

**PENGARUH MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP  
PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA  
KELAS X SMAN 6 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**AFRIYONA MARTA  
15180005/2015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

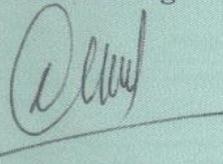
**PENGARUH MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP PENGUASAAN  
HIRAGANA SISWA KELAS X SMAN 6 PADANG**

**Nama** : Afriyona Marta  
**NIM** : 15180005/ 2015  
**Program Studi** : Pendidikan Bahasa Jepang  
**Jurusan** : Bahasa dan Sastra Inggris  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

**Padang, 16 Agustus 2019**

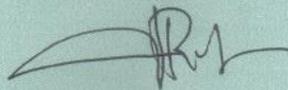
**Disetujui oleh,**

**Pembimbing**



**Nova Yulia, S.Hum, M.Pd.**  
**NIP. 19840731 200912 2 009**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris**  
**FBS – UNP**



**Dr. Refnaldi, S.Pd, M.Litt**  
**NIP. 19680301 199403 1 003**

## PENGESAHAN

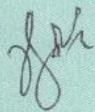
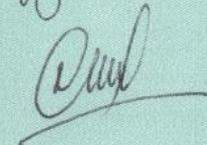
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra  
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

### PENGARUH MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA KELAS X SMAN 6 PADANG

Nama : Afriyona Marta  
NIM : 15180005/ 2015  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 16 Agustus 2019

#### Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
2. Sekretaris	: Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.	: 
3. Anggota	: Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

Jalan Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang Telp/ Fax: (0751) 447347

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afriyona Marta  
NIM : 15180005/ 2015  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul, "Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X SMAN 6 Padang" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

**Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt**  
NIP 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



**Afriyona Marta**  
15180005/ 2015

## ABSTRAK

**Afryona Marta.** 2019. “Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X SMAN 6 Padang”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Proses pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia masih sering menemui beberapa kendala dalam mempelajari huruf. Penggunaan huruf yang berbeda menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajar merasa kesulitan dalam mempelajari Bahasa Jepang. Karena ada prinsip yang tidak terpenuhi yaitu penggunaan media serta metode atau teknik yang digunakan tidak sesuai. Berdasarkan apa yang peneliti amati pada saat melaksanakan praktik lapangan kependidikan (PLK) di SMAN 6 Padang serta wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa, menunjukkan minimnya minat dan kemampuan siswa dalam mempelajari *hiragana*. Sehingga pencapaian tujuan belajar tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan media tertentu untuk mempermudah dalam menguasai dan sebagai pemacu untuk menarik minat siswa dalam mempelajari *hiragana*. Penggunaan media kartu kuartet dirasa dapat mengatasi permasalahan diatas. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh dari media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu, dengan *posttes tonly control group design*. Sedangkan teknik penyampelan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 5 dengan jumlah 69orang. Hasil analisis data, diperoleh  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  taraf signifikan 0,05% adalah 2,00 dengan derajat kebebasan  $dk=n_1+n_2-2$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,41 > 2,00$ ). Maka hipotesis diterima, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

**Kata kunci:** *Hiragana*, Media, Kartu Kuartet.

## ABSTRACT

Learning process of Japanese in Indonesia still often encounter some problems in learning letters. The use of different letters is one of the factors that cause the learners have difficulty to learn Japanese. Because of there are principles that are not fulfilled, namely the use of media and the methods or techniques used are not appropriate. Based on what the researcher observed when doing educational field practice (PLK) at SMAN 6 Padang and interviewed that researcher did with students, it shows that the lack of interest and ability of students to learn hiragana. So that the achievement of learning goals is not optimal. Therefore, certain media are needed to facilitate in mastering and to increase students' interest in learning hiragana. The use of quartet card media is possibly to resolve the problems. The purpose of this study is to find out how the effects of quartet card media on hiragana mastery of class X students of SMAN 6 Padang. This study uses quasi-experimental research with posttest only control group design. While the sampling technique uses purposive sampling technique. The sample in this study is the students of class X MIPA 1 and X MIPA 5 which amounts of 69 people. The result of data analysis, obtained t count with table significant level 0.05% is 2.00 with degrees of freedom  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . It means that  $t_{count} > t_{table}$  (3.41 > 2.00). Therefore, the hypothesis is accepted, because  $t_{count} > t_{table}$ .

**Keyword:** *Hiragana*, Media, quartet card

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Kartu Kuartet Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Padang**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan dorongan, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNP sekaligus sebagai pembimbing skripsi dan sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasihat dan bantuan selama masa perkuliahan serta telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Hendri Zalman S.Hum., M.Pd dan Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd., sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt. sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris UNP.
4. Bapak/Ibu Staf pengajar dan karyawan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.
5. Ibu Risdaneti, S.pd., MM, selaku Kepala SMAN 6 Padang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SMAN 6 Padang.
6. Ibu Yessy Novita, S.Hum, sebagai guru Bahasa Jepang yang memberikan izin penelitian di SMA Negeri 6 Padang.
7. Siswa-siswi kelas X MIPA 1, MIPA 3, dan MIPA 5 yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.
8. Orangtua, keluarga, dan orang terdekat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Shiage, sahabat-sahabat, dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNP serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini
10. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A.Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Defenisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	10
1. Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	10
a. <i>Hiragana</i> .....	10
b. Penggunaan <i>Hiragana</i> .....	14
c. Pembelajaran <i>Hiragana</i> .....	15
2. Media Pembelajaran.....	16
a. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	17
b. Macam-macam Media Pembelajaran.....	18
c. Pengertian Media Visual .....	19
3. Kartu Kuartet.....	20
a. Pengertian Kartu Kuartet.....	20
b. Tahap Permainan Kartu Kuartet.....	22
c. Tujuan Media Kartu Kuartet .....	23
d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet.....	24

4. Penerapan Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	25
a. Prosedur Penerapan Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	26
b. Faktor yang Perlu Dipertimbangkan .....	26
B. Penelitian yang Relevan .....	26
C. Kerangka Konseptual .....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel .....	32
C. Variabel dan Data .....	33
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Prosedur Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data .....	42
G. Uji Persyaratan Analisis .....	42
H. Teknik Analisa Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	47
B. Analisa Data .....	54
C. Pembahasan.....	93
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian.....	32
2. Data Siswa Kelas X MIPA SMAN 6 Padang.....	33
3. Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	35
4. Rubrik Penilaian Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	35
5. Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	36
6. Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	37
7. Interpretasi Nilai r.....	38
8. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran <i>Hiragana</i> .....	40
9. Pedoman Konversi Skala.....	45
10. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol.....	48
11. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol.....	48
12. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol.....	49
13. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Ekspeimen.....	51
14. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	51
15. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen.....	52
16. Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa dan Dengan Menggunakan Kartu Kuartet.....	54
17. Penguasaan <i>Hiragana</i> Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1.....	55
18. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Hiragana</i> ke <i>Romaji</i> ).....	56
19. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Hiragana</i> ke <i>Romaji</i> ).....	57
20. Penguasaan <i>Hiragana</i> Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2.....	60
21. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 (Mengidentifikasi Penulisan dari <i>Romaji</i> ke <i>Hiragana</i> ).....	61
22. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 (Mengidentifikasi Penulisan dari <i>Romaji</i> ke <i>Hiragana</i> ).....	62
23. Penguasaan <i>Hiragana</i> Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3.....	65
24. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 (Menjodohkan <i>Hiragana</i> dan <i>Romaji</i> dengan benar).....	66

25. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 (Menjodohkan <i>Hiragana</i> dan <i>Romaji</i> dengan benar) .....	67
26. Penguasaan <i>Hiragana</i> Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 .....	70
27. Disribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Hiragana</i> ke <i>Romaji</i> ) .....	71
28. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Hiragana</i> ke <i>Romaji</i> ) .....	72
29. Penguasaan <i>Hiragana</i> Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 .....	75
30. Disribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Romaji</i> ke <i>Hiragana</i> ) .....	76
31. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Romaji</i> ke <i>Hiragana</i> ) .....	77
32. Penguasaan <i>Hiragana</i> Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 .....	80
33. Disribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 (Menjodohkan <i>Hiragana</i> dan <i>Romaji</i> dengan benar) .....	81
34. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 (Menjodohkan <i>Hiragana</i> dan <i>Romaji</i> dengan benar) .....	81
35. Perbandingan Rata-rata dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 1 .....	84
36. Perbandingan Rata-rata dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 2 .....	86
37. Perbandingan Rata-rata dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen untuk Indikator 3 .....	87
38. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa dan Dengan Menggunakan Kartu Kuartet .....	89
39. Uji Normalitas .....	90
40. Uji Homogenitas .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Hiragana</i> .....	12
2. Desain Kartu Kuartet.....	22
3. Bagan Kerangka Konseptual.....	29
4. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet.....	50
5. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet.....	53
6. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Hiragana</i> ke <i>Romaji</i> ).....	58
7. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 (Mengidentifikasi Penulisan dari <i>Romaji</i> ke <i>Hiragana</i> ).....	63
8. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 (Menjodohkan <i>Hiragana</i> dan <i>Romaji</i> dengan benar) .....	68
9. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 1 (Mengidentifikikasi Penulisan dari <i>Hiragana</i> ke <i>Romaji</i> ) .....	73
10. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 2 (Mengidentifikasi Penulisan dari <i>Romaji</i> ke <i>Hiragana</i> ).....	78
11. Diagram Batang Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet untuk Indikator 3 (Menjodohkan <i>Hiragana</i> dan <i>Romaji</i> dengan benar) .....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Identitas dan Nilai Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol .....	107
2. Identitas dan Nilai Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	109
3. Kisi-kisi Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> Kelas X SMAN 6 Padang.....	111
4. Soal Tes Penguasaan <i>Hiragana</i> .....	112
5. Lembar Jawaban.....	117
6. Kunci Jawaban .....	118
7. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda .....	119
8. Perhitungan Pengukuran Reliabilitas Soal Uji Coba .....	120
9. Daftar Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Tanpa Menggunakan Kartu Kuartet Indikator 1, 2, dan 3 .....	122
10. Daftar Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas X SMAN 6 Padang Dengan Menggunakan Kartu Kuartet Indikator 1, 2, dan 3 .....	125
11. Instrumen Tes .....	129
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	130
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	138
14. Silabus .....	178
15. Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	192
16. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	194
17. Uji Homogenitas .....	196
18. Uji Hipotesis .....	197
19. Tabel uji Liliefors. ....	199
20. Tabel distribusi F.....	200
21. Tabel distribusi T.....	202
22. Lembar Jawaban Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	203
23. Dokumentasi penelitian.....	207
24. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	212
25. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	213
26. Surat Izin Penelitian dari SMA Negeri 6 Padang.....	214
27. Surat Konsultasi Proposal Penelitian .....	215
28. Surat Konsultasi Skripsi.....	216

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bahasa merupakan alat dalam penyampaian ide, gagasan dan pikiran. Selain bahasa Indonesia, pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) juga mempelajari beberapa bahasa asing yang diantaranya adalah bahasa Inggris, Arab, Jerman, Mandarin, dan Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat dasar atau pemula membahas materi-materi dasar seperti huruf, kosakata, salam sapaan, perkenalan, dan pola kalimat dasar. Pembelajar bahasa Jepang diharapkan dapat menguasai materi-materi tersebut, karena materi dasar merupakan inti dalam mempelajari bahasa, khususnya bahasa Jepang.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, huruf merupakan pelajaran yang paling mendasar yang nantinya digunakan untuk menuliskan kosakata, pola kalimat, dan materi lainnya. Dalam bahasa Jepang, terdapat empat jenis huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Menurut (Rahmi, Ulfia 2016 : 5) dalam mempelajari bahasa Jepang mempelajari huruf *hiragana*, *katakana* dan *kanji* merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Hal ini sesuai dengan pendapat Dai Hayashi pada bukunya yang berjudul *Nihongo Kyouiku Handobukku* dalam (Hayashi, 1994, hlm.59) yang mengatakan:

日本語を多少とも体系的に学ぼうとする者は、文字（平仮名片仮名 漢字）の学習を避けて通ることはできない。

*Nihongo o taiketeiki ni manabou to suru mono wa, moji (Hiragana, Katakana, Kanji) no gakusyuu o sakete tooru kotawa dekinai.*

Setiap pembelajar yang akan mempelajari bahasa Jepang secara sistem mereka tidak bisa menghindari pembelajaran *hiragana*, *katakana* dan *kanji*.

Menurut Yuana (2012:10) *hiragana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari Jepang sendiri. Sedangkan *katakana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari serapan bahasa asing (baik dari bahasa Inggris, Jerman, Indonesia, Spanyol, dan Prancis). Selanjutnya, *kanji* adalah huruf yang awalnya diadopsi dari Cina kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan Jepang dan akhirnya saat ini digunakan untuk menuliskan kosakata dalam bahasa Jepang. *Romaji* adalah huruf yang sebenarnya berasal dari *alphabet*, digunakan untuk menuliskan kosakata atau kalimat dalam bahasa Jepang dengan tujuan untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang.

