

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEIYOUUSHI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEIYOUUSHI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020

Rezqy Gusti Awwaluddin

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
rezqyawwaluddin@mhs.unesa.ac.id

Dr. Retnani, M.Pd.

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
retnani@unesa.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Jepang merupakan satu dari sekian banyak bahasa asing yang memiliki begitu banyak kosakata untuk dihafalkan. Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, siswa kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya mengalami kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-penelitian diketahui bahwa siswa merasa bosan dengan materi pembelajaran yang dijelaskan dengan metode ceramah dan media *Powerpoint*. Akibatnya, siswa memilih kegiatan lain untuk menghilangkan kebosanan tersebut alih-alih memahami materi pembelajaran. Ketidakhafahaman tersebut kemudian berpengaruh kepada kemampuan menghafal siswa terhadap kosakata *meishi* dan *keiyoushi* pada materi yang mereka pelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keefektifitasan dan respon siswa terhadap Penggunaan Media Permainan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Menghafal Koskata Bahasa Jepang Tema “*Uchi*” Siswa Kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan melakukan pendekatan kuantitatif. Jenis pendekatan kuantitatif yang ada pada penelitian ini yaitu *pre eksperimental design*. Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen tes *pretest* dan *posttest*, serta kuesioner.

Data dalam penelitian ini dihitung menggunakan bantuan perhitungan *Software SPSS 17 for windows 10*. Perhitungan ini meliputi Uji Normalitas *Kolmogorov-smirnov*, uji *paired sample t-test*, dan uji *independent sample t-test* dan perhitungan angket. Hasil perhitungannya didapatkan nilai D_f yaitu 18 dan taraf signifikansi 95% yaitu 2,100. Maka $t_{hitung} = 0,009 < t_{tabel} = 2,100$ sehingga H_0 diterima, yakni tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *posttest* kelompok kontrol dan nilai *posttest* kelompok eksperimen. Namun terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yakni 70 untuk kelompok kontrol dan 79,10 untuk kelompok eksperimen. Respon siswa terhadap Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu Kata Bergambar diketahui mendapatkan respon positif. Pada butir soal yang pertama mendapatkan hasil persentase rata-rata 82,5%. Pada butir ke dua mendapatkan hasil persentase rata-rata 87,5%. Pada butir ke tiga mendapatkan hasil persentase rata-rata 85%. Pada butir ke empat mendapatkan hasil persentase rata-rata 87,5%. Pada butir ke lima mendapatkan hasil persentase rata-rata 90%. Pada butir ke enam mendapatkan hasil persentase rata- 76,25.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa tidak ada keefektifan penggunaan media permainan kartu kata bergambar terhadap kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang tema “*Uchi*” siswa kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya tahun ajaran 2019/2020, namun terdapat kenaikan rata-rata antara nilai *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Respon siswa terhadap penggunaan media kartu kata bergambar juga dapat disimpulkan mendapatkan respon positif.

Kata kunci : Efektivitas, Media Permainan, Kartu Kata Bergambar, Menghafal, Kosakata Bahasa Jepang

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEIYOUISHI TEMA "*UCHI*" SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

ABSTRACT

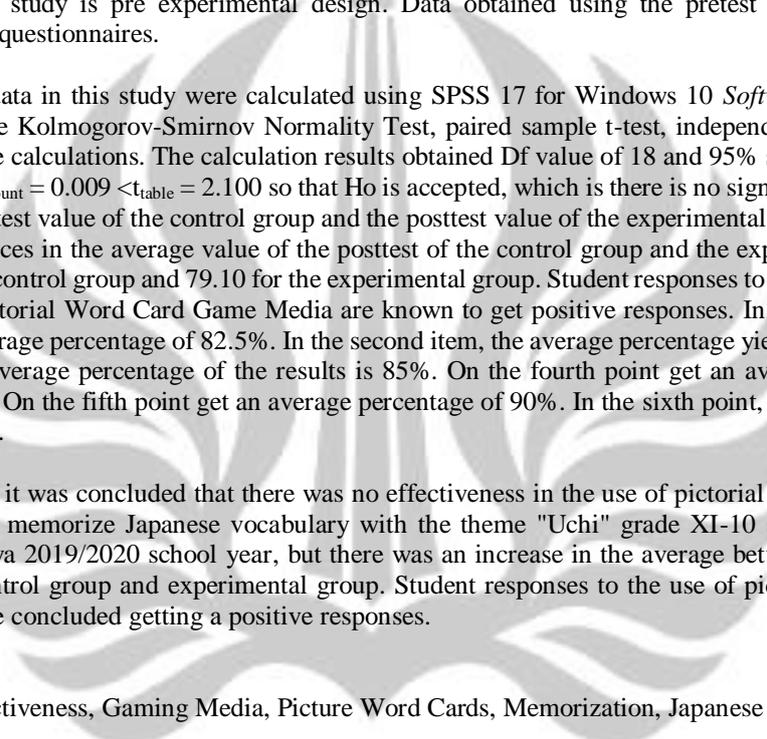
Japanese is one of the many foreign languages that have so many vocabularies to memorize. In learning Japanese, class XI-10 students of SMAN 7 Surabaya have difficulty in understanding learning material. Based on the pre-research results, it is known that students feel bored with the learning material explained by the lecture method and Powerpoint media. As a result, students choose other activities to eliminate the boredom instead of understanding the learning material. This misunderstanding then affects the students' ability to memorize the *meishi* and *keiyoushi* vocabulary on the material they are learning.

