

**EFEKTIVITAS MEDIA *CARD MATCH* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BENDA (*MOCHIMONO*) DAN (*KYOUSHITSU NO NAKA*) SISWA KELAS X SMA NEGERI 17 SURABAYA TAHUN AJARAN 2017/2018**

**Qoyimatus Syifa'**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[qoyimatussyifa@mhs.unesa.ac.id](mailto:qoyimatussyifa@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Retnani, M.Pd.**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[retnani@unesa.ac.id](mailto:retnani@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini mengkaji tentang penguasaan kosakata benda bahasa Jepang siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 17 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang, dalam proses pembelajaran di kelas dapat diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal serta memahami kosakata benda (*meishi*). Oleh karena itu, penggunaan media *Card Match* untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal serta memahami kosakata benda (*meishi*). Media *Card Match* merupakan media kartu yang setiap satu kosakata terdiri dari 3 kartu yang berisi hiragana, cara baca (*yomikata*) dan arti (*imi*). Cara memainkannya adalah yaitu dengan mencocokkan kartu yang berisi hiragana, cara baca (*yomikata*) dan arti (*imi*) kemudian ditempel dalam sebuah media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Card Match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*meishi*) dan respon siswa terhadap media *Card Match* dalam kemampuan penguasaan kosakata benda (*meishi*) pada kelas X MIA 4 SMA Negeri 17 Surabaya. Media *Card Match* telah divalidasikan ke ahli media.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk dalam penelitian *Quasi Experimental Design* yang dilaksanakan pada tanggal 23-25 April 2018. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X MIA SMA Negeri 17 Surabaya dengan sampel kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen sebanyak 34 siswa.

Berdasarkan hasil lembar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen diketahui bahwa media *Card Match* efektif digunakan atau mempunyai pengaruh positif pada kelas eksperimen. Hal tersebut dikarenakan media *Card Match* dapat memudahkan siswa dalam menguasai kosakata benda (*meishi*). Selain itu hasil dari perhitungan *t-signifikansi*, hasil yang didapat adalah 9,99. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai *t tabel* yaitu 2,49. Sehingga disimpulkan bahwa media *Card Match* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*meishi*) siswa kelas X SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2017/2018.

Berdasarkan analisis data angket siswa yang menunjukkan kriteria kuat, sebanyak 93,38% mengatakan bahwa pembelajaran kosakata benda (*meishi*) dengan menggunakan media *Card Match* sangat menarik dan menyenangkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, sebanyak 88,97% mengatakan bahwa penggunaan media *Card Match* dapat meningkatkan motivasi belajar saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, sebanyak 91,17% mengatakan bahwa penggunaan media *Card Match* dapat memudahkan saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, sebanyak 90,44% mengatakan bahwa penggunaan media *Card Match* dapat melatih kerja sama dengan kelompok, sebanyak 93,38% mengatakan bahwa penggunaan media *Card Match* dapat meningkatkan kemampuan saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

**Kata Kunci:** Media, *Card Match*, Kosakata Benda (*Meishi*), Kelas Eksperimen

**Abstract**

This study examines the mastery of vocabulary in Japanese language class X MIA 4 students of SMA Negeri 17 Surabaya. Based on the results of pre-research interviews with Japanese subject teachers, in the learning process in the classroom it can be seen that students still experience difficulties in memorizing and understanding the vocabulary of objects (*meishi*). Therefore, the use of *Card Match* media to overcome students' difficulties in memorizing and understanding the vocabulary of objects (*meishi*). Media *Card Match* is a card media that each vocabulary consists of 3 cards containing *hiragana*, how to read (*yomikata*) and meaning (*imi*). The way to play it is to match cards that contain hiragana, how to read (*yomikata*) and meaning (*imi*) then paste it in a media. This study aims to determine the effectiveness of *Card Match* media on the ability of object vocabulary mastery (*meishi*) and student response to *Card Match* media in the ability of vocabulary mastery

objects (*meishi*) in class X MIA 4 Surabaya State 17 High School. Media Card Match has been validated to media experts.