Penggunaan huruf yang berbeda menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajar bahasa Jepang merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal ini juga diungkapkan oleh Prayoga, dkk (2015:622) yang menyatakan bahwa hal yang paling penting dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu mengenal baik huruf *Katakana* dan *Hiragana*. Proses pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia masih sering menemui beberapa kendala pada hal tersebut. Hal ini senada dengan pernyataan Sutedi (2011:41) yang menyatakan dalam mempelajari huruf bahasa Jepang, masalah yang biasa dialami oleh pembelajar pemula tingkat dasar yaitu, ketika mempelajari *hiragana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk *hiragana* yang hampir mirip, seperti: あ (a) dan お (o), わ (wa), ね (ne), dan れ (re), ぬ (nu) dan め (me), は (ha) dan ほ (ho), た (ta) dan な (na), さ (sa) dan き (ki), る (ru) dan ろ (ro). Banyaknya jumlah *hiragana* juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan *hiragana*, mengingat

terdapat empat puluh enam huruf dasar *hiragana*, tiga puluh dua huruf *hiragana* yang memakai *dakuten* 「゛」, delapan huruf *hiragana* yang memakai *handakuten* 「゜」, dan sebanyak dua puluh satu konsonan ganda yang memakai *ya/yo/yo* kecil 「きゃ / きゅ / きょ」, jadi huruf *hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat pemula menjadi 107 huruf.

Sejalan dengan itu, menurut Puspitasari (dalam Adriyanto, Refnaldi, dan Yulia 2018:2) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya *hiragana* sering kali siswa mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut yaitu dalam mengingat hiragana, kesulitan membaca dan mengucapkan, kesulitan membedakan, dan kesulitan menulis dengan urutan yang benar. Kesulitan-kesulitan tersebut muncul karena dikarenakan hiragana mempunyai jumlah 46 huruf mulai dari あ(a) sampai ん(n) dan aturan penulisan yang banyak, sehingga cenderung sulit dikuasai.

Berdasarkan dengan apa yang penulis amati pada saat melaksanakan praktik lapangan kependidikan (PLK) di SMAN 6 Padang serta wawancara yang penulis lakukan dengan siswa, menunjukkan bahwa masih rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam mempelajari *hiragana*. Secara umum, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menuliskan *hiragana* dengan benar, disebabkan penguasaan dari *hiragana* siswa yang terbatas dan juga dilihat dari hasil belajar beberapa ulangan harian tentang penguasaan *hiragana* dari 36 siswa hanya 25% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 75). Permasalahan ini tentunya juga sangat berkaitan dengan keaktifan siswa dalam berlatih.

Mengenai adanya beberapa asumsi mengapa pembelajaran *hiragana* terasa begitu sulit untuk diingat siswa yaitu: (1) Kurangnya media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. (2) Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran *hiragana* yang monoton dan tidak variatif. (3) Bentuk dari *Hiragana* yang sangat berbeda dengan *alphabet* membuat siswa kesulitan menghafal.

Melihat kondisi yang demikian, perlu diberikan solusi alternatif untuk membantu siswa dalam menguasai *hiragana* agar segala permasalahan dan kendala yang terdapat pada siswa dapat teratasi. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk menguasai huruf. Dengan demikian, penulis memilih media kartu kuartet sebagai solusi alternatif, untuk mengatasi kendala dan permasalahan yang terdapat pada siswa agar dapat menguasai *hiragana*.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2014:7). Dalam hal ini, penulis akan menggunakan salah satu media yaitu media visual yang berupa kartu kuartet. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar. Pada setiap kartu kuartet tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar yang ada di dalam setiap kartu.

Sehubungan dengan hal di atas, media kartu kuartet diperkirakan mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penguasaan *Hiragana* oleh siswa.

Dalam hal ini, pembelajaran disampaikan dengan bantuan kartu kuartet dengan mengajak siswa bermain. Melalui bantuan kartu kuartet ini diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien karena kartu kuartet memiliki banyak keunggulan seperti mengoptimalkan penyajian bahan ajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan menjadikan penerimaan pesan secara lebih merata.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpikir bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat mempengaruhi penguasaan *Hiragana* siswa sehingga penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X SMAN 6 Padang”. Penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dialami siswa kelas X SMAN 6 Padang dalam penguasaan *hiragana* ada tiga, yakni sebagai berikut: Pertama, kesulitan dalam mengingat *hiragana*. Kedua, kurangnya minat siswa dalam mempelajari *hiragana*. Ketiga, kurangnya media pembelajaran *hiragana* yang kreatif dan inovatif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis menetapkan penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh media kartu kuartet

terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang. Batasan penelitian ditetapkan agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam serta mencegah terjadi penyimpangan terhadap apa yang menjadi tujuan penelitian.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, diajukan tiga rumusan masalah.

Rumusan masalah tersebut ialah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang tanpa diterapkan media kartu kuartet?
2. Bagaimanakah penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang dengan diterapkan media kartu kuartet?
3. Bagaimanakah pengaruh media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tiga tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang tanpa diterapkan media kartu kuartet.
2. Mendeskripsikan penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang dengan diterapkan media kartu kuartet.
3. Mendeskripsikan pengaruh media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Setelah penulis melakukan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Penulis membagi manfaat penelitian ini menjadi dua yaitu (1) manfaat teoritis dan (2) manfaat praktis.

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya pada pengaruh media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana*.

### 2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Pihak-pihak yang dimaksud adalah pengajar mata pelajaran bahasa Jepang, dan peneliti lainnya yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat mengembangkan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian, khususnya terkait dengan pengaruh media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana* siswa.
- b. Bagi pengajar mata pelajaran Bahasa Jepang, dengan digunakannya media kartu kuartet dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi alternatif penggunaan media dalam pengajaran *hiragana*.
- c. Bagi siswa kelas X SMAN 6 Padang, diharapkan dapat meningkatkan minat dalam proses belajar agar siswa tertarik terhadap pembelajaran *hiragana*.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang

berkaitan dengan masalah ini sehingga mendorong pembaca dan peneliti lain untuk melaksanakan penelitian sejenis secara lebih luas dan mendalam.

## **G. Definisi Operasional**

Pada bagian definisi operasional ini, perlu dijelaskan empat pengertian yang dipakai dalam proses penulisan yaitu (1) pengaruh, (2) kartu kuartet, (3) penguasaan *hiragana*. Berikut penjelasan dari keempat istilah tersebut.

### **1. Pengaruh**

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan atau efek yang ditimbulkan dari penggunaan media kartu kuartet terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang. Pengaruh atau efek yang dimaksud akan dianalisis menggunakan rumus statistik melalui uji persamaan rata-rata atau uji-t.

### **2. Kartu Kuartet**

Kartu kuartet adalah sebuah media pembelajaran grafis yang berbentuk gambar, yang dimana berupa permainan yang terdiri dari beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang akan menerangkan gambar tersebut (Kriwandani dkk, 2014 : 1). Media ini dipilih karena dianggap tepat dan menarik untuk membantu siswa kelas X SMAN 6 Padang dalam menguasai *hiragana*.

