

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLASH CARD*
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA SMA DI KOTA PADANG PANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**ANISA FADILAH
17180022/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

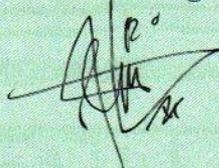
PERSETUJUAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA SMA
DI KOTA PADANG PANJANG**

Nama : Anisa Fadilah
NIM : 17180022
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Oktober 2021

Disetujui oleh,
Pembimbing



Reny Rahmalina, S.S, M.Pd
NIP. 198803282018032001

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S. M.Hum, Ph.D
NIP. 19710525 199802 2 002

PENGESAHAN

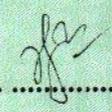
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan judul

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA SMA
DI KOTA PADANG PANJANG**

Nama : Anisa Fadilah
NIM : 17180022
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Oktober 2021

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd	: 
2. Sekretaris : Damai Yani, M.Hum	: 
3. Anggota : Reny Rahmalina, S.S, M.Pd	: 



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

Jl. Belibis Air Tawar, Kampus Selatan FBS UNP, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anisa Fadilah
NIM/TM : 17180022/2017
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul “Efektivitas Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA di Kota Padang Panjang” 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 secara 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 dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP.19710525.199802.2.002

Saya yang menyatakan,



Anisa Fadilah
17180022

ABSTRAK

Anisa Fadilah, 2021. ‘‘Efektivitas Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA di Kota Padang Panjang’’. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan angket dari siswa, penulis menemukan beberapa kendala yang dialami siswa, yaitu *Pertama*, diperlukan media pembelajaran yang menarik minat siswa. *Kedua*, kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang masih kurang. *Ketiga* hasil belajar siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah media *flash card* efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Desain yang digunakan yaitu *posttest-only control group design*. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yang terdiri dari 5 kelas yaitu XI IPS 1-XI IPS 5 dengan total keseluruhannya 151 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol sebanyak 13 orang, dan kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen sebanyak 14 orang. *Treatment* dalam penelitian ini sebanyak 3 kali. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes objektif sebanyak 20 soal. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,17 < 1,70$. Sehingga, (H_1) ditolak sehingga disimpulkan bahwa media *flash card* tidak efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang.

Kata Kunci: *Kosakata, Media, Flash Card.*

ABSTRACT

Anisa Fadilah, 2021. ‘‘Effectiveness of *Flash Card* Media on Japanese Vocabulary Mastery in High School Students in Padang Panjang City.’’ Japanese Language Education Study Program. Departement of English Language and Literature. Faculty of Language and Art. Padang State University.

This research is motivated by the students ability to master Japanese vocabulary. Based on interview with teachers and the result of students answer from questionnaire, the authors found several obstacles experienced by students, namely first, learning media is needed that attracts students interest. Second, the difficulty of students in remembering japanese vocabulary is still lacking. Third, student learning outcomes on mastery of japanese vocabulary are still low. The purpose of this study to describe the effectiveness flash card media in mastering Japanese vocabulary for Grade XI IPS class students of SMAN 3 Padang Panjang. This research is Quantitative research using quasi-experiment. This research use *posttest-only control group design and use purposive sampling technique*. The population of this research are the XI grade IPS students who consisted of 5 classes, namely XI IPS1-XI IPS 5 with the number of 151 people. The samples of this study are class XI IPS 3 as the control class of 13 people, and class XI IPS 5 as the experimental class of 14 people. Treatment in this research are 3 times. The instrument of this study use an objective test of 20 questions. Based on the result so that $t_{\text{count}} < t_{\text{tabel}}$ with a significant level of 0,05, it was obtained that $t_{\text{count}} < t_{\text{tabel}}$ was $1,17 < 1,70$. So that, (H_1) is rejected so that it can be concluded that the flash card media is not effective in mastering Japanese vocabulary for the XI IPS class students of SMAN 3 Padang Panjang.