This research is an experimental research using a quantitative approach and included in the Quasi Experimental Design research which was held on April 23-25 2018. The population of this study were students of class X MIA SMA Negeri 17 Surabaya with a sample of class X MIA 4 as an experimental class of 34 students.

Based on the results of the experimental class pre-test and post-test sheets it is known that Card Match media is effectively used or has a positive influence on the experimental class. This is because the Media Card Match can facilitate students in mastering the vocabulary of objects (*meishi*). Besides the results of the t-significance calculation, the results obtained are 9.99. This value is greater than the t table value of 2.49. So it was concluded that Card Match media had a significant effect on the ability of object vocabulary mastery (*meishi*) of class X students of SMA Negeri 17 Surabaya in the academic year 2017/2018.

Based on student questionnaire data analysis that shows strong criteria, as many as 93.38% said that learning vocabulary objects (*meishi*) using Card Match media is very interesting and fun and can create an atmosphere of active learning, as many as 88.97% said that the use of Card Match media could increase my learning motivation in learning Japanese vocabulary, as many as 91.17% said that the use of Match Media Cards could facilitate me in learning Japanese vocabulary, as many as 90.44% said that the use of Card Match media can train collaboration with groups, 93.38% said that the use of Card Match media could improve my ability to learn Japanese vocabulary.

**Keywords:** Media, *Card Match*, Vocabulary of Objects (*Meishi*), Experimental Class

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa mencakup 4 keterampilan yakni mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagaimana Tarigan (1986:1) mengemukakan bahwa bahasa terdiri dari empat aspek yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap aspek tersebut saling berhubungan erat dengan aspek lainnya. Setiap aspek tersebut erat hubungannya dengan proses berpikir yang menjadi dasar berbahasa.

Kemampuan berbahasa ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya adalah penguasaan kosakata. Kosakata sebagai suatu sistem yang digunakan dalam aktifitas berbahasa dan muncul dalam bentuk nyata berupa kalimat dalam suatu ungkapan percakapan maupun paragraf secara tertulis. Kata-kata dalam kalimat tersebut, meskipun hanya bagian-bagiannya saja merupakan refleksi sistem kosakata bahasa Jepang (Soepardjo, 2012:87).

Kosakata mempunyai peranan penting dalam suatu bahasa karena apapun bahasa yang dipelajari, pasti membutuhkan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar dari proses pembelajaran bahasa asing. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa (Tarigan, 1986:2). Menurut Nurhadi (2017:73) salah satu penyebab karangan pembelajar bahasa Jepang sulit untuk dipahami yaitu kemampuan penguasaan kosakata. Sedangkan menurut Cahyo dan Mael (2017:210) Kosakata merupakan unsur yang sangat penting dalam masyarakat yang menggunakan bahasa, karena dengan menggunakan kata-katalah manusia berbahasa. Untuk itu diperlukan penguasaan kosakata yang baik sehingga mampu menunjang keberhasilan dalam mempelajari suatu bahasa dan berkomunikasi.

Guru sebagai penggerak kehidupan kelas sudah sewajarnya harus memiliki tingkat pengetahuan dan pemahaman (Subandi, 2012:216). Karena alasan inilah

diperlukan media yang inovatif, mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa serta mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran bahasa Jepang sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Seperti pendapat para ahli, yaitu Sudjana (1987:7) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dalam memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, dan (3) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. peneliti beranggapan bahwa hal tersebut dapat diatasi jika pengajaran kosakata disampaikan dengan media yang menyenangkan salah satunya yaitu media *card match*.

*Card Match* merupakan media menjodohkan kartu yang dilakukan secara berkelompok maupun individu. Media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Pembelajaran menggunakan media *Card Match* merupakan salah satu strategi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan media *Card Match* siswa tidak hanya mendengarkan materi saja tetapi akan lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Media *card match* terdiri dari kosakata yang berupa kartu bertuliskan huruf *hiragana*, arti, serta cara membaca.