### **3. Penguasaan *Hiragana***

Pembelajaran *hiragana* merupakan kegiatan pembelajaran kepada siswa dengan tujuan agar dapat mengetahui, memahami, mengingat, serta mampu menggunakan atau menuliskan *hiragana* dengan benar. Jadi, penguasaan *hiragana* dalam penelitian ini bagaimana siswa mampu mengidentifikasi penulisan *hiragana*.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

Berdasarkan masalah penelitian, teori yang sesuai dengan penelitian ini yaitu (1) penguasaan *hiragana*, (2) media pembelajaran (3) kartu kuartet, dan (4) penerapan media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana*.

#### **1. Penguasaan *Hiragana***

Berkaitan dengan penguasaan *hiragana*, teori yang akan diuraikan pada bagian ini adalah (a) *Hiragana*, (b) Penggunaan *hiragana*, (c) Pembelajaran *hiragana*.

##### **a. *Hiragana***

*Hiragana* merupakan salah satu dari huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*). Izmayanti (2011:57) mengemukakan bahwa sebelum *kana* ada, penulisan dokumen dan karya sastra ditulis dengan *Manyougana*. Namun pada sekitar pertengahan abad 9 mulai digunakan *hiragana* dan *katakana* sebagai pengganti *Manyougana*. *Hiragana* merupakan tulisan yang berasal dari penyerdehanaan *kanji* karena bentuk tulisannya yang halus pada umumnya digunakan oleh kaum perempuan sehingga disebut *Onnade*. Sementara itu, *katakana* merupakan tulisan dengan mengambil bunyi dan salah satu bagian dari *kanji*, pada umumnya digunakan oleh para sarjana dan pendeta, sehingga disebut dengan *Otokode*. Walaupun *kana* sudah mulai digunakan, *kanji* masih tetap digunakan terutama ketika menulis surat-surat atau dokumen resmi.

*Hiragana* adalah huruf dasar yang akan dipelajari oleh pembelajar Bahasa Jepang. *Hiragana* berfungsi untuk menuliskan kata-kata dan nama-nama asli Jepang. Selain itu, *hiragana* juga digunakan untuk menulis kata bantu atau partikel, kata bantu kata kerja atau yang berkonjugasi dengan kata kerja dan sebagainya (Ishida 1991:75).

Secara etimologi, *hira* artinya bundar, mudah. Disebut *Hiragana* karena huruf ini berbentuk bundar dan mudah ditulis. *Katakana* muncul pada abad ke-8, sedangkan *Hiragana* muncul pada abad ke-9. Sekarang ini *Hiragana* (平仮名) dipergunakan untuk menulis : 1) bacaan *kun yomi* pada kamus kanji; 2) kosakata asli Jepang yang tidak memiliki *kanji*, seperti *hai*, *iie* (kataseru/*kandoushi*) *shikashi*, *dakara* (katasambung/*setsuzokushi*) dan lain-lain; 3) *okurigana*, yaitu *hiragana* yang terletak sesudah *kanji* khususnya pada kata kerja dan kata sifat, seperti *hataraku* (bekerja), *manabu* (belajar), *atarasahi* (baru), *furui* (tua). 4) *furigana*, yaitu *hiraganayang* terletak di bagian atas atau di bawah atau di sisi *Kanji* sebagai panduan membaca *Kanji*; (5) *partikel*; dan (6) nama diri orang Jepang yang tidak mau menggunakan *Kanji*, seperti *Midori*. Alim (2014:13)

*Hiragana* terdapat 46 huruf, yaitu;

Daftar Huruf Hiragana

	a	i	u	e	o		a	i	u	e	o
	あ	い	う	え	お						
k	か	き	く	け	こ	g	が	ぎ	ぐ	げ	ご
s	さ	し shi	す	せ	そ	z	ざ	じ ji	ず	ぜ	ぞ
t	た	ち chi	つ tsu	て	と	d	だ	ぢ ji	づ zu	で	ど
n	な	に	ぬ	ね	の						
h	は	ひ	ふ fu	へ	ほ	b	ば	び	ぶ	べ	ぼ
m	ま	み	む	め	も	p	ぱ	ぺ	ぷ	ぺ	ぽ
y	や		ゆ		よ						
r	ら	り	る	れ	ろ						
w	わ				を	n	ん				

Sumber: Buku *Nihongo Kirakira*

### Gambar 1 Hiragana

Menurut Alim (2014:13) *Hiragana-Katakana* dapat dibagi menjadi kelompok huruf yang melambangkan bunyi yaitu :

- 1) Bunyi *Hatsuon*, yaitu bunyi nasal. Apabila berada di tengah dan bertemu dengan bunyi *ba, bi, bu, be, bo*, dan *pa, pi, pu, pe, po* maka terjadi asimilasi bunyi dan bunyi N dapat dilafalkan dan ditulis dengan **M**. Contohnya *shinbun* (しんぶん)。Apabila berada diakhir kata, maka bunyi N dapat dilafaan NG, misalnya *sambong* (さんぽん)
- 2) Bunyi *seion*, yaitu bunyi tak bersuara. Bunyi *seion* ini apabila diberi tandabaca atau mengkombinasikan dengan bunyi lainnya akan membentuk bunyi baru.

- 3) Bunyi *dakuon*, yaitu bunyi bersuara. Bunyi ini terbentuk dari bunyi seion *ka, ki, ku, ke, ko* dan *ko; sa, shi, su, se, dan so; ta, chi, tsu, te, dan to; ha, hi, hu(fu), he, dan ho*, yang diberi tanda terema (“) di atasnya, sehingga dengan menambahkan tanda (“) ini bunyi tersebut berubah menjadi bunyi baru. Tanda (“) disebut *tengteng*. Contohnya; *ka”, ki”, ku”, ke”, ko”* berubah menjadi *ga, gi, gu, ge, go*.
- 4) Bunyi *han-dakuon*, yaitu bunyi semi bersuara. Bunyi ini terbentuk dari bunyi *ha, hi, hu (fu), he dan ho* yang diberi tanda bulat atau *maru (。)* contohnya *は、ひ、ふ、へ、ほ*
- 5) Bunyi *yoo-on*, yaitu bunyi kontraksi. Bunyi ini terbentuk dari bunyi *ki, shi, chi, ni, hi, mi, ji, bi, dan pi* yang ditambah atau dikombinasikan dengan bunyi *ya, yu, yo*. Contohnya *きゃ、きゅ、きよ*
- 6) Bunyi *sokuon*, yaitu bunyi konsonan rangkap atau bunyi tersumbat. Contohnya *がっこう*
- 7) Bunyi *choo-on*, yaitu bunyi vokal panjang. Contohnya *okaasan = おかあさん*.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa *Hiragana* merupakan salah satu dari huruf Jepang yang dipelajari oleh para pemula pembelajar bahasa Jepang. *Hiragana* digunakan untuk menulis partikel, bagian dalam kata kerja, kata sifat, dan huruf dalam bahasa Jepang yang tidak menggunakan *Kanji*. *Hiragana* dibagi menjadi tujuh kelompok huruf yang melambangkan bunyi, yaitu; bunyi *hatsuon*, bunyi *seion*, bunyi *dakuon*, bunyi *han-dakuon*, bunyi *yoo-on*, bunyi *sokuon*, dan bunyi *choo-on*.

## b. Penggunaan *Hiragana*

Menurut Zalman (2014 : 6) *Hiragana* memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Dipakai untuk menulis *wago* (kata-kata bahasa Jepang asli).  
Contoh:  
食べる (*taberu*) = Makan  
楽しい (*tanoshii*) = Senang
- 2) Dipakai untuk menulis *kango* (kata-kata yang berasal dari China yang dibaca dengan cara *on'yomi*).  
Contoh:  
本 (*hon*) = Buku  
大学 (*daigaku*) = Universitas
- 3) Dipakai untuk menulis *konshugo* (kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal usul yang berbeda).  
Contoh:  
*Kango + Wago*  
ほんばこ (*honbako*) = kotak buku  
*Kango + Gairaigo*  
でんきスタンド (*denkisutando*) = Lampu stand
- 4) Dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk “*yougen*” (*doushi*, *keiyoushi*, *keiyoudoshi*).  
Contoh:  
かく (*kaku*) = Menulis  
じょうずな (*jouzuna*) = Pintar
- 5) Dipakai untuk menulis partikel (*joshi*).  
Contoh:  
わたしは本を読みます。 (*watashi wa hon o yomimasu*) = Saya membaca buku  
彼は手紙を書きます。 (*kare wa tegami o kakimasu*) = Dia menulis surat
- 6) Dipakai untuk menulis verba bantu (*jodoushi*).  
Contoh:  
きのういきたいでした。 (*kinou ikitai deshita*) = Kemaren ingin pergi  
ハンバーガを食べたい。 (*hanba-ga o tabetai*) = Ingin makan hamburger
- 7) Dipakai untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan *kanji*.  
Contoh:  
ごかぞく (*gokazoku*) = Keluarga  
さむい (*samui*) = Dingin

Dapat disimpulkan bahwa *Hiragana* memiliki tujuh fungsi, yaitu dipakai untuk menulis *wago*, dipakai untuk menulis *kango*, dipakai untuk menulis *konshugo*, dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk “*yougen*” (*doushi*, *keiyoushi*, *keiyoudoshi*), dipakai untuk menulis partikel (*joshi*), dipakai untuk menulis verba bantu (*jodoushi*), dan dipakai untuk menulis frekiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan *kanji*.

### c. Pembelajaran *Hiragana*

Djamarah dan Zain (dalam Dendra, 2016:29) menyatakan pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dapat dikatakan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, kurikulum pendidikan adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kemudian, menurut Tarigan (1993: 4) menyatakan bahwa kurikulum mencakupi maksud, tujuan, isi, proses, sumber daya, dan sarana-sarana evaluasi baik di dalam maupun di luar sekolah dan masyarakat melalui pengajaran kelas dan program-program terkait.

Kurikulum yang digunakan di SMAN 6 Padang yaitu kurikulum 2013 dengan menggunakan buku *Nihongo Kirakira* sebagai sumber bahan ajar. Terkait *hiragana*, indikatornya yaitu dapat membaca salam dalam huruf *hiragana*. Pembelajaran *hiragana* pada kurikulum 2013 hanya sebatas latihan

mengidentifikasi dan mengenali bentuk huruf, tidak dituntut pada kemampuan siswa dalam menggunakan *hiragana*. Meskipun sudah menerapkan kurikulum 2013, namun pembelajaran *hiragana* masih menggunakan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, *hiragana* disajikan pada satu jam akhir pembelajaran. Guru bahasa Jepang menyajikan pelajaran huruf dengan cara mengenalkan semua huruf dalam satu hari dan dilanjutkan dengan mengajarkan langkah-langkah penulisan huruf pada minggu-minggu berikutnya. Dengan penyajian pengajaran yang demikian, memberikan dampak jenuh pada siswa sehingga siswa akan mengalami kesulitan dalam mengingat dan menghafal *hiragana*.

## **2. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Selain itu, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Daryanto, 2012:4).

Menurut Sadiman, dkk (2014:7) Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Menurut Daryanto (2012:4), dalam konteks dunia pendidikan mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain.

**a. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2012:8) ciri-ciri media pembelajaran, yaitu:

(1) ciri fiksatif, (2) ciri manipulasi, dan (3) ciri distributif.

1) Ciri Fiksatif (*fixtive property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulasi (*manipulatif property*)

Ciri manipulatif yaitu media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek. Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik *time-lapserecording*. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman atau video dapat menghemat waktu.

3) Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media menggunakan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan, kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik,

stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekalipun informasi dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di dalam suatu tempat.

#### **b. Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Djamarah dan Zain (2010:124) ada 3 macam media dilihat dari jenisnya, yaitu: (1) media audio, (2) media visual, dan (3) media audiovisual.

##### 1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder* dan piringan hitam. Menurut (Sanjaya, 2012:118) media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara.

##### 1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), slide foto dalam bentuk gambar lukisan atau cetakan. Ada juga media visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak seperti film bisu.

### 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang lain.

#### c. Pengertian Media Visual

Menurut Fathurrohman (2010: 67) media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slide foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Arsyad (2013:92) mengemukakan bahwa media visual adalah semua yang dapat memberikan informasi dan dapat dilihat yang terdiri dari *overhead-projector* dengan *Folie*, *Diaprojektor* dan *flashcard*, *flipcard*, gambar-gambar, poster, peta, dan sebagainya. Media visual dapat diklasifikasikan kedalam kelompok media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*) dan media yang diproyeksikan (*projected media*).

Selain itu, Arsyad (2013:19) menjelaskan bahwa media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam antara lain: foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, dan sebagainya. Sedangkan media visual gerak meliputi gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang hanya bisa dilihat oleh mata dan mempunyai unsur gambar, namun tidak mempunyai unsur suara. Serta dapat dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, media visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual diam berupa kartu kuartet. Media ini dipilih karena dianggap tepat dan menarik untuk membantu siswa kelas X SMAN 6 Padang dalam menguasai *hiragana*.

### **3. Kartu Kuartet**

Berkaitan dengan kartu kuartet teori yang dijelaskan pada bagian ini yaitu, (a) pengertian kartu kuartet, (b) Tahap permainan kartu kuartet, dan (c) kelebihan dan kekurangan kartu kuartet.