Keywords: *Vocabulary, Media, Flash Card.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat sehat dan kekuatan, serta hidayah-Nya sehingga penulis telah berhasil menulis skripsi ini yang berjudul **“Efektivitas Media *Flash Card* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA di Kota Padang Panjang”**. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
2. Ibu Reny Rahmalina, S.S., M.Pd sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir (skripsi) yang telah membimbing, memberikan nasehat, masukan dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum.,M.Pd dan ibu Damai Yani, S.Hum., M.Hum sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan.
5. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum., M.A, sebagai validator yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Ibu Desvalini Anwar, S.S., M.Hum, Ph.D dan Bapak Dr. Muhd. Al Hafizh, S.S, M.A, sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
7. Bapak dan Ibu Staf pengajar Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Ibu Devi Hariyanti, S.Pd., M.Pd sebagai kepala sekolah di SMA Negeri 3 Padang Panjang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Bapak Rusdi Yanto, S.Pd sebagai guru bahasa Jepang di SMA Negeri 3 Padang Panjang yang telah membantu penulis dalam melakukan observasi serta melakukan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 5 yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini.
11. Sahabat perjuangan kuliah yaitu Iramayu Cici, Sonia Febriani, Rahma Dani, dan Nurul Latifah yang saling membantu dan memberikan semangat satu sama lainnya. Serta sahabat until jannah yaitu Indah Perdana Putri dan Hanny Istiwa Fadhliaty yang selalu memberikan semangat dan saling mengingatkan.
12. *Hibike* (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Tahun Masuk 2017), dan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Masalah	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Kosakata	7
a. Pengertian Kosakata	7
b. Jenis-jenis Kosakata	8
2. Pembelajaran Kosakata bahasa Jepang di SMA	14
3. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Jenis Media Pembelajaran	16
c. Manfaat Media Pembelajaran	17
4. <i>Flash Card</i>	18
a. Pengertian <i>Flash Card</i>	18
b. Karakteristik <i>Flash Card</i>	19
c. Kelebihan dan kekurangan media <i>Flash Card</i>	20
d. Cara Pembuatan <i>Flash Card</i>	20
e. Langkah-langkah penggunaan media <i>Flash Card</i>	22
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	30
C. Variabel dan Data Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Prosedur Penelitian	38

F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Uji Persyaratan Analisis.....	40
H. Teknik Penganalisisan Data.....	43
BAB 1V HASIL PENELITIAN	45
A. Deskripsi Data.....	45
B. Analisis Data	49
1. Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Berdasarkan Indikator.....	49
2. Efektivitas Media <i>Flash Card</i> Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Padang Panjang.	57
C. Pembahasan.....	59
D. Hambatan Penelitian	64
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. <i>Posttest Only Control Group Design</i>	30
2. Indikator Tes Soal	33
3. Rubrik Penilaian Tes Objektif Penguasaan Kosakata	34
4. Tingkat Kesukaran	35
5. Daya Pembeda.....	36
6. Penafsiran Angka Korelasi.....	38
7. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	39
8. Uji Normalitas Data	42
9. Uji Homogenitas Data.....	43
10. Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
11. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
12. Konversi Penilaian KKM Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas Eksperimen dan Kontrol	48
13. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	49
14. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1.....	50
15. Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2.....	54
16. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan kelas kontrol Untuk Indikator 2	54
17. Perbandingan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol dengan Menggunakan Media <i>Flash Card</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas Eksperimen.....	47
2. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas Kontrol	47
3. Diagram Batang Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Eksperimen untuk Indikator 1	51
4. Diagram Batang Penguasaan Kosakata bahasa Jepang Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	51
5. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1	52
6. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KK 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1	53
7. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas Eksperimen untuk Indikator 2	55
8. Diagram Batang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas Kontrol untuk Indikator 2	55
9. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 2	56
10. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KE 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 2	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Bahasa Jepang	70
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	78
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	90
4. Soal Uji Coba Kosakata Bahasa Jepang.....	100
5. Kunci Jawaban	104
6. Validasi Instrumen	105
7. Analisis Butir Soal	118
8. Reliabilitas.....	119
9. Soal <i>Posttest</i> Kosakata Bahasa Jepang	120
10. Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Secara Umum.....	125
11. Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Untuk Indikator I	126
12. Nilai Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Untuk Indikator II	127
13. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	128
14. Uji Normalitas Kelas Kontrol	129
15. Distribusi Tabel Z	130
16. Nilai Krisis L Untuk Uji Liliefors	131
17. Uji Homogenitas	132
18. Distribusi Tabel F.....	134
19. Uji Hipotesis.....	136
20. Distribusi Tabel T	138
21. Lembar Jawaban Kelas Eksperimen	139
22. Lembar Jawaban Kelas Kontrol	143
23. Dokumentasi Penelitian	147
24. Surat Izin Penelitian	150

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, yang biasa dipakai oleh masyarakat Jepang untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Sudjianto dan Dahidi (2009:14) menjelaskan dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatikal, dan ragam bahasanya. Bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yaitu; *Hiragana, Katakana, Kanji, dan Romaji*. Selain huruf, bahasa Jepang juga memiliki banyak keberagaman dan keunikan, salah satu unsur yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah kosakata (*goi*).