Pada umumnya, siswa kelas X Sekolah Menengah Atas baru mendapat pelajaran bahasa Jepang pada saat pertama kali memasuki SMA. Hal ini tentu saja menjadi tantangan tersendiri bagi siswa untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Sesuai dengan wawancara secara langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di

SMA 17 Surabaya. Guru tersebut menuturkan bahwa banyak siswa yang kesulitan menghafal kosakata terutama dalam hal penulisan huruf hiragana maupun katakana. Sedangkan penuturan dari beberapa siswa melalui wawancara, mereka mengatakan bahwa mereka kesulitan menghafal kosakata-kosakata bahasa Jepang karena tidak ada metode maupun media yang menarik. Jadi untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut peneliti menggunakan media *Card Match* yang diharapkan dapat mempermudah mengingat kosakata dan menarik minat siswa dalam penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata menggunakan media *Card Match* dikhususkan hanya pada kosakata pada buku Nihongo 1 dengan anak tema 1 yaitu *Mochimono* dan anak tema 2 yaitu *Kyoushitsu no naka*. Peneliti menggunakan anak tema 1 dan anak tema 2 karena banyak kosakata yang digunakan dalam lingkungan kehidupan sekolah baik kosakata maupun pola kalimat. Kosakata yang terdapat dalam anak tema 1 dan anak tema 2 yaitu mencakup benda-benda yang dibawa ke sekolah dan yang ada di ruang kelas. Dalam penelitian ini media *Card Match* digunakan untuk mengetahui suatu efektivitas pembelajaran. Menurut Retnani (2016:73), mengemukakan makna efektivitas belajar, adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui pembelajaran.

### Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan media *Card Match* terhadap pengajaran bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2017/2018
- 2) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *Card Match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*mochimono*) dan (*kyoushitsu no naka*) kelas X SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2017/2018

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian "Efektivitas media *card match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*meishi*) siswa kelas X SMA 17 Surabaya tahun ajaran 2017/2018" merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif karena menurut Sugiyono (2008:24) bila peneliti ingin mendapatkan data yang akurat, berdasarkan fenomena yang empiris dan dapat diukur maka menggunakan metode kuantitatif. Menurut Subandi (2007:1) penelitian kuantitatif adalah data penelitian yang berupa angka-angka sebagai hasil dari analisis hitungan statistik.

Penelitian ini akan menggunakan bentuk *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experiment Design* atau eksperimen semu yaitu penelitian yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol (Arikunto, 2010:123). Desain eksperimen yang digunakan adalah *one group pre test-post test*. Dalam rancangan penelitian ini diadakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan kepada kepada siswa kelas X MIA

SMA 17 Surabaya agar diketahui kemampuan awal siswa di kelas tersebut. Tahap selanjutnya yaitu pemberian materi kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* (perlakuan) menggunakan media *card match* terhadap pembelajaran kosakata. Setelah penerapan media *card match* tersebut kemudian diberikan *post test* untuk membandingkan hasil belajar siswa yaitu diperoleh siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pada tahap akhir siswa diberikan angket untuk mengetahui sejauh mana respon siswa pada saat pembelajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan media *Card Match*.

### Populasi dan Sampel Penelitian

pada penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa kelas X MIA SMAN 17 Surabaya tahun pelajaran 2017-2018, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas X MIA 4 SMAN 17 Surabaya dengan jumlah 34 siswa.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Tes (*pre-test* dan *post-test*)
- 2) Angket dan Kuisisioner
- 3) Pedoman Wawancara

### Teknik Pengumpulan Data

Tahap-tahap pengumpulan data penelitian yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - 1) Melakukan studi pustaka untuk mencari sumber data yang berupa teori yang berkaitan dalam melaksanakan penelitian.
  - 2) Konsultasi dengan dosen pembimbing dalam persiapan penelitian.
  - 3) Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian.
  - 4) Menyusun perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen.
  - 5) Menyusun media.
  - 6) Menyiapkan instrumen penelitian yang meliputi: RPP untuk kelas eksperimen, soal *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon siswa.
2. Tahap pelaksanaan
  - 1) Melaksanakan *pre-test*
  - 2) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP menggunakan media *card match*
  - 3) Melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen diakhir pembelajaran

### Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Hasil Tes (Nilai Siswa)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui hasil yang signifikan pada kelas yang akan diteliti dengan sebelum diberikan *treatment* (*pre-test*) dan setelah diberikan *treatment* (*post-test*). Dalam Arikunto (2010:350) analisis data test pada siswa dengan menggunakan mean atau nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

$M_d$  : Mean perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$\sum d$  : gain antara *pre-test* dan *post-test*

N : jumlah siswa

Kemudian menghitung pengaruh *treatment* dengan menggunakan rumus *t-signifikansi* sebagai berikut :

- 1) Merumuskan  $H_0$  dan  $H_1$  untuk *t-test*  
 $H_0$  : tidak ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen.  
 $H_1$  : ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen.
- 2) Menentukan taraf kepercayaan. Dipilih kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ( $\alpha=0,01$ ), untuk dijadikan kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis. Ditentukan  $t(0,01,db) = 2,49$ .
- 3) Menentukan kriteria diterima atau ditolaknya  $H_0$ . Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:  
 $H_0$  diterima jika *t-signifikansi* memenuhi interval:  $-2,49 < t\text{-score} < 2,49$ .  
 $H_0$  ditolak jika *t-signifikansi* memenuhi interval:  
 $t\text{-score} < -2,49$   
 $t\text{-score} > 2,49$   
 dengan catatan, jika  $H_0$  diterima, maka  $H_1$  ditolak dan jika  $H_0$  ditolak maka  $H_1$  akan diterima.
- 4) Menghitung  $d$  masing-masing subjek. Menghitung  $d$  dengan menggunakan rumus Arikunto (2010:349-353)  
 $d = \text{nilai } post\text{-test} - \text{nilai } pre\text{-test}$
- 5) Menghitung *mean* (M) dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* dengan rumus Arikunto (2010:349-353):  
 $M_d : \sum d / N$
- 6) Menghitung deviasi masing-masing subjek dengan rumus Arikunto (2010: 349-353)  
 $X_d = d - M_d$
- 7) Menghitung jumlah kuadrat deviasi ( $X_d^2$ ) dengan mengkuadratkan  $X_d$ .
- 8) Menghitung *t-signifikansi* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan rumus Arikunto (2010: 349-353)

$$t = \frac{M_d}{\frac{\sqrt{\sum X_d^2}}{\sqrt{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t : nilai *t-test*

$M_d$  : *mean* perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$X_d^2$  : kuadrat deviasi

n : jumlah siswa

## 2. Analisis Data Angket Respon Siswa

Untuk menganalisis data angket respon siswa, peneliti menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala

sosial (Riduwan dan Sunarto, 2012:20-21). Alternatif yang digunakan pada skala ini adalah:

Sangat setuju (SS) : 4

Setuju (S) : 3

Netral (N) : 2

Tidak Setuju (TS) : 1

Untuk menghitungnya menggunakan cara sebagai berikut:

$$p = \frac{n}{\text{jumlah skor ideal (skor tertinggi)}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelompok responden

n : Jumlah skor yang diperoleh

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Secara keseluruhan, proses penelitian yang dilakukan berjalan lancar sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Pada hari pertama, dikelas X MIA 4 diberikan soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata benda sebelum diberikan *treatment*. Kemudian pada hari kedua, pemberian *treatment* berupa permainan media *Card Match* dilakukan. Disini media *Card Match* berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami kosakata benda, terutama dalam buku Nihongo 1 Tema 3.