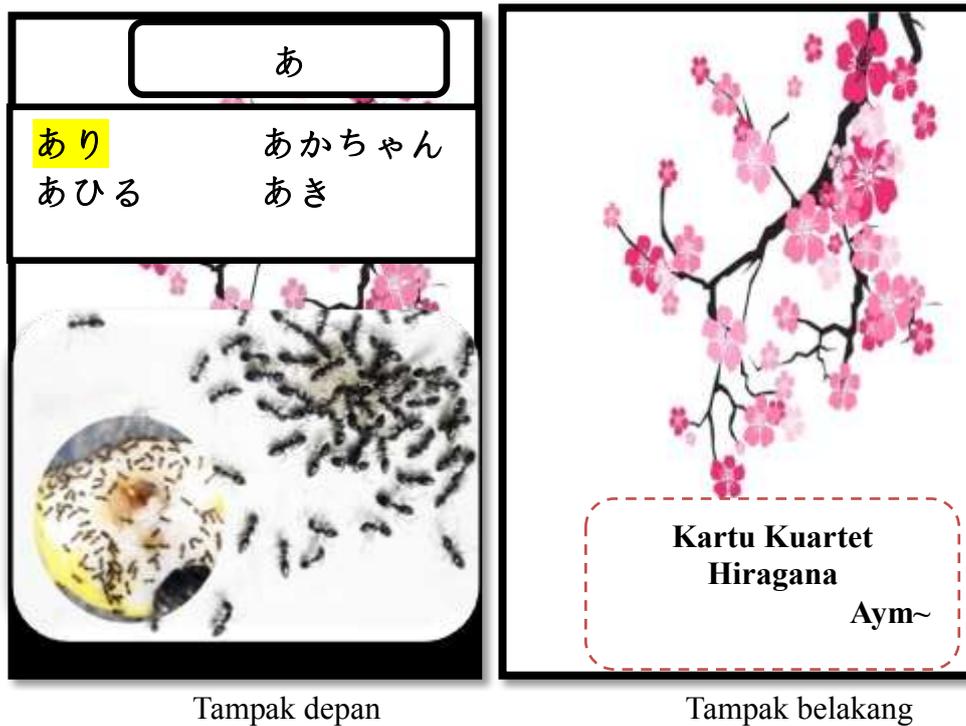
#### **a. Pengertian Kartu Kuartet**

Menurut KBBI, kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (KBBI, 1991:448-533). Sehingga dapat dikatakan bahwa kartu kuartet merupakan kertas tebal seperti karcis yang berkelompok “empat-empat”.

Agustika (dalam Sidawati, 2016 : 24) menjelaskan permainan kartu kuartet adalah sejenis permainan kartu bergambar dengan judul gambar ditulis pada bagian atas kartu dan tulisannya diperbesar/dipertebal. Judul ini merupakan

tema dari kartu kuartet. Sedangkan di atas gambar terdapat kata-kata, yakni dua baris di bagian kanan dan dua baris di bagian kiri. Salah satu dari empat kata tersebut mengacu kepada gambar yang terdapat di bawah kata tersebut dan biasanya berwarna lain atau digaris bawahi dari keempat kata yang terdapat pada bagian atas kartu. Ukuran kartu kuartet beragam, ada yang kecil, sedang, dan besar. Permainan kartu kuartet terdiri atas 32 kartu yang mengacu pada satu tema tertentu. satu kelompok kartu terdiri dari empat kartu yang membentuk kuartet. Masing-masing pemain berupaya untuk mengumpulkan kuartet sebanyak mungkin dengan cara menanyakan kartu yang akan dilengkapinya kepada pemain lain, hingga kartu tersebut menjadi kuartet.

Kartu kuartet lebih dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain, dan sangat populer dikalangan anak-anak. Gambarnya pun bermacam-macam mulai dari gambar kartun, superstar, hewan, bintang film, dan juga dapat dalam bentuk pengetahuan. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet merupakan sebuah permainan berbentuk kartu yang berisi gambar dan kata-kata yang menerangkan gambar. Dalam hal ini kartu kuartet digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan kartu kuartet diharapkan dapat membuat siswa menjadi tertarik, termotivasi, dan bersemangat dalam mempelajari *Hiragana*.



**Gambar 2 Desain Kartu Kuartet**

### **b. Tahap Permainan Kartu Kuartet**

Pada tahap ini, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sebelum mereka memainkan kartu kuartet. Dalam satu set kartu kuartet terdapat sebanyak 148 kartu yang terdiri dari 46 huruf. Pada hari pertama guru akan membagi siswa kedalam empat kelompok yang dimana setiap kelompok mendapatkan 11-12 jenis huruf. Permainan ini akan dilangsungkan dengan sistem *rolling* pada pertemuan berikutnya dengan tujuan semua siswa dapat memainkan semua jenis *hiragana*. Tahap ini meliputi langkah-langkah:

- 1) Guru membagi siswa (pemain) menjadi empat kelompok, guru membagikan 11-12 jenis huruf kepada setiap kelompok.
- 2) Salah seorang pemain dalam setiap kelompok mengacak kartu dan membagikannya kepada pemain lainnya sebanyak empat buah

kartu. Sisa kartu diletakkan di tengah-tengah area permainan dengan cara di balik dan berfungsi sebagai cangkulan.

- 3) Pemain yang mendapatkan urutan pertama menanyakan sub judul yang akan dilengkapinya kepada salah satu pemain dengan cara menyebutkan sub judul serta kosakata pada kartu yang dia miliki. Lalu pemain yang ditanya akan memeriksa kartu yang dimilikinya, jika ia memiliki kartu yang dimaksud, maka ia dapat mengatakan “ada” sambil menyebutkan kosakata dari kartu yang dimiliki . Jika ia tidak memiliki kartu yang dimaksud maka ia dapat mengatakan “tidak ada”.
- 4) Pemenang dari permainan kartu kuartet adalah pemain yang mengumpulkan kartu “jadi kuartet” terbanyak dan dapat membacakan semua kosakata yang tertera di dalam kartu.

### **c. Tujuan Media Kartu Kuartet**

Menurut Sidawati, Cici Yurinta (2016:27) dapat dirumuskan beberapa tujuan permainan kartu kuartet yaitu:

- (1) Memudahkan peserta didik dalam mengingat dan mengimajinasikan kata-kata yang ada di dalam kartu kuartet karena dilengkapi dengan gambar.
- (2) Mengasah kemampuan kognitif. Permainan kartu bersifat kompetitif sehingga membutuhkan strategi untuk mengalahkan “lawan”. Ini berarti menstimulasi aspek

kognitif peserta didik sehingga permainan itu dapat memperkaya kemampuan berpikir peserta didik.

- (3) Di dalam bermain peserta didik juga belajar untuk memecahkan masalah seefisien dan secepat mungkin. Tantangan-tantangan dalam permainan secara tidak langsung merangsang peserta didik untuk berpikir secara tepat dan cermat.
- (4) Permainan kartu kuartet dapat meringankan kejenuhan peserta didik dalam belajar dikelas.
- (5) Permainan kartu kuartet dikelas menimbulkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet**

Secara fisik kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari kartu kuartet Menurut Kamil (dalam Khotimah, 2014:5) kelebihan dari kartu kuartet antara lain:

- 1) Praktis dan mudah dibawa kemana-mana;
- 2) Mudah dalam penyajiannya;
- 3) Mudah dimainkan dimana saja;
- 4) Mudah disimpan;
- 5) Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil;
- 6) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan dalam penyajiannya;

- 7) Media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Selain memiliki kelebihan, permainan kartu kuartet ini juga memiliki kekurangan, menurut Sidawati, (2016 : 26) kekurangan dari media kartu kuartet yaitu:

- 1) Hanya mengeksploitasi indra penglihatan,
- 2) Ukuran terbatas untuk kelompok yang besar,
- 3) Terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran,
- 4) Menciptakan suasana sedikit ribut saat proses penggunaan media dalam pembelajaran,
- 5) Media mudah rusak karena terbuat dari kertas dan karton.

Berdasarkan pengertian, cara bermain, serta kelebihan dan kekurangan kartu kuartet di atas, dapat disimpulkan bahwa media ini dipilih karena dianggap tepat dan menarik untuk membantu siswa kelas X SMAN 6 Padang dalam menguasai *hiragana*. Melalui bantuan kartu kuartet ini diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien karena kartu kuartet memiliki banyak keunggulan seperti mengoptimalkan penyajian bahan ajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan menjadikan penerimaan pesan secara lebih merata.

#### **4. Penerapan Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan *Hiragana***

Ada dua hal yang dijelaskan pada bagian ini, yaitu (a) prosedur penerapan media kartu kuartet dalam pembelajaran *hiragana* dan (b) faktor yang perlu dipertimbangkan.

### **a. Prosedur Penerapan Media Kartu Kuartet terhadap Penguasaan *Hiragana***

Langkah-langkah penerapan permainan kartu kuartet dalam penguasaan *hiragana* meliputi tahap permainan dan tahap menyebutkan atau membaca setiap kosakata dari kartu “jadi kuartet” yang terkumpul. Dalam kartu kuartet pada bagian atas dari masing-masing kartu terdapat *hiragana* あーん. Sementara dibagian bawah akan disediakan empat kosakata yang berasal dari awalan setiap huruf. Selanjutnya pada masing-masing kartu akan disediakan gambar sebagai pendukung dari kosakata. Contohnya huruf あ、 pada salah satu kosakata ditulis あき yang berarti musim gugur dan dilengkapi dengan gambar musim gugur. Para pemain akan mengumpulkan ke empat kartu dengan menyebutkan setiap kosakata yang tertera untuk mengumpulkan kartu. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang dapat mengumpulkan kartu “jadi kuartet” terbanyak.

### **b. Faktor yang Perlu Dipertimbangkan**

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam kegiatan inidiantaranya, kartu kuartet yang akan diberikan kepada siswa harus dirancang dan di desain dengan baik, memuat semua unsur atau permasalahan yang akan menjadi bahan pembelajaran *hiragana* oleh siswa nantinya. Kemudian, guru harus benar-benar terampil membuat dan menggunakan media kartu kuartet tersebut.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan studi kepustakaan yang sedang dilakukan penulis tentang pengaruh media kartu kuartet yang sudah pernah diteliti oleh sejumlah peneliti.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu (a) Zulfikar dan Laelah Azizah (2017), (b) Aprodita, Pipit Putri (2014).

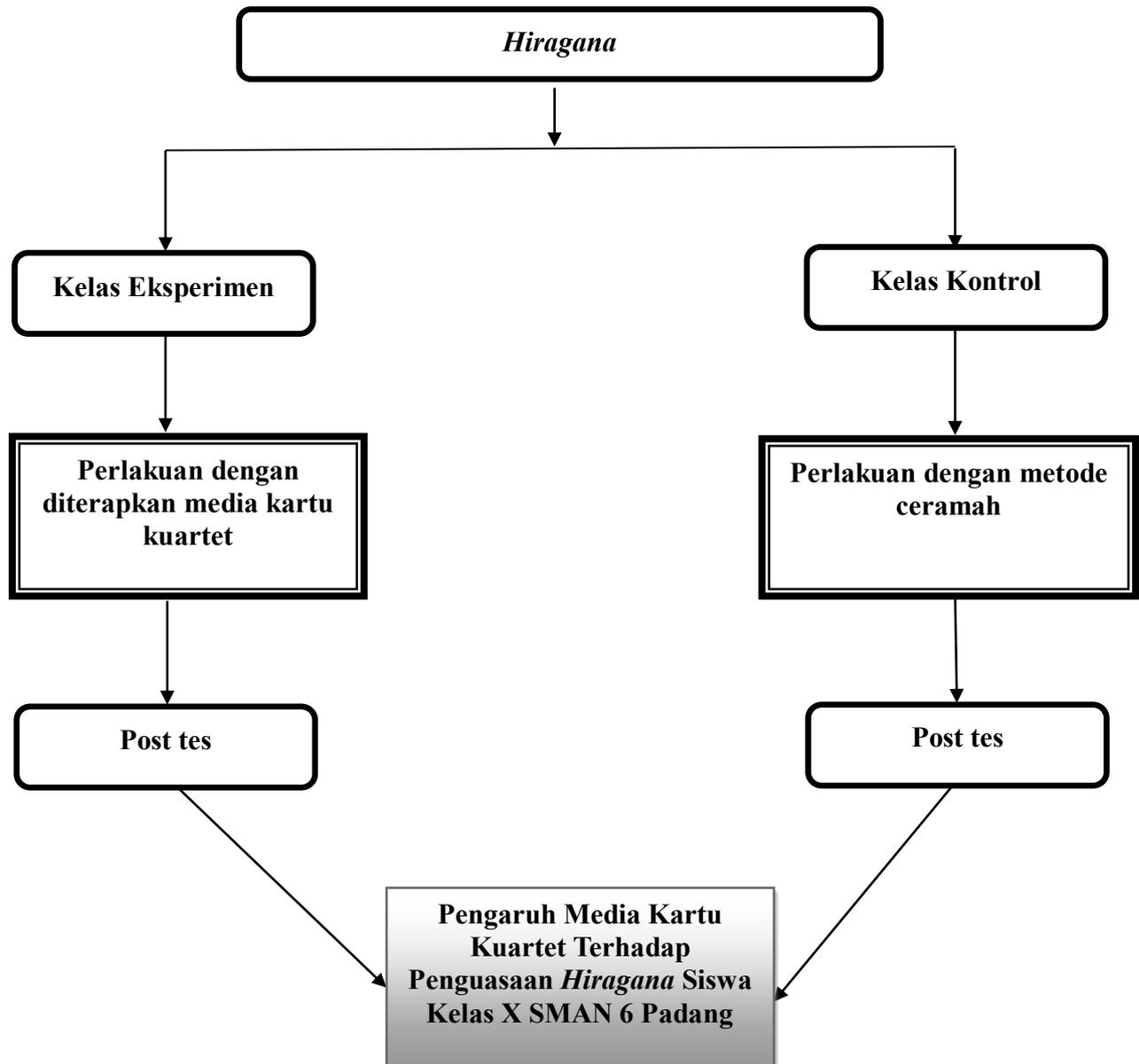
1. Zulfikar dan Laelah Azizah (2017) yang meneliti tentang Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. Dalam penelitiannya, Zulfikar dan Laelah Azizah menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA MA Negeri 1 Makassar. Perolehan nilai post-test siswa, pada kelas eksperimen nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi 91 dengan nilai rata-rata 69,8, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai 8 untuk nilai terendah dan 67 untuk nilai tertinggi dengan nilai rata-rata 38,1. Hal tersebut dibuktikan dengan uji *t* untuk melihat hasil akhir dari penelitian ini, masing-masing kelas dengan rumus yang sama. Hasilnya adalah  $t_{hitung}$  kelas eksperimen = 9,35 sementara  $t_{tabel} = 2,011$ , jadi  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  adalah  $9,35 > 2,011$  dengan taraf signifikansi 0,05 yang berarti bahwa ada peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam pembelajaran, dimana  $t_h$  lebih besar daripada  $t_t$ . Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet efektif dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI MIPA MA Negeri 1 Makassar.
2. Aprodita, Pipit Putri (2014) yang meneliti tentang Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Mengingat Kosakata Bahasa Jepang.