Based on this background, the purpose of this study was to describe the effectiveness and response of students to the use of pictorial word card game media on the ability to memorize Japanese words with the theme "Uchi" Class XI-10 students of SMA Negeri 7 Surabaya in Academic Year 2019/2020. This research uses quantitative research methods by using a quantitative approach. The type of quantitative approach in this study is pre experimental design. Data obtained using the pretest and posttest test instruments, and questionnaires.

The data in this study were calculated using SPSS 17 for Windows 10 *Software calculation*. These include the Kolmogorov-Smirnov Normality Test, paired sample t-test, independent sample t-test and questionnaire calculations. The calculation results obtained Df value of 18 and 95% significance level of 2,100. Then $t_{\text{count}} = 0.009 < t_{\text{table}} = 2.100$ so that H_0 is accepted, which is there is no significant difference between the posttest value of the control group and the posttest value of the experimental group. However, there are differences in the average value of the posttest of the control group and the experimental group, that is 70 for the control group and 79.10 for the experimental group. Student responses to the Effectiveness of the Use of Pictorial Word Card Game Media are known to get positive responses. In the first item the results get an average percentage of 82.5%. In the second item, the average percentage yields 87.5%. In the third point, the average percentage of the results is 85%. On the fourth point get an average percentage results of 87.5%. On the fifth point get an average percentage of 90%. In the sixth point, the percentage of results is 76.25%.

Thus, it was concluded that there was no effectiveness in the use of pictorial word card media for the ability to memorize Japanese vocabulary with the theme "Uchi" grade XI-10 students of SMA Negeri 7 Surabaya 2019/2020 school year, but there was an increase in the average between the posttest values of the control group and experimental group. Student responses to the use of pictorial word card media can also be concluded getting a positive responses.

Keywords: Effectiveness, Gaming Media, Picture Word Cards, Memorization, Japanese Vocabulary


UNESA
Universitas Negeri Surabaya

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEYIOUSHI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini memiliki pengaruh global terhadap berbagai macam hal, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Pendidikan menjadi mudah karena sudah terdapat banyak alat bantu yang menunjang kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Alat penunjang tersebut banyak digunakan dalam pembelajaran modern ini disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara dalam suatu pembelajaran yang akan membantu keefektifan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Sebuah pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dalam proses pembelajaran tersebut siswa bias mengerti materi yang diajarkan oleh pengajar, umumnya diketahui dengan tercapainya hasil tes yang memuaskan (Pratita, 2017:30). Seorang pengajar akan melakukan segala sesuatu agar materi yang guru sampaikan dapat di terima dan dipahami oleh siswanya dan metode pengajarannya berjalan dengan efektif selama proses pembelajaran. Menurut Munadi (2008:7) media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari materi yang dipelajari sehingga melalui media tersebut mampu tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan membuat proses belajar mengajar efektif.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam berjalannya sebuah proses pembelajaran. Seorang guru akan kesulitan untuk menyampaikan materi pembelajarannya apabila tidak terdapat media pendukung yang membantu guru sehingga siswa menjadi bosan dengan materi pelajaran yang dijelaskan. Dalam kegiatan pra-penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa guru-guru di SMAN 7 Surabaya menggunakan media *powerpoint* sebagai media utama dalam mengajar dipadukan dengan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan.