Proses pemberian *treatment* dikelas X MIA 4 berlangsung kondusif. Hanya saja pada saat pembagian kelompok ada beberapa siswa yang membuat gaduh. Tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan memberikan aturan yang lebih ketat. Dalam satu kelas ada 7 kelompok yang berisi 5 orang. Setelah kelompok terbentuk masing-masing kelompok akan mendapat 45 kartu yang berarti satu kelompok mendapatkan 15 kosakata dan media yang digunakan untuk menempelkan kartu. Masing-masing kelompok berdiskusi satu sama lain. Dalam sesi diskusi ini dapat dilihat antusias siswa untuk mencari pasangan kartu masing-masing. Dapat dilihat bahwa media *Card Match* dapat menumbuhkan minat siswa dalam pelajaran bahasa Jepang. Setelah siswa merasa yakin, kartu ditempel pada media yang sudah disediakan dimasing-masing kelompok. Dalam proses permainan dengan media *Card Match* komunikasi yang terjadi bukan hanya satu arah, melainkan dua arah. Hal ini berarti memudahkan siswa untuk memahami suatu kosakata benda. setelah semua kelompok selesai menempelkan kartu, proses yang terakhir yaitu mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok didepan kelas. Presentasi dimulai dari kelompok satu sampai kelompok terakhir.

Setelah diberikan *treatment* dikelas X MIA 4, proses yang terakhir yaitu diberikan soal *post-test*. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa media *Card Match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang.

## Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 17 Surabaya pada tanggal 23-25 Mei 2018. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Card Match* terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*Mochimono*) dan (*Kyoushitsu no naka*) siswa kelas X SMA 17 Surabaya tahun ajaran 2017/2018. Pada penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas yaitu kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen. Dalam menentukan sampel peneliti menggunakan teknik *Random Sampling* dengan melakukan pengundian, sehingga dari 9 kelas yang ada pada kelas X SMA Negeri 17 Surabaya terpilih kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen. Dalam pembelajaran kosakata pada buku Nihongo 1 Tema 3 dengan anak tema 1 yaitu *Mochimono* dan anak tema 2 yaitu *Kyoushitsu no naka* peneliti menggunakan media *Card Match* pada kelas eksperimen.

Langkah awal yang dilakukan untuk menganalisis data adalah dilakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh media *Card Match* pada kelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan *t-signifikansi*. Dari hasil analisis diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  mengenai pembelajaran penguasaan kosakata pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai *t-signifikansi* 9,99, sedangkan nilai *t* tabel = 2,4, sehingga diperoleh  $9,99 > 2,49$ . Untuk menandakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen nilai *t-signifikansi* tersebut harus lebih besar dari nilai *t* tabel. Setelah mengetahui nilai *t-signifikansi* dari kelas eksperimen maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen.

Selanjutnya adalah mengetahui efektivitas dari angket respon siswa terhadap media *Card Match* dengan menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya oleh peneliti, sehingga siswa tinggal memilih jawabannya. Berdasarkan dari angket respon siswa yang disebar dikelas X MIA 4 sebagai kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata dengan menggunakan media *Card Match* sangat menarik dan menyenangkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif (93,38%). Penggunaan media *Card Match* dapat meningkatkan motivasi belajar saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang (88,97%). Penggunaan media *Card Match* dapat memudahkan saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang (91,17%). Penggunaan media *Card Match* dapat melatih kerja sama dengan kelompok (90,44%). Penggunaan media *Card Match* dapat meningkatkan kemampuan saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang (93,38%).