Dalam penelitiannya, Pipit Putri Aprodita menyimpulkan bahwa hasil analisis data yang diperoleh yaitu nilai thitung sebesar  $16,18 > t_{tabel}$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 72 = 1,99$ , dan nilai fhitung sebesar  $4,42 > f_{tabel}$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 72 = 1,76$  maka hipotesis diterima. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang menyatakan 85,81% dari 37 responden menyatakan teknik permainan kartu kuartet tidak hanya efektif serta berpengaruh dalam mengingat kosakata dan meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Jepang, juga perasaan senang pada saat mengikuti pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Zulfikar dan Laelah Azizah (2017), Pipit Putri Aprodita (2014) yaitu sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif, dengan desain eksperimen, dan sama-sama menggunakan media kartu kuartet. Disamping ada persamaan dengan penelitian sebelumnya, juga terdapat perbedaan yaitu, terletak pada objek dan tujuan penelitian serta fokus penelitian. Objek penelitian peneliti adalah siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang, dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan *Hiragan* siswa dengan menggunakan media kartu kuartet. Fokus penelitian mengenai pengaruh dari media kartu kuartet terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang. Kontribusi dari kedua penelitian yang relevan di atas adalah terdapat teori-teori yang dapat dijadikan referensi untuk mengkaji lebih jelas mengenai pengertian, penerapan, tahap permainan, serta kelebihan dan kekurangan dari kartu kuartet.

### C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan teori pada kajian pustaka, maka dapat dibuat bagan kerangka konseptual dari penelitian sebagai berikut:



Gambar 3 Bagan Kerangka Konseptual

#### D. Hipotesis Penelitian

Menurut Chaer (dalam S Yuknia, 2016:34) bahwa hipotesis berarti “tesis” yang ‘hipo’, atau kesimpulan yang bertaraf rendah karena kebenarannya sebagai pernyataan ilmiah belum diuji secara empiris dengan data-data empiris. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai parameter yang akan diuji kebenarannya melalui sampel statistik. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

$H_0$  : Media kartu kuartet tidak berpengaruh terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang. Hipotesis tidak diterima bila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n_1+n_2)-2$  pada taraf signifikansi 0.05.

$H_1$  : Media kartu kuartet berpengaruh terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMAN 6 Padang. Hipotesis diterima bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $(dk) = (n_1+n_2)-2$  pada taraf signifikansi 0.05.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan tiga hal. *Pertama*, penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang tanpa menggunakan media kartu kuartet berada pada kualifikasi cukup (65,82). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas X SMA Negeri 6 Padang untuk mata pelajaran bahasa Jepang adalah 75. Jika KKM tersebut dibandingkan dengan rata-rata penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang tanpa menggunakan media kartu kuartet belum memenuhi KKM.

*Kedua*, penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang dengan menggunakan media kartu kuartet berada pada kualifikasi baik (81,72). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas X SMA Negeri 6 Padang untuk mata pelajaran

bahasa Jepang adalah 75. Jika KKM tersebut dibandingkan dengan rata-rata penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang menggunakan media kartu kuartet sudah memenuhi KKM.

Ketiga, berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu kuartet terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang karena  $t_{hitung}$  besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,41 > 2,00$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Negeri 6 Padang dengan diberi perlakuan menggunakan media kartu kuartet lebih baik dari pada tanpa menggunakan media kartu kuartet.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan saran berikut. *Pertama*, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 6 Padang untuk lebih memvariasikan model dan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran *hiragana* agar lebih mudah dipahami siswa. Hal ini disebabkan model maupun media pembelajaran sangat berperan penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, dan disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang agar menerapkan penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran dengan baik, khususnya dalam pembelajaran *hiragana*. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa dalam belajar. *Kedua*, disarankan kepada siswa kelas X SMAN 6 Padang untuk lebih banyak berlatih menulis dan membaca *hiragana* baik di sekolah maupun di luar sekolah, agar kemampuan siswa dalam menguasai *hiragana* dapat ditingkatkan lagi. *Ketiga*,

bagi peneliti lain, sebagai masukan dan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penguasaan *hiragana*. Dengan adanya perbandingan dari peneliti lain, akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian yang menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang : Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Adriyanto, Refnaldi, Yulia Nova. 2018. “Dampak Metode *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X Ipa 2 Dan Ipa 3 Sma Kartika 1-5 Padang”: *Jurnal Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Aprodita, Pipit Putri. 2014“*Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Mengingat Kosakata Bahasa Jepang*”. (Online) (<http://repository.upi.edu/16298/>), diakses pada 02 Juni 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*.Cetakan ke-16 Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dendra, Hasnovi. 2016. “*Penguasaan Huruf Kanji Mahasiswa Semester IV Tahun Ajaran 2015/2016 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*” : *Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang*.
- Djamarah, et al. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Izmayanti, Dewi Kania & Amril Oslan. 2011. *Pengantar Sejarah Jepang*. Padang:Bung Hatta University Press.
- Khotimah, Yunita & Susanti. 2014. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Kartu Kuartet Dan Tanpa Menggunakan Media Kartu Kuartet” (Online) (<https://www.e-jurnal.com/2016/03/perbedaan-hasil-belajar-siswa-yang.html?m=1>), diakses pada 28 November 2018.