Pada sebuah pembelajaran bahasa terdapat banyak sekali kosakata atau kalimat yang sering digunakan oleh banyak orang untuk berkomunikasi. Kosakata merupakan banyaknya kata-kata yang dimiliki oleh suatu Bahasa (KBBI, 2003:597). Dalam suatu pembelajaran Bahasa Jepang sendiri terdapat banyak sekali kosakata yang diajarkan pada setiap pertemuan. Menghafal adalah salah satu cara agar kosakata Bahasa Jepang dapat diingat dan dipraktikkan di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran, seperti halnya kemampuan

menghafal akan mempengaruhi seseorang untuk dapat menguasai kosakata Bahasa Jepang yang ia pelajari.

Dalam pengajaran sebuah bahasa Jepang, para peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya mengalami kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara singkat dengan siswa secara spontan, peneliti mengetahui bahwa siswa kerap kali merasa bosan dengan materi pembelajaran yang hanya dijelaskan dengan cara guru berceramah di depan kelas menggunakan media *Powerpoint*. Akibatnya, siswa memilih kegiatan lain untuk menghilangkan kebosanan tersebut alih-alih mencoba untuk memahami materi pembelajaran.

Ketidakhahaman siswa tersebut kemudian berpengaruh kepada kemampuan menghafal siswa terhadap kosakata *meishi* dan *keyioushi* pada materi yang mereka pelajari. Berdasarkan wawancara singkat terhadap guru pengajar, guru juga merasa peserta didik kelas XI-10 merasa kebosanan dengan materi yang diajarkan. Namun, guru tidak punya pilihan lain selain tetap mengajarkan materi tersebut kepada siswa hingga minimal 70% siswa memahami materi, meskipun hal tersebut berarti guru terus mengulang tema tersebut selama kurang lebih 1 bulan (8 Pertemuan). Maka dari itu penelitian pada peserta didik kelas XI-10 di SMAN 7 Surabaya dapat dilakukan karena para siswa kesulitan untuk menghafalkan kosakata karena faktor media yang kurang dan keefektifan pembelajaran yang dianggap terlalu monoton. Maka metode permainan pun dianggap efektif dalam suatu pembelajaran agar para pengajar dapat memberikan materi secara lengkap dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat oleh para ahli diatas dan masalah yang ada, maka peneliti sangat tertarik membuat suatu penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jepang *Meishi* dan *Keiyoushi* dalam Tema “*Uchi*” Siswa Kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020”. Alasan menjadi sebuah ketertarikan bagi peneliti untuk meneliti hal tersebut adalah karena menghafal kosakata Bahasa Jepang pada era modern ini dianggap sangat sulit, apalagi dengan maraknya Bahasa Korea yang sekarang lebih digandrungi oleh siswa sekolah walaupun tidak ada hubungannya dengan pelajaran dikarenakan

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEIYOUSHI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

tidak ada pelajaran Bahasa Korea di sekolah. Maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti seberapa paham siswa mengenai hafalan kosakata bahasa Jepang *meishi* dan *keiyoushi*.

Kemudian berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jepang *Meishi* dan *Keiyoushi* dalam Tema “*Uchi*” Siswa Kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jepang *Meishi* dan *Keiyoushi* dalam Tema “*Uchi*” Siswa Kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan keefektivan penggunaan media permainan kartu kata bergambar terhadap kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang *meishi* dan *keiyoushi* dalam tema “*uchi*” siswa kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan bagaimanakah respon siswa terhadap efektivitas penggunaan media permainan kartu kata bergambar terhadap kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang *meishi* dan *keiyoushi* dalam tema “*uchi*” siswa kelas XI-10 SMA Negeri 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah adalah:

1. Kosakata Bahasa Jepang atau *Goi* (語彙)
Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009 : 97), kosakata Bahasa Jepang atau *goi* (語彙) adalah satu dari sekian banyak aspek kebahasaan yang harus dipahami dan dimengerti sehingga dapat mencapai pemahaman mengenai bahasa Jepang baik dalam ragam tulisan maupun lisan. Berdasarkan karakteristik gramatikalnya, *goi* dikelompokkan kedalam beberapa jenis antara lain: *dooshi* (verba/kata kerja), *keiyoushi* (kata sifat), *meishi* (nomina), *rentaishi* (pronomina), *fukushi* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodoushi* (verba bantu), dan *danjoshi* (partikel).

2. *Meishi* (名詞)

Kata benda dalam bahasa Jepang disebut dengan *meishi*. Renariah (2005: 21) menyatakan bahwa sebagai satu dari sekian banyak karakteristik dari bahasa Jepang, kata benda/kata nomina dikelompokkan menjadi 4 macam, yakni kata benda konkrit (*futsuu meishi*), kata benda nama diri dan/ tempat (*Koyuu meishi*), kata ganti (*daimeishi*), dan kata bilangan (*Suushi*).