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat memberikan gambaran dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan. Dari hasil analisis data dan analisis angket respon siswa dapat diketahui bahwa media *Card Match* memiliki pengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata secara signifikan. Seperti pada teori Siberman (2014:250) menyatakan

bahwa *Card Match* atau biasa disebut dengan pencocokan kartu merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Selain menyenangkan penggunaan media *Card Match* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat diketahui pada saat penelitian berlangsung, peneliti mengamati bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media *Card Match* pada pertemuan kedua siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Setiap siswa aktif dalam mencari atau memasangkan kartu *Card Match* tersebut hingga menjadi pasangan yang benar. Serta kekompakan kerjasama dalam kelompok dapat tercipta dalam menyelesaikan permainan tersebut. Selain itu dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Pada hasil *t-signifikansi* bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Card Match* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*meishi*) siswa kelas X SMA 17 Surabaya tahun ajaran 2017/2018.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Card Match* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda (*meishi*) bab anak tema 1 dan anak tema 2 pada buku Nihongo 1 pada siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 17 Surabaya. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus *t-signifikansi* yang diperoleh hasil *t-signifikansi* = 9,99 dengan *t-tabel* = 2,49, sehingga  $9,99 > 2,49$  (*t* tabel<sub>0,01</sub>). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan penguasaan kosakata benda dalam penggunaan media *Card Match* pada kelas eksperimen yakni kelas X MIA 4.
2. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Card Match* sangat efektif dalam pembelajaran penguasaan kosakata benda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup yang sudah disediakan pilihan jawabannya oleh peneliti, sehingga siswa tinggal memilih jawaban yang sudah tersedia dalam angket. Dari hasil perhitungan angket yang disebarkan pada tanggal 25 April 2018, diperoleh hasil bahwa pembelajaran kosakata benda (*meishi*) dengan menggunakan media *Card Match* sangat menarik dan menyenangkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif (93,38%). Penggunaan media *Card Match* dapat meningkatkan motivasi belajar saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang (88,97%). Penggunaan media *Card Match* dapat memudahkan saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang (91,17%). Penggunaan media *Card Match* dapat melatih kerja sama dengan kelompok (90,44%). Penggunaan media *Card*

*Match* dapat meningkatkan kemampuan saya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang (93,38%).

Kesimpulan diatas menunjukkan bahwa media *Card Match* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran penguasaan kosakata benda dan mendapat respon positif dari siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 17 Surabaya.

### Saran

Berdasarkan simpulan diatas, beberapa saran direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media. Media *Card Match* untuk kelas X diharapkan dapat digunakan sebagai media yang memotivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang dan juga mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata benda (*mochimono*) dan (*kyoushitsu no naka*).

Bagi pendidik, media *Card Match* diharapkan mampu menjadikan motivasi untuk memberi pembelajaran bahasa Jepang di kelas yang memberikan inovasi baru menggunakan media pembelajaran. Media yang inovatif menumbuhkan kekretifan peserta didik.

Bagi peserta didik, diharapkan dapat memberikan pembelajaran sesuai kebutuhan yaitu penguasaan kosakata bahasa Jepang dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian pengembangan media, diharapkan mampu mengembangkan media *Card Match* ini dengan lebih baik. Supaya tidak hanya materi *mochimono* dan *kyoushitsu no naka* saja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyo, Rizki Dwi dan Mael, Masilva Raynox. 2017. Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia Dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang. (online), Vol 4, Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1519/1034>, diakses pada 1 Juni 2018)
- Djodjok, Soepardjo. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Nurhadi, Didik. 2017. Struktur Teks Karangan Bahasa Jepang: Analisis Pada Karangan Mahasiswa Angkatan 2013. (online), Vol 4, Nomor 1, (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra>, diakses 1 Juni 2018)
- Retnani. 2016. Bermain Peran Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal ASA*, (online), Vol 3, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view254>, diakses pada 1 Juni 2018)

Subandi, 2012. Learning Japanese for Non-Kanji Learners. Makalah disajikan dalam *international symposium and workshop*, Unesa. Surabaya, 7-8 Desember

Subandi, 2007. Pengelolaan dan Pengolahan Data Angket dalam Penelitian Bahasa. Makalah disajikan dalam *international symposium and workshop*, Unesa. Surabaya, 15-16 Desember

Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Olgesindo.

Sugiyono. 2008. *Penelitian Kualitatif Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarto, Riduwan. 2012. *Pengantar Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka

Tarigan, Henriguntur. 1986. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

Tim penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni.