

PENERAPAN METODE BELAJAR *QUANTUM MEMORIZER* TEKNIK AKROSTIK DAN PASAK NOMOR PADA PENGUASAAN HURUF HIRAGANA SISWA KELAS X SMA KEMALA BHAYANGKARI 1 SURABAYA

Dita Astri Permithasari

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
safinah.najah19@gmail.com

Mintarsih, S.S., M.Pd.

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Siswa SMA saat belajar bahasa Jepang menemui beberapa kesulitan, salah satunya adalah belajar huruf Hiragana. Alasannya adalah huruf Hiragana berbeda dengan huruf alfabet serta kurangnya minat belajar bahasa Jepang. Oleh karena itu perlu dilakukan sebuah penelitian untuk mempermudah belajar huruf Hiragana. Metode belajar yang diujicobakan dalam penelitian ini adalah *Quantum Memorizer* Teknik Akrostik dan Pasak Nomor. Metode ini diterapkan dengan cara menjadikan huruf Hiragana menjadi sebuah gambar dalam setiap urutannya kemudian menjadikannya sebuah cerita. Penelitian dilakukan di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dengan sampel dua kelas dimana kelas X-4 menjadi kelas kontrol dan kelas X-6 menjadi kelas eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan instrumen berupa tes yaitu *pre test* dan *post test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik dengan uji t-signifikansi untuk mengetahui efektivitas pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu digunakan *t-score* untuk mengetahui pengaruh penerapan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor pada kelas eksperimen.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah penerapan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor memberikan pengaruh pada pembelajaran huruf Hiragana kelas eksperimen tetapi tidak efektif karena nilai *pre test* kelas eksperimen lebih baik dari nilai *post test*.

Kata kunci: Penguasaan huruf Hiragana, Metode Belajar *Quantum Memorizer* Teknik Akrostik dan Pasak Nomor

要旨

高校生は日本語とくにひらがなを勉強するときいろいろな問題がある。ひらがなはローマ字と違っているから日本語を勉強する興味が少なくなる。それだから簡単にひらがなを勉強するためにこの研究を行う。本研究に使用している学習方法は *Quantum Memorizer* の *Akrostik* 及び *Pasak Nomor* のテクニックである。この方法は書き順にステップを作って、ひらがなの把握を簡単にする。研究場所はクマラバヤンカリだい1スラバヤ高校の X-4 及び X-6 のクラスである。X-4 はふつうのクラスで、X-6 は実験のクラスである。

本研究は実験の研究でテストのデータで比較した。テストのデータは *pre test* と *post test* である。データ分析の方法は *parametrik* の統計を使って二つのクラスの勉強するとき効果を知るために T-有為性を使った。そして、実験のクラスに *Quantum Memorizer* 学習方法の *Akrostik* 及び *Pasak Nomor* のテクニックを使用する試みの影響を知るために T-得点を使った。

研究の結論は実験のクラスでひらがなを把握するためには有意義であるがテストのてんしゅうには差がないことがみとめた。

キーワード: ひらがなを把握する能力、*Quantum Memorizer* の学習方法、*Akrostik* 及び *Pasak Nomor* のテクニック

PENDAHULUAN

Pengajaran bahasa Jepang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan serta memperlancar komunikasi. Pengajaran bahasa Jepang dilakukan dengan memenuhi dua

tuntutan seperti yang disampaikan oleh Mimaki dalam Sutedi (2009:39) yaitu “mampu berkomunikasi secara lisan dan mampu berkomunikasi menggunakan tulisan”. Oleh

karena itu pembelajar bahasa Jepang dituntut menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*). Berbicara dan menulis merupakan keterampilan produktif atau aktif (*sanshutsuteki kinou*) karena menghasilkan bunyi bahasa atau kalimat yang disampaikan pada lawan bicara. Sedangkan mendengar dan membaca merupakan keterampilan statis atau pasif (*juyouteki kinou*) karena siswa hanya menerima sederetan bunyi bahasa atau sederetan huruf dalam bentuk tulisan dari lawan bicara atau penulisnya.