Kosakata (*goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2009:97). Jadi, tujuan komunikasi bisa tercapai apabila pembelajar bahasa Jepang dapat menyatakan pendapatnya secara lisan maupun tulisan. Tarigan (2011:2) menyatakan bahwa kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.

Hapsari (2015) dalam penelitiannya mengatakan ada empat aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut dapat dicapai apabila didukung oleh penguasaan unsur-unsur bahasa. Aspek yang paling ditekankan pada pembelajaran

bahasa asing tingkat dasar adalah aspek kosakata. Bagi pembelajar bahasa Jepang, kurangnya penguasaan kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat pembelajar dalam menguasai keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut. Dengan bekal penguasaan kosakata yang sangat minim, pembelajar akan kesulitan dalam memahami maksud yang disampaikan dari bahasa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan angket dari siswa, dilihat dari hasil Ujian Akhir Semester, penulis menemukan sebagian besar pembelajar tingkat dasar di SMAN 3 Padang Panjang terdapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekitar 75%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu, *pertama* diperlukan media pembelajaran yang menarik minat siswa. *Kedua*, kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang masih kurang. *Ketiga* hasil belajar siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal ini sangat diperlukan untuk lebih mengaktifkan siswa dan memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang direncanakan dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa adalah media *flash card*.

Menurut Nuha (2016:290) media *flash card* adalah alat peraga yang terbuat dari koran dan gambar-gambar, kata-kata yang menarik yang berbentuk kartu yang berukuran besar yang bertujuan agar siswa dapat mudah untuk memahami isi pesan yang terdapat pada gambar dan tulisan tersebut dengan baik. Media *flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar

pada *flash card* dikelompokkan dalam beberapa seri seperti: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka, profesi, dan sebagainya. Fitriani (2017) juga mengatakan belajar menggunakan *flash card* dapat membantu subjek menghafal serta mengingat dengan cepat kata-kata yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat penelitian mengenai media pembelajaran berupa *flash card* yang telah dilakukan oleh Diningsih (2017) yang berjudul '*Keefektifitas Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMAN 9 Pekan Baru*'. Penelitian tersebut menggunakan *flash card* sebagai media pembelajaran terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara pengafalan kosakata siswa yang menggunakan media *flash card* dan yang tidak menggunakan media *flash card*, serta bagaimana penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diterapkannya media *flash card*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Hasil dari penelitian ini adalah pada kelas eksperimen jumlah nilai 3670 dan rata-rata 96,7 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak begitu terjadi peningkatan dengan jumlah nilai 2340 dan rata-rata 61,5. Dari hasil perhitungan uji-t diketahui nilai $t_{hitung}=3,31$, $t_{tabel}=1,66$, dengan taraf signifikan 0,05 maka pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung}>t_{tabel}(3,31>1,66)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan terjadi perbedaan yang sangat signifikan pada siswa setelah menggunakan media *flash card* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diansumsikan media pembelajaran menggunakan media *flash card* efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, yaitu menggunakan media berupa *flash card* dengan judul penelitian “**Efektivitas Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA di Kota Padang Panjang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Diperlukan media pembelajaran bahasa Jepang yang menarik minat siswa
2. Kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang masih kurang
3. Hasil belajar siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang masih rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini mengenai penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media *flash card* pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang, khususnya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu*, *Maria-san no heya*, dan *Asa gohan* pada buku *Sakura 2* bab 21, bab 22 dan bab 25.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah adalah bagaimana efektivitas media *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas media *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan referensi untuk menambah wawasan yaitu penggunaan media *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar atau media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

b. Bagi guru mata pelajaran bahasa Jepang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media belajar siswa dalam meningkatkan pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan *flash card*.

c. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperdalam pengetahuan penulis mengenai *flash card* terhadap kosakata bahasa Jepang.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang berkaitan nantinya.