3. *Keiyoushi* (形容詞)

Kata sifat dalam bahasa Jepang disebut *keiyoushi*. Menurut Renariah (2005: 21), dilihat dari konjugasinya, kata sigat dalam bahasa Jepang digolongkan menjadi 2, yakni kata sifat yang berakhiran *-i* dan kata sifat yang *-da*. Kata sifat yang berakhiran *-i* disebut dengan *i-keiyoushi*, sedangkan kata sifat yang berakhiran *-da* biasa disebut dengan *keiyoudoshi* atau *na-keiyoushi*.

4. Kartu Kata Bergambar

Menurut Arsyad (1997:119-121), kartu kata bergambar merupakan salah satu bentuk media berbentuk kartu yang memiliki gambar, symbol, dan teks yang merangsang kemampuan siswa dalam mengingat dan menuntun siswa kepada sesuatu yang memiliki hubungan dengan gambar, teks, atau simbol tersebut. Kartu kata bergambar memiliki ukuran yang berbeda-beda bergantung dengan kondisi pembelajaran di kelas. Umumnya kartu kata bergambar berukuran 8x12 cm.

Kartu kata bergambar yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga memuat materi tertentu yang dipenuhi dengan gambar-gambar yang mampu menarik perhatian siswa. Pada bagian depan kartu, terdapat gambar/suasana dalam bentuk gambar yang relevan terhadap tema yang dipakai. Pada bagian belakang terdapat kosakata Bahasa Jepang dan di penelitian ini menggunakan kosakata Bahasa Jepang tema “*Uchi*” yang berarti rumah. Gambar gambar yang terdapat pada kartu menggambarkan benda benda atau suasana yang berada dalam rumah maupun di sekitar rumah.

Gambar 2.1 Media Kartu Kata Bergambar



EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN *KEIYOUSHI* TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN AJARAN 2019/2020

Kartu kata bergambar digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang karena dinilai dapat membantu proses belajar mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan siswa dapat menghafal kosakata bahasa Jepang dengan cepat. Kartu kata bergambar ini dapat dibawa kemana-mana dan dapat dijadikan sarana permainan selama proses pembelajaran dan di luar jam pembelajaran.

5. Kemampuan Menghafal

Menghafal adalah sebuah kemampuan seseorang agar dapat mengingat suatu hal yang telah ia kerjakan. Menurut Kuswana (2012:115), menghafal adalah mendapat kembali informasi relevan yang telah tersimpan di dalam memori jangka panjang. Dalam mencapai kemampuan menghafal yang baik dan benar sehingga kosakata yang dihafalkan dapat diingat kembali ketika mempraktekannya, maka menghafal juga memerlukan metode menghafal yang efektif dan dapat merangsang kemampuan berpikir.

Melalui metode permainan, akan sangat mudah bagi seseorang untuk menghafalkan kosakata dengan efektif dan tidak membosankan. Dengan menghafal, seseorang akan lebih mudah menguasai kosakata -kosakata yang telah di pelajari. Karena dengan menghafal, maka seseorang akan dapat membaca dan mengubah kosakata menjadi sebuah kalimat dengan lebih mudah dan lebih efisien. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa menghafal adalah salah satu kemampuan yang sulit dikuasai dalam mempelajari sebuah kosakata dalam suatu bahasa.

METODE

Metode penelitian di dalam penelitian ini berupa metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis pendekatan yang ada pada penelitian ini yaitu *pre experimental design*. Dalam penelitian ini, populasi dan sampel adalah siswa-siswi kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *non probability sampling* berjenis teknik *sampling sistematis*. Data dalam penelitian penelitian ini diperoleh melalui hasil *pretest-posttest* dan *observasi* yang dilakukan di kelas XI-10 (XI Bahasa) SMAN 7 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian efektivitas dalam penerapan media

kartu bergambar terhadap kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang *meishi* dan *keiyoushi* dalam tema “*Uchi*” peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya tahun ajaran 2019/2020:

1. Menentukan Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau sebaliknya. Dalam menghitung uji normalitas, digunakan metode *Kolmogorov – Smirnov* menggunakan *software SPSS 17 for windows 10*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *Asymptotic Sig > α 95 % (0,05)*, begitupun sebaliknya apabila nilai *Asymptotic Sig < α 95 % (0,05)* maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Nilai	Minimal	Maksimal	Rata-rata	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	10	32	100	70,5	23,609
Post-test Eksperimen	10	21	100	78,9	29,153
Pretest Kontrol	10	36	100	70,6	27,669
Post-test Kontrol	10	21	100	70	30,842