Terkait keterampilan menulis (*kaku ginou*), Sutedi (2009:41) menyatakan bahwa “bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit dipelajari oleh pembelajar Indonesia karena banyak beban yang ditempuh oleh pembelajar”. Salah satu beban yang ditemui pembelajar adalah waktu yang diperlukan untuk belajar huruf Jepang cukup lama. Hal ini dikarenakan ada empat huruf yang dipelajari dalam bahasa Jepang yaitu huruf Romaji (alfabet), Hiragana, Katakana, dan Kanji. Dalam belajar huruf Romaji tidak akan ditemukan kesulitan karena sama dengan huruf alfabet Indonesia. Sedangkan dalam belajar huruf Hiragana dan Katakana mulai ditemui kesulitan karena hurufnya berbeda, ada 46 huruf dasar yang dikembangkan menjadi 102 huruf. Oleh karena itu dalam menguasai huruf Jepang terutama huruf Hiragana dibutuhkan metode khusus untuk mempelajarinya agar huruf yang dipelajari mudah dihafal.

Berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Jepang SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya (narasumber) pada tanggal 24 Agustus 2013 didapatkan hasil yang mendukung pernyataan Sutedi (2009) bahwa materi yang paling sulit dipelajari siswa SMA kelas X dalam belajar bahasa Jepang adalah huruf Jepang. Adapun indikasi dari kesulitan belajar huruf Jepang yang disampaikan oleh narasumber dapat diketahui dari nilai ujian dengan soal huruf Hiragana pada UTS (Ujian Tengah Semester) ganjil kelas X yang rata-rata belum memenuhi KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal. Nilai UTS yang belum memenuhi KKM terjadi karena kurang penguasaan terhadap huruf Jepang terutama yang dipelajari di awal yaitu huruf Hiragana. Selain itu narasumber menambahkan bahwa kurangnya penguasaan terhadap huruf Jepang adalah karena siswa-siswa juga kurang berminat dalam mempelajari bahasa Jepang. Pernyataan narasumber tersebut dapat diketahui dari respon sebagian besar siswa saat pelajaran bahasa Jepang yang mendengarkan namun kurang antusias atau pasif. Dengan adanya permasalahan tersebut maka dilakukan sebuah penelitian tentang metode belajar yang mampu mempermudah siswa SMA kelas X belajar huruf Jepang dengan mudah dan menyenangkan. Adapun metode belajar tersebut adalah *Quantum Memorizer* yang merupakan bagian dari *Quantum Learning*.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Ismiatin (2011) tentang metode belajar *Quantum Memorizer* dalam skripsi *Pengaruh Metode Quantum Memorizing Teknik Rantai Narasi Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA N 3 Tuban Tahun Pembelajaran 2011/2012*. Penelitian Ismiatin menunjukkan *Quantum Memorizing (Memorizer)* yang merupakan bagian dari *Quantum Learning* memberikan pengaruh yang positif namun tidak signifikan pada penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XII IPA 2 SMA N 3 Tuban.

Selain itu juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Nissa (2012) tentang metode belajar *Quantum Memorizer* dalam skripsi *Peningkatan Penguasaan Verba Bahasa Jepang Melalui Quantum Learning Model Memorizer*. Penelitian Nissa menunjukkan peningkatan hasil belajar verba bahasa Jepang pada kelas eksperimen yang menggunakan metode belajar *Quantum Learning* model *Memorizer* lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan metode pengulangan dengan media gambar. Kedua penelitian tersebut menggunakan metode belajar *Quantum Learning* model *memorizing/memorizer* untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang dan verba bahasa Jepang. Sedangkan dalam penelitian ini digunakan metode belajar *Quantum Learning* model *Memorizer (Quantum Memorizer)* teknik akrostik dan pasak nomor) untuk penguasaan huruf Hiragana.

Metode belajar *Quantum Learning* merupakan “metode belajar yang semua kurikulum secara harmonis merupakan kombinasi dari keterampilan akademis, prestasi fisik, dan keterampilan dalam hidup dengan menggunakan falsafah belajar harus dan dapat menyenangkan” (DePorter dan Mike Hernacki, 2005:8). Sedangkan metode belajar *Quantum Memorizer* adalah bagian dari metode belajar *Quantum Learning* yang fokus pada memori yaitu memaksimalkan memori dengan memberikan makna dan asosiasi pada hal yang akan diingat.