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas, adalah ukuran suatu keberhasilan atas tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu proses. Dalam penelitian ini kata efektivitas diartikan sebagai ukuran keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran berupa *flash card* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dilihat dari hasil uji statistik yang akan dilakukan.
2. Media *flash card*, sebuah media berupa sekumpulan kartu yang bertuliskan informasi, seperti kata-kata atau angka, pada salah satu atau di kedua sisinya. Kartu ini biasanya digunakan sebagai latihan peserta didik.
3. Penguasaan kosakata bahasa Jepang, adalah kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Kosakata bahasa Jepang, (2) Pembelajaran Kosakata bahasa Jepang di SMA, (3) Media Pembelajaran, (4) *Flash Card*.

1. Kosakata Bahasa Jepang

a. Pengertian Kosakata Bahasa Jepang

Dalam bahasa Jepang kosakata disebut dengan *goi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:97) *goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:97) mengemukakan bahwa istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah itu masing-masing memiliki konsep yang berbeda. *Tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat, misalnya *hana* 'bunga' *ga* 'partikel *ga*', *saku* 'mekar/berkembang' dalam kalimat *Hana ga saku* 'Bunga berkembang'. Sementara *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

Menurut Soepardjo (2012:90), kosakata bahasa Jepang diklasifikasikan berdasarkan (a) maknanya, (b) asal-usulnya, (c) fungsi gramatikalnya, dan (d) pembentukannya. Kosakata bahasa Jepang memiliki keistimewaan dibandingkan

dengan kosakata bahasa yang lain. Kosakata bahasa Jepang terdiri dari tiga jenis yaitu: (1) *Wago*, kosakata asli bahasa Jepang; (2) *Kango*, kosakata yang diambil dari Cina; dan (3) *Gairaigo*, kosakata yang diambil dari luar negeri selain Cina, biasanya bahasa Inggris.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata bahasa Jepang (*goi*), adalah salah satu aspek kebahasaan yang berkenaan dengan bahasa atau bidang tertentu yang memiliki keistimewaan dibandingkan dengan kosakata yang lain.

b. Jenis-Jenis Kosakata

Sudjianto dan Dahidi (2004: 98) berpendapat bahwa kosakata bahasa Jepang dapat diklasifikasikan yaitu: (1) berdasarkan gramatikalnya, (2) berdasarkan para penuturnya, (3) berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya, (4) berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, (5) berdasarkan konseptualnya, (6) berdasarkan pemakaian dan pemahaman, dan (7) berdasarkan asal usulnya.

1) Berdasarkan Karakteristik Gramatikalnya.

Terdapat kata-kata yang tergolong *doushi* (verba), *i-keiyoushi* atau ada yang menyebutnya *keiyoushi* (*adjektiva-i*), *na-keiyoushi* atau ada yang menyebutnya *keiyoudoushi* (*adjektiva-na*), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandoushi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).

- a) *Doushi* (verba), adalah salah satu kelas kata yang menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu. Contoh: *okimasu*, *ikimasu*, *tabemasu*.

- b) *I-keiyoushi*, adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Kata-kata yang termasuk *i-keiyoushi* dapat membentuk *bunsetsu* (kalimat) walaupun tanpa kelas kata yang lain. Contoh: *atsui, samui, ookii*.
- c) *Na-keiyoushi*, adalah kelas kata dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya, dan bentuk *shuushikei*-nya berakhir dengan *da* atau *desu*. Contoh: *kirei na, hansamu na, shizuka na*.
- d) *Meishi* (nomina), adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, orang, benda, peristiwa dan sebagainya, yang tidak mengalami konjugasi. *Meishi* dapat diposisikan sebagai subjek, predikat, objek, keterangan dan sebagainya. Contoh: *neko, kabin, gomibako*.
- e) *Rentaishi* (prenomina), adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan *meishi*. Contoh: *aru, arayuru, iwayuru*.
- f) *Fukushi* (adverbia), adalah kata-kata yang menerangkan *yougen* tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain. Contoh: *ichiban, zutto, taihen*.
- g) *Kandoushi* (interjeksi), adalah kata-kata yang termasuk *jiritsugo*, tidak mengalami perubahan bentuk, tidak dapat diposisikan sebagai subjek, predikat, objek, maupun keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi. Contoh: *ara, hora, hai*.
- h) *Setsuzokushi* (konjungsi), adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak mengalami perubahan, tidak dapat dijadikan subjek, predikat, objek maupun keterangan. *Setsuzokushi* berfungsi menghubungkan kalimat satu dengan kalimat yang lain. Contoh: *soshite, mata, soretomo*.