Dapat di lihat dari tabel 4.2, dari nilai *pretest* dan *posttest* yang berada di dalam tabel terlihat selisih nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen adalah 8,40 dapat dilihat hasil *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*. Dan untuk selisih hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0,60 dengan nilai *pretest* lebih tinggi dari pada nilai *posttest*.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Asymp Sig (2-tailed)</i>	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,171	0,200	Berdistribusi Normal
	<i>Post-test</i>	0,298	0,012	Berdistribusi Normal
Kelompok Kontrol	<i>Pretest</i>	0,211	0,200	Berdistribusi Normal
	<i>Post-test</i>	0,263	0,048	Berdistribusi Normal

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG MEISHI DAN KEIYOUISHI TEMA "UCHI" SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN AJARAN 2019/2020

Hasil Uji Normalitas dapat dilihat dari tabel 4.3, pada nilai *pretest* kelompok eksperimen nilai *Asymptotic Sig Kolmogorov-Smirnov* sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada nilai *posttest* $0,012 > 0,05$. Pada kelompok kontrol nilai *pretest Asymptotic Sig Kolmogorov – Smirnov* sebesar $0,200 > 0,05$ dan pada nilai *posttest* $0,048 > 0,05$. Maka, nilai *pretest* dan nilai *posttest Asymptotic Sig Kolmogorov – Smirnov* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari 0,05 maka bisa dipastikan data Berdistribusi Normal.

2. Uji *paired sampel t-test*

Selanjutnya karena sudah mengetahui hasil data merupakan data yang berdistribusi normal dan hasil uji normalitas, maka langkah berikutnya adalah menghitung uji sample test (*paired sample t test*). Menurut Siregar (2014:248), untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara 2 kelompok, maka dilakukan uji ini. Untuk menganalisis data dua sampel ini digunakan uji t dua sampel (*sample paired test*) dengan menggunakan *perangkat lunak SPSS '17 untuk windows 10* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Menentukan hasil Uji *paired sample t test* pada kelompok kontrol, sebagai berikut :

- a. Membuat hipotesis dalam kalimat :
Ho : Tidak ada perbedaan berarti antara hasil *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol.
Ha : Ada perbedaan berarti antara *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol.
- b. Menentukan taraf signifikan :
Taraf signifikan 95% (0,05).
- c. Kaidah pengujian :
Apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 4.4 Hasil Penghitungan Uji Paired Sample t test nilai pretest dan nilai posttest pada Kelompok Kontrol

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>pretest</i> dan nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol	0,116	9	0,910	Ada perbedaan

Pada tabel 4.4, Df yang didapatkan adalah 9 dan taraf signifikansi 95 % adalah 2,262. Ternyata $-t_{tabel} = 2,262$, maka diperoleh -

$t_{tabel} = 2,262 > t_{hitung} = 0,116$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol.

3. Uji *paired sample t test* pada kelompok eksperimen

Menentukan hasil Uji *paired sample t test* pada kelompok eksperimen, sebagai berikut:

- a. Membuat hipotesis dalam kalimat :
Ho : Tidak ada perbedaan berarti antara *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol.
Ha : Ada perbedaan berarti antara *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol.
- b. Menentukan taraf signifikan :
Taraf signifikan 95% (0,05).
- c. Kaidah pengujian :
Apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak.
jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 4.5 Hasil Penghitungan Uji Paired Sample t test nilai pretest dan nilai posttest pada Kelompok eksperimen

Nilai <i>pretest</i> dan nilai <i>posttest</i> kelompok kontrol	-1,907	9	0,089	Terdapat perbedaan
-----------------------------------------------------------------	--------	---	-------	--------------------

Pada tabel 4.5, Df yang didapatkan adalah 9 dengan taraf signifikansi 95 % adalah 2,262. Ternyata $-t_{tabel} = 2,262$, maka diperoleh $-t_{tabel} = 2,262 > t_{hitung} = -1,907$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol eksperimen.