Metode belajar *Quantum Memorizer* yang diterapkan dalam penelitian ini didukung oleh teknik akrostik dan pasak nomor. Kedua teknik tersebut merupakan teknik yang diambil dari *Genius Learning*. *Genius learning* adalah metode belajar dari luar negeri yaitu *Quantum Learning*, *Accelerated Learning*, dan lainnya yang telah disesuaikan dengan kondisi masyarakat Indonesia. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Gunawan (2006:3) bahwa dasar *Genius Learning* adalah metode *Accelerated Learning* dari luar negeri yang dikenal dengan beragam nama antara lain; *Quantum Learning*, *Quantum Teaching*, *Super Learning*, *Efficiency and Effective Learning*. Keterangan Gunawan tersebut menunjukkan bahwa *Genius Learning* pada dasarnya sama dengan *Quantum Learning* yang memiliki teknik memori di dalamnya (teknik akrostik dan pasak

nomor) mengacu pada *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor. Teknik akrostik dan pasak nomor sendiri merupakan dua dari tujuh teknik memori yang dijelaskan oleh Gunawan. Arti dari teknik akrostik dalam Gunawan (2006:124) adalah “teknik menghafal dengan cara mengambil huruf depan dari materi yang ingin dihafal, kemudian huruf depan ini digabungkan dan dibuat menjadi suatu singkatan atau cerita lucu”. Sedangkan teknik pasak nomor dalam Gunawan (2006:131) adalah “teknik yang mengubah data berupa angka menjadi data berupa gambar karena otak menyimpan gambar, bukan angka atau tulisan”. Huruf Hiragana dalam penelitian ini diibaratkan seperti angka atau tulisan yang diubah menjadi gambar sesuai imajinasi menghafal huruf Hiragana.

Dalam penelitian ini, penerapan teknik akrostik dengan mengambil huruf depan objek yang akan dihafal adalah pengambilan huruf depan dari bunyi huruf Hiragana misal bunyi huruf や (ya), maka huruf や (ya) tersebut sudah merupakan singkatan awal dalam menghafal huruf や(ya) dengan cerita. Sedangkan penerapan teknik pasak nomor dalam penelitian ini, data berupa angka adalah setiap coretan huruf Hiragana yang diubah menjadi gambar dalam imajinasi. Gabungan penerapan teknik akrostik dan pasak nomor dalam penelitian ini adalah bunyi huruf Hiragana yang menjadi awal cerita kemudian dijadikan sebuah rangkaian cerita dengan urutan sesuai coretan huruf Hiragana yang telah diubah menjadi gambar. Misal huruf や (ya) memiliki tiga coretan, maka setiap coretan tersebut diubah menjadi gambar yang mirip bentuk coretan tersebut kemudian dijadikan sebuah cerita. Coretan pertama bisa diimajinasikan seperti tongkat kemudian coretan kedua seperti tanda koma atas. Selanjutnya coretan ketiga adalah angka satu. Maka rangkaian cerita untuk mengingat sebagai berikut; huruf ya adalah tongkat dengan koma atas ditambah angka satu.

Dengan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor maka menguasai huruf Hiragana dilakukan dengan cara mengimajinasikannya dalam memori dan akan menjadi lebih mudah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penguasaan huruf Hiragana siswa kelas X-6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya setelah diterapkan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penguasaan huruf Hiragana siswa X-6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya setelah diterapkan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sedangkan rancangan penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design*. Menurut Arikunto (2010:125), *True Experimental Design* adalah jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Kelompok lain yang tidak dikenal dalam pernyataan Arikunto tersebut adalah kelompok pembanding atau kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-1, X-4, X-5, X-6, X-7, X-8, X-9 di SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Kelas X-2 dan X-3 tidak diambil menjadi populasi karena merupakan kelas unggulan. Adapun sampel yang diambil adalah dua kelas yaitu kelas X-4 sebagai kelas kontrol dan kelas X-6 sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan kertas undian agar seluruh kelas populasi mendapat hak sama menjadi sampel penelitian karena sudah merupakan populasi homogen.

Jenis yang digunakan yaitu *Control Group Pre test post test*. Alasan digunakannya rancangan penelitian *True Experimental Design* dengan jenis *Control Group Pre test post test* adalah karena rancangan ini sudah baik dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni yang menggunakan kelompok eksperimen berupa kelas eksperimen dan kelompok kontrol berupa kelas kontrol sebagai pembanding. Kelompok kontrol dalam penelitian ini adalah kelas X-4, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelas X-6. Berikut ini pola jenis *Control Group Pre test post test* menurut Arikunto (2010:125):