- i) *Jodoushi* (verba bantu), adalah kelas kata yang tidak dapat membentuk *bunsetsu* dengan sendirinya, melainkan harus digabung dengan kata yang lain untuk membentuk *bunsetsu*. Contoh: *ikitai, ikundarou, takakusouda*.
 - j) *Joshi* (partikel), adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Contoh: *ga, wa, mo*.
- 2) Berdasarkan para penuturnya, dapat dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Terdapat kata-kata di dalam klasifikasi ini, yaitu:
- a) *Jidougo* atau *yoojigo* yaitu bahasa anak-anak.
 - b) *Wakamono kotoba* yaitu bahasa anak muda atau remaja).
 - c) *Roujingo* yaitu bahasa orang tua.
 - d) *Joseigo* atau *onna kotoba* yaitu ragam bahasa wanita).
 - e) *Danseigo* atau *otoko kotoba* yaitu ragam bahasa pria.
 - f) *Gakusei yoogo* atau *gakuseigo* yaitu bahasa mahasiswa.
- 3) Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya, di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yougo* yaitu istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian termasuk di dalamnya kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya.
- 4) Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya, Kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hirosima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya.

5) Berdasarkan konseptualnya, menurut Sudjianto dan Dahidi, (2009:109) kosakata dibagi menjadi dua, yaitu:

a) *Kihon goi*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:109) *kihon goi (fundamental vocabulary)* adalah kelompok *goi* yang dipilih untuk tujuan tertentu, namun menunjukkan *goi* yang berdasarkan pada penelitian *goi* secara objektif. *Kihon goi* memang dipilih untuk suatu tujuan, namun pada umumnya berdasarkan pada hasil penelitian data-data kebahasaan secara konkrit.

b) *Kiso goi*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:109) *kiso goi* adalah jenis *goi* yang memilih kata-kata pokok dalam jumlah tertentu secara subjektif dan sistematis untuk tujuan tertentu dari dalam bahasa tertentu. *Kiso goi* bahasa Jepang merupakan *goi* yang dipilih berdasarkan tujuan agar dapat melaksanakan aktifitas pengungkapan pada umumnya (terutama percakapan sehari-hari) dengan cara menggabungkan kata-kata yang terbatas pada jumlah tertentu.

6) Berdasarkan pemakaian dan pemahaman, menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:110) kosakata dibagi menjadi dua, yaitu *Shiyou goi* dan *Rikai goi*. *Shiyou goi* adalah kosakata yang dapat dipakai seseorang atau individu pada saat berbicara atau menulis. Sedangkan *Rikai goi* adalah kosakata yang dapat dipahami maknanya oleh seorang individu meskipun tanpa membuka kamus saat membaca atau mendengarkan.

7) Berdasarkan asal usulnya, Hayashi (1990:358) memaparkan klasifikasi kosakata bahasa Jepang.

a) *Wago*

Menurut Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:99) *Wago* adalah kata-kata bahasa Jepang asli yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Sejalan dengan pendapat Zalman (2014:18) menyatakan bahwa *Wago* adalah istilah untuk kosakata penutur asli bahasa Jepang, yaitu orang Jepang. Ciri utama *Wago* adalah ditulis dengan *hiragana* dan *kanji* yang hanya mempunyai satu cara baca, yaitu *kunyomi*. Contohnya: 雨(*ame*).

Menurut Hayashi (1990: 358) memaparkan bahwa: 和語とは、外国から言葉が入ってくる以前から日本人が使用していた日本語のことである。(*Wago to wa, gaikoku kara kotoba ga haitte kuru izen kara nihonjin ga shiyoushiteita nihongo no koto de aru*). Artinya *Wago* adalah bahasa Jepang yang telah digunakan oleh orang Jepang dari sebelum bahasa asing masuk.

Dengan kata lain, *wago* adalah kata asli Jepang yang telah ada dari dulu sampai sekarang., sebelum adanya bahasa serapan asing sampai digunakannya berbagai kata serapan dalam bahasa Jepang seperti saat ini.

b) *Kango*

Menurut Tanimitsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009:101) berpendapat bahwa *kango* adalah kata-kata yang berasal dari Cina lama kemudian oleh bangsa Jepang dipakai sebagai bahasa sendiri. *Kango* ditulis

dengan *kanji* yang dibaca dengan cara *onyomi* (cara