4. Uji *Independent Sample t test*

Uji *independent sample t test* ini bertujuan untuk meneliti apakah terdapat perbedaan terhadap rata-rata *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menggunakan perhitungan *SPSS 17 for windows*. Uji *independent sample t test* ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen :

- a. Menentukan Hipotesis
Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEYIYOUISHI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

Ha : Terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

- b. Menentukan taraf signifikan 95 % (0,05).
- c. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4.6 Uji *Independent Sample t test* nilai *Pretest* pada Kelompok Kontrol dan Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>pretest</i> pada kelompok kontrol dan nilai <i>pretest</i> pada kelompok eksperimen	0,009	18	0,993	Tidak terdapat perbedaan

Dilihat dari tabel 4.6, Df yang diperoleh adalah 18 dan taraf signifikansi 95 % adalah 2,100, maka diperoleh $t_{hitung} = 0,009 < t_{tabel} = 2,100$ sehingga hasil uji *independent sample t-test* nilai *pretest* adalah H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan antara *pretest* pada kelompok kontrol dan *pretest* pada kelompok eksperimen. Karena pada saat *pretest* diberikan belum terdapat perlakuan yang berbeda antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Penjelasan materi yang di lakukan sebelum *pretest* di berikan kedua kelompok kontrol dan eksperimen dengan materi yang sama dan perlakuan yang sama. Maka pembelajaran menggunakan media kartu kata bergambar ini belum dapat dikatakan tidak efektif karena alasan yang telah di jelaskan sebelumnya.

Uji *independent sample t test* ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen :

- a. Menentukan Hipotesis
 H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara nilai *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
 H_a : Ada perbedaan signifikan antara nilai *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- b. Menentukan taraf signifikan 95 % (0,05).
- c. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, brgitupun jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4.7 Uji *Independent Sample t test* nilai *Posttest* pada Kelompok Kontrol dan Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen

Data	T	Df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Nilai <i>pretest</i> pada kelompok kontrol dan nilai <i>pretest</i> pada kelompok eksperimen	-0.671	18	0,511	Terdapat perbedaan

Dilihat dari tabel 4.7, Df yang diperoleh adalah 18 dan taraf signifikansi 95 % adalah 2,100, maka diperoleh $t_{hitung} = -0.671 < t_{tabel} = 2,100$ sehingga hasil uji *independent sample t test* nilai *posttest* adalah H_0 diterima dan H_a ditolak yang dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* pada kelompok kontrol dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Karena sebelum *posttest* dilakukan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen di berikan perlakuan berbeda. Pada saat pembelajaran, kelompok eksperimen di berikan materi menggunakan media permainan kartu kata bergambar. Walaupun pada uji *independent sample t test* dinyatakan tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap nilai rata-rata *posttest* peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya, namun terdapat perbedaan antara rata-rata nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dimana rata-rata nilai kelompok eksperimen berada di atas rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol walaupun tidak secara signifikan. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa terdapat efektifitas pemakaian media kartu kata bergambar terhadap kemampuan menghafal kosakata Bahasa Jepang *meishi* dan *keyyoushi* jika di lihat dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen.

5. Analisis Hasil Angket Siswa

Analisis hasil angket siswa dilakukan adalah untuk membantu menyelesaikan rumusan masalah kedua yaitu mengenai reaksi siswa terhadap pemakaian media permainan kartu kata bergambar terhadap kemampuan menghafal koskata Bahasa Jepang tema “*Uchi*” peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya tahun

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
*KEYIYOU*SI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

ajaran 2019/2020. Angket ini memiliki enam butir soal dengan penilaian menggunakan skala *likert* dengan keterangan angka 1 dengan interpretasi sangat tidak setuju, angka 2 untuk tidak setuju, angka 3 untuk setuju, dan angka 4 untuk sangat setuju. Analisis data angket reaksi peserta didik dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase angket siswa, sebagai berikut :

0%-20% : Sangat Lemah

21%-40% : Lemah

41%-60% : Cukup

61%-80% : Kuat

81%-100% : Sangat Kuat

a. Analisis Angket Butir 1

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{66}{80} \times 100\% = 82,5\%$$

Dalam butir 1, ada dua persentase yaitu sangat setuju dengan 30% = 6 jawaban dan setuju 70% = 14 jawaban. Lalu, untuk penghitungan butir angket respon siswa pertanyaan ke satu dengan persentase 82,5% dari interval (81 % - 100 %) dapat dinyatakan sangat kuat sehingga proses pembelajaran peserta didik dalam kelas melalui media permainan kartu kata bergambar sangat menarik bagi siswa dan efektif selama pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya.

b. Analisis Angket Butir 2

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{70}{80} \times 100\% = 87,5\%$$