E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

E adalah kelompok eksperimen

K adalah kelompok kontrol

O adalah observasi

X adalah perlakuan

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan *pre test* pada kelompok (kelas) eksperimen dan kelompok (kelas) kontrol sebelum memberi perlakuan atau pengajaran pada kedua kelas yang ditunjukkan dengan lambang O₁ untuk kelas eksperimen dan O₃ untuk kelas kontrol.
2. Pemberian perlakuan atau pengajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan pada kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak

nomor yang ditunjukkan dengan lambang X_1 , sedangkan pada kelas kontrol digunakan metode biasa, model pengajaran langsung dengan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas sebagaimana dilakukan di tempat penelitian yaitu SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

- Setelah memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, maka akan diberikan *post test*. *Post test* pada kelas eksperimen ditunjukkan dengan lambang O_2 dan pada kelas kontrol ditunjukkan dengan lambang O_4 . Dari hasil *post test* O_2 dan O_4 , akan terlihat adanya peningkatan antara *pre test* dan *post test*. Peningkatan pada X_1 dapat dilihat dari $X_1=O_2-O_1$, sedangkan peningkatan pada $X_2=O_4-O_3$. Dari pencapaian *post test* pada O_2 dan O_4 dapat ditunjukkan ada tidaknya pengaruh positif penggunaan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes untuk *pre test* dan *post test*, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor pada penguasaan huruf Hiragana. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode ceramah, tanya jawab, dan tugas. Kemudian digunakan media penelitian berupa *power point* berisi *slide* mengenal huruf Hiragana dan penerapan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor pada penguasaan huruf Hiragana.

Setelah itu dilakukan teknik analisis data dengan uji normalitas dengan rumus chi kuadrat ($\chi^2_{h} = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$) untuk menguji keabsahan sampel, uji t-signifikansi dengan rumus $t = \frac{Md}{\frac{sx^2 d}{\sqrt{N(N-1)}}}$ untuk mengetahui efektifitas pembelajaran pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan uji t-score untuk mengetahui pengaruh penerapan metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor pada penguasaan huruf Hiragana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor terhadap penguasaan huruf Hiragana や, ゆ, よ, ら, り, る, れ, ろ, わ, を, dan ん pada siswa kelas X-6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya.

Hasil penelitian dikaitkan dengan tujuan penelitian yang telah dibahas pada bab I pendahuluan yaitu mendeskripsikan penguasaan huruf Hiragana siswa X-6 SMA Kemala Bhayangkari 1 Surabaya yang merupakan

kelas eksperimen setelah metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor diterapkan melalui pembelajaran menulis huruf Hiragana. Sedangkan kelas X-4 merupakan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan berupa pengajaran metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor karena merupakan pembanding kelas X-6. Adapun untuk menunjukkan hasil penelitian adalah dengan deskripsi data dan uji hipotesis. Deskripsi data diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* kelas X-4 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 42 siswa dan kelas X-6 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 44 siswa. Namun setelah dilakukan uji normalitas data, maka dilakukan pemasangan subyek sehingga ada 4 siswa dari kelas X-4 dan 6 siswa dari kelas X-6 yang dihapus untuk memasangkan subyek sehingga terbentuk 38 pasang subyek dengan masing-masing siswa pada setiap kelas menjadi 38 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang sudah dianggap baik (*True Experimental Design*) desain *Control group pre test post test* dimana ada kelompok pembanding dari kelas eksperimen yaitu kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah kelas X-4 sebagai kelas kontrol dan kelas X-6 sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol terdiri dari 42 siswa sedangkan pada kelas eksperimen terdiri dari 44 siswa. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan pengajaran metode ceramah, tanya-jawab, dan tugas. Sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pengajaran metode *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor. Penelitian dilakukan selama dua kali pertemuan untuk setiap kelas dengan durasi selama 2 jam (1 jam=45 menit) atau 90 menit. Namun sebelum penelitian dilakukan, maka dilakukan pemasangan subyek terlebih dahulu agar prestasi belajar yang diperoleh siswa semata-mata karena perbedaan metode, bukan perbedaan kemampuan belajar. Pemasangan subyek dilakukan dengan membandingkan nilai UTS (Ujian Tengah Semester) semester ganjil kelas X-4 dan X-6 tahun ajaran 2013/2014.

