	55	60	80	265	66
4	70	70	80	45	265	66
5	65	60	70	80	275	69
6	80	75	60	75	290	73
7	70	55	60	75	260	65
8	70	60	50	70	250	63
9	75	80	65	70	290	73
10	70	70	60	75	275	69

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh skor total nilai Tes sebesar 2680 dengan rata-rata nilai 60. Pada hasil nilai tes kelas kontrol, skor terendah pada tes pertama sebesar 50 poin, pada tes yang kedua sebesar 55 poin, dan

tes yang ketiga turun kembali menjadi 50 poin, kemudian 45 poin pada tes terakhir. Skor tertinggi pada semua tes adalah 80 poin dari nilai sempurna 100.

Perhitungan data angket yang telah disebarakan sebanyak 9 butir pertanyaan tertutup. Kemudian setiap butir ditafsirkan sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Pengolahan Data

Berdasarkan data angket yang telah disebarakan sebanyak 9 butir pertanyaan tertutup pada sampel kelas eksperimen dapat diketahui bahwa seluruh (66,67% menyukai dan 33,33% sangat menyukai) siswa sampel menyukai pembelajaran huruf katakana, tetapi pada butir pertanyaan nomor 2 dan nomor 3 lebih dari setengah (72,778%) siswa sampel berpendapat bahwa huruf katakana sulit untuk dipelajari, dan kosakata bahasa Jepang sulit untuk diingat. Hal ini mendukung alasan diperlukannya suatu media yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat kosakata khususnya *gairaigo*. Seluruh (66,667% setuju dan 33,333% sangat setuju) siswa sampel berpendapat bahwa media kartu *kwartet* pada penelitian ini menyenangkan untuk mempelajari kosakata *gairaigo* dan seluruh siswa sampel (72,222% setuju dan 27,778% sangat setuju) berpendapat media kartu *kwartet* dapat membantu siswa menghafalkan kosakata *gairaigo*.

Dengan kata lain, berdasarkan data pada angket di atas dapat diketahui bahwa:

1. Siswa menyukai pembelajaran huruf *katakana* dan siswa berpendapat bahwa pembelajaran huruf *katakana* merupakan pembelajaran yang sulit.
2. Siswa sudah *familiar* dengan pembelajaran menggunakan media kartu.
3. Siswa berpendapat media kartu *kwartet* menyenangkan dan meningkatkan kemampuan menghafal siswa pada pembelajaran *gairaigo*.

Sedangkan dari data instrumen penelitian tes dihasilkan perbedaan yang signifikan antara hasil tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diambil sampel adalah siswa kelas X yang berjumlah 20 orang dibagi menjadi dua kelompok. kelompok eksperimen (kelas eksperimen) diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* dan pada kelompok lain (kelas kontrol) tidak diberikan media pembelajaran. Berdasarkan nilai *posttest* yang dilakukan sebanyak empat kali, pada kelas eksperimen diperoleh skor total nilai tes sebesar 3460 dengan nilai rerata 87, dari nilai sempurna 100 poin diperoleh skor tertinggi 100 dan skor terendah 45. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor total tes sebesar 2680 dengan nilai rerata 60 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 45 dari nilai sempurna 100.

Hasil analisis yang diperoleh dari sampel penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 87 dan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* pada kelas kontrol sebesar 60. Dengan demikian terdapat perbedaan *mean* yang diperoleh dari nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dari nilai *posttest* kelas kontrol. Selanjutnya perbedaan *mean* tersebut dibuktikan melalui uji t_{tes} . Berdasarkan hasil penghitungan manual pada pengujian hipotesis penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,56$ dan nilai $t_{tabel} = 2,04$ untuk $db = 32$ (dibulatkan ke dalam $db = 30$) pada taraf signifikansi 5%. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima yaitu media kartu *kwartet* efektif digunakan meningkatkan kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* pada siswa SMK Mandala Tiara Bangsa.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* juga dapat diketahui dari persentase perolehan total skor tes siswa. Persentase total skor tes siswa kelas kontrol lebih kecil dari kelas eksperimen, sehingga media pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen dinyatakan efektif.

Sehingga dapat pula ditarik disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media kartu *kwartet* pada proses belajar mengajar dapat meningkatkan penguasaan kosakata *gairaigo*.
2. Media pembelajaran kartu *kwartet* menyenangkan sehingga memotivasi siswa.
3. Media pembelajaran kartu *kwartet* mendorong siswa untuk mengucapkan kosakata *gairaigo* yang diajarkan.
4. Penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* lebih efektif digunakan untuk kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* dibandingkan dengan media work sheet, media gambar dan media daftar kosakata.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini adalah terdapat efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran kartu *kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* siswa kelas X SMK Mandala Tiara Bangsa. Hal ini diketahui dari hasil rata-rata tes kelas eksperimen (87) yang lebih besar dari hasil rata-rata kelas kontrol (66). Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_k diterima, karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} ($2,56 > 2,04$). Sedangkan hasil dari pengolahan data angket, diketahui bahwa siswa kelas eksperimen menganggap media kartu *kwartet* dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata *gairaigo* dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan telah berhasil menguji hipotesis. Peneliti telah melaksanakan penelitian ini dengan sebaik mungkin. Namun, penelitian ini masih memiliki kelemahan-kelemahan, antara lain:

1. Kesulitan dalam membaca huruf katakana mempengaruhi jalannya kegiatan penelitian karena pada kartu *kwartet* menggunakan huruf kana, sehingga siswa membutuhkan waktu lebih pada saat melakukan permainan.

-
2. Tidak semua siswa mengetahui permainan kartu *kwartet*, sehingga pada tatap muka 1, masih harus memperkenalkan aturan main dan cara permainan kartu *kwartet* sehingga sedikit memakan waktu pembelajaran di kelas eksperimen.

REFERENSI

- Aprodita, Pipit Puri. 2014. *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet Dalam Mengingat Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diunduh dari http://repository.upi.edu/16298/3/S_JEP_1005666_Abstract.pdf.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyono. 2010. *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Dokumen.
- Elsjelyn, Evelyn Rientje. 2008. *75 Grammar Chart*. Jakarta: MAC Publishing.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental divisi dari Kesaint Blanc.
- Sugiono. 2006. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tan, Dea Ayu Darmawan dan Chirstine Wibowo. 2015. "Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang." *Psikodimensia Vol. 14 No.1* Januari - Juli: 135-152.
- Tarigan, HG. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wallace, Michael J. 1982. *Teaching Vocabulary*. London: University of Virginia.