Dalam butir 2, dua persentase yaitu sangat setuju dengan 50% = 10 jawaban dan setuju 50% = 10 jawaban. Lalu, untuk penghitungan butir angket respon siswa pertanyaan ke satu dengan persentase 87,5% dari interval (81 % - 100%) dapat dinyatakan sangat kuat sehingga proses belajar siswa didalam kelas melalui media permainan kartu kata bergambar sangat menarik bagi siswa dan efektif selama pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya

c. Analisis Angket Butir 3

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{68}{80} \times 100\% = 85\%$$

Dalam butir 3, ada tiga persentase yaitu sangat setuju dengan 45% = 9 jawaban, setuju 50% = 10 jawaban dan tidak setuju 5% = 1 jawaban. lalu, untuk penghitungan butir angket respon siswa pertanyaan ke satu dengan persentase 85% dari interval (81 % - 100 %) dapat dinyatakan sangat kuat sehingga proses belajar siswa didalam kelas melalui media

permainan kartu kata bergambar sangat menarik bagi siswa dan efektif selama pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya.

d. Analisis Angket Butir 4

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{70}{80} \times 100\% = 87,5\%$$

Dalam butir 4, ada dua persentase yaitu sangat setuju dengan 50% = 10 jawaban, setuju 50% = 10 jawaban. Lalu, untuk penghitungan butir angket respon siswa pertanyaan ke satu dengan persentase 87,5% dari interval (81 % - 100 %) dapat dinyatakan sangat kuat sehingga proses belajar siswa didalam kelas melalui media permainan kartu kata bergambar sangat menarik bagi siswa dan efektif selama pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya.

e. Analisis Angket Butir 5

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{72}{80} \times 100\% = 90\%$$

Dalam butir 5, ada dua persentase yaitu sangat setuju dengan 60% = 12 jawaban dan setuju 40% = 8 jawaban. Lalu, untuk penghitungan butir angket respon siswa pertanyaan ke satu dengan persentase 90% dari interval (81 % - 100 %) dapat dinyatakan sangat kuat sehingga proses belajar siswa didalam kelas melalui media permainan kartu kata bergambar sangat menarik bagi siswa dan efektif selama pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya.

f. Analisis Angket Butir 6

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% = \frac{61}{80} \times 100\% = 76,25\%$$

Dalam butir 6, ada empat persentase yaitu sangat setuju dengan 35% = 7 jawaban, setuju 40% = 8 jawaban, tidak setuju 20% = 4 jawaban dan sangat tidak setuju 5% = 1 jawaban. Lalu, untuk penghitungan butir angket respon siswa pertanyaan ke satu dengan persentase 76,25% dari interval (81 % - 100 %) dapat dinyatakan kuat sehingga proses belajar siswa didalam kelas melalui media permainan kartu kata bergambar sangat menarik bagi siswa dan efektif selama pembelajaran pada peserta didik kelas XI-10 SMAN 7 Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas media, diketahui bahwa pemakaian media kartu kata bergambar tidak terdapat keefektifan pada kemampuan menghafal kosakata Bahasa Jepang tema “*Uchi*” peserta didik kelas

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG MEISHI DAN
KEIYOUISHI TEMA "UCHI" SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

- XI-10 SMAN 7 Surabaya tahun ajaran 2019/2020 yang dipisah menjadi dua kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan *uji independent sample t test* nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penghitungan melalui *perangkat lunak SPSS '17 untuk windows 10*. Hasil perhitungannya didapatkan nilai Df yaitu 18 dan taraf signifikansi 95% yaitu 2,100. Maka $t_{hitung} = 0,009 < t_{tabel} = 2,100$ sehingga H_0 diterima yakni tidak ada perbedaan berarti antara nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada *pretest* maupun *posttest*. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang dimiliki oleh kedua kelompok. Kelompok kontrol memiliki rata-rata 70, sedangkan kelompok eksperimen 79,1.
2. Pada masalah kedua tentang reaksi siswa pada Keefektifan Pemakaian Media Permainan Kartu Kata Bergambar diketahui memperoleh reaksi yang baik dari peserta didik. Pada butir soal yang pertama didapatkan hasil persentase rata-rata jawaban siswa 82,5% yang dapat dikategorikan pembelajaran berlangsung sangat menarik. Pada butir soal ke dua didapatkan hasil persentase rata-rata jawaban siswa 87,5% yang dapat dikategorikan siswa sangat kesulitan untuk menghafal kosakata Bahasa Jepang sebelum adanya media ini. Pada butir soal ke tiga didapatkan hasil persentase rata-rata jawaban siswa 85% yang dapat dikategorikan siswa sangat mudah menghafal kosakata Bahasa Jepang dengan baik setelah menggunakan media ini. Pada soal butir ke empat didapatkan hasil persentase rata-rata jawaban siswa 87,5% yang dapat dikategorikan penjelasan kosakata menggunakan media ini lebih efektif. Pada soal butir ke lima didapatkan hasil persentase rata-rata jawaban siswa 90% yang dapat dikategorikan siswa lebih mudah menghafal kosakata melalui media ini. Pada butir soal ke enam didapatkan hasil persentase rata-rata jawaban siswa 76,25 yang dapat dikategorikan materi disampaikan dengan tepat dan jelas selama penelitian berlangsung.