Setelah pemasangan subyek dilakukan, maka selanjutnya dilaksanakan penelitian dan data yang dihasilkan dari penelitian kemudian dianalisis. Namun, sebelum dilakukan analisis data hasil penelitian maka dilakukan uji normalitas terlebih dahulu terhadap data hasil *post test* kelas kontrol dan eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui keabsahan sampel, apakah sampel yang digunakan representatif terhadap populasi atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus chi kuadrat (χ^2). Hasil yang diperoleh dari uji normalitas adalah bahwa distribusi kelas kontrol dan eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal (normal) sehingga sampel dari kedua kelas tersebut mewakili populasi kelas X-1, X-4, X-5, X-6, X-7, X-8, dan X-9 di SMA Kemala

Bhayangkari 1 Surabaya. Adapun hasilnya adalah bahwa pada kelas kontrol, χ^2 hitung (9,551) $< \chi^2$ tabel (11,070), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan pada kelas eksperimen, χ^2 hitung (3,516) $< \chi^2$ tabel (11,070), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji normalitas terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen sudah dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah analisis data menggunakan rumus uji t signifikansi untuk mengetahui efektifitas pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% (0,05) dengan db (derajat kebebasan) $N-1$ (38-1) 37. Adapun hasilnya pada kelas kontrol, t (6,52) $> t$ (0,05, db=37) =2,02, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal itu berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post test* dan *pretest* di kelas kontrol. Sedangkan pada kelas eksperimen, t (0,70) $< t$ (0,05, db=37)=2,02, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal itu berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil *post test* dan *pre test* di kelas eksperimen.

Analisis data yang terakhir adalah analisis data kelas kontrol dan eksperimen menggunakan rumus *t-score* untuk mengetahui pengaruh metode belajar terhadap penguasaan huruf Hiragana. Hasil yang diperoleh adalah bahwa *t-score* (3,78) $< t$ (0,05, db=37)=2,02, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal itu berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan metode belajar di kelas kontrol dan eksperimen.

Sedangkan terkait jawaban rumusan masalah menunjukkan bahwa metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor memberikan pengaruh terhadap penguasaan huruf Hiragana di kelas eksperimen namun tidak efektif karena hasil *pre test* lebih baik dari *post test* (pernyataan ini ditunjukkan dengan hasil penghitungan *t-signifikansi*).

PENUTUP

SIMPULAN

Metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor memberikan pengaruh terhadap penguasaan huruf Hiragana kelas X-6 akan tetapi tidak efektif karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tes antara sebelum dan setelah metode belajar diterapkan. Bahkan nilai *pre test* lebih baik dari *post test*. Pernyataan tersebut ditunjukkan dari hasil penghitungan *t-score* bahwa *t-score* (3,78) $< t$ tabel (0,05, db=37)= 2,02, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan pada hasil penghitungan *t-signifikansi* diketahui bahwa *t* (kelas eksperimen)=0,70 $< t$ tabel=2,02, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga jawaban dari rumusan masalah adalah bahwa *metode belajar Quantum Memorizer teknik akrostik dan pasak nomor memberikan pengaruh namun tidak efektif*

terhadap penguasaan huruf Hiragana や, ゆ, よ, ら, り, る, れ, ろ, わ, を, dan ん kelas X-6.

SARAN

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa metode belajar *Quantum Memorizer* teknik akrostik dan pasak nomor memberikan pengaruh namun tidak efektif pada penguasaan huruf Hiragana や, ゆ, よ, ら, り, る, れ, ろ, わ, を, dan ん. Oleh karena itu diperlukan modifikasi terhadap metode belajar ini agar bisa diterapkan pada huruf Hiragana mengingat penelitian relevan sebelumnya mendapatkan hasil yang positif terkait penggunaan metode ini pada kosakata dan kata kerja bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, Bobbi. 2009. *Quantum Memorizer*. Bandung:Kaifa.
- Gunawan, Adi W. 2006. *Genius Learning Strategy: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ismiatin. 2011. Penerapan Metode Quantum Memorizing Teknik Rantai Narasi Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII IPA 2 SMA N 3 Tuban Tahun Pembelajaran 2011/2012. Skripsi tidak diterbitkan: Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FBS Unesa.
- Nissa, Chaerun. 2012. Peningkatan Penguasaan Veba Bahasa Jepang Melalui *Quantum Learning Model Memorizer* Skripsi, (Online), (http://repository.upi.edu/operator/upload/s_jep_0809629, diakses pada tanggal 6 Juni 2013).
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETA.
- Setiyadi, Ag Bambang. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang: Panduan Bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya*. Bandung: Humaniora.