Saran

1. Hasil akhir penelitian tidak menunjukkan adanya keefektifan pada pemakaian media kartu kata bergambar terhadap kemampuan menghafal kosakata tema "Uchi". Namun, terdapat perbedaan rata-rata hasil *Posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menambahkan metode pembelajaran yang dianggap efektif yang berhubungan dengan pemakaian media permainan kartu kata bergambar dan sesuai materi pembelajaran yang dipilih sehingga dapat menciptakan penelitian-penelitian yang bervariasi.
2. Agar mencapai tujuan penelitian yang diinginkan, penelitian ini dapat dikembangkan dengan mengeksplor materi pembelajaran yang lebih kompleks sehingga memberikan akses bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media dan materi yang diteliti. Pemilihan buku ajar juga dapat menjadi pertimbangan agar penelitian selanjutnya dapat mencapai tujuan penelitian.
3. Dapat digunakan untuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang bias dikembangkan oleh guru untuk menjadi tambahan inovasi dalam mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Huda, Maulida Oktaviana. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Kosakata Benda Dalam Huruf Hiragana Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Probolinggo Tahun Ajaran 2011/2012*. Surabaya : UNESA
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aryad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Aryad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rajawali Pers

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG MEISHI DAN
KEIYOUISHI TEMA "UCHI" SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

- Aryad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rajawali Pers
- Chaer, Abdul. 2007. *Kajian Bahasa*. Jakarta : Rineka Cipta
- Depdikbud. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hernawan, Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hidetoshi, Kenbou. 1992. *三省堂国語辞典 (Sanseidou Kokugo Jiten)*. Tokyo : Sanseido
- Iskandarwassid, Sunendar Dadang. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI
- Kusumawati, Rita, dan Andi Mariono. 2016. *Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya*. Vol 4 No 1 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/3901/219>), diakses pada tanggal 14 Oktober 2019 Pukul 07.00 WIB
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung : PT. Remaja
- Marlianti, Indra Kunti. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Melafalkan Huruf Hiragana Pada Siswi Kelas X SMA Panca Marga 1 Lamongan Tahun Ajaran 2016/2016*. Surabaya : UNESA
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Vol 4 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/15>), diakses pada tanggal 14 Oktober 2019 Pukul 06.55 WIB
- Pratiwi, Yulianto, dan Suhartono. 2016. *Pengembangan Media Flashcard Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Vol 2 No 1 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/1182/82>), diakses pada tanggal 14 Oktober 2019 pukul 07.52 WIB
- Retnani. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Pemerolehan Bahasa Kedua Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa*, Vol 4, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2478>), diakses pada 31 Mei 2019
- Renariah. 2005. *Gramatika Bahasa Jepang*. Vol 4 No 2, (http://file.upi.edu/Direktori/FP_IPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/gramatika_bahasa_jepang.pdf), diakses pada 15 Desember 2019
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Satwika, Laksmiwati, dan Riza Noviana Khoirunnisa. 2018. *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa*. Vol 3 No 1 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/1818/2034>), diakses pada 14 Oktober 2019 Pukul 06.43 WIB
- Siregar, Sofyan. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siregar, Sofyan. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc
- Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
*KEIYOU*SHI TEMA “*UCHI*” SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020**

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi Revisi. Bandung : Alfabeta
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV. Wacana Prima
- The Japan Foundation. *Nihongo : 1*. 2008. Jakarta : The Japan Foundation
- Unesa. 2014. *Buku Panduan Skripsi*. Surabaya: Unesa



EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERGAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAK KOSAKATA BAHASA JEPANG *MEISHI* DAN
KEYOUSHI TEMA "*UCHI*" SISWA KELAS XI-10 SMA NEGERI 7 SURABAYA TAHUN
AJARAN 2019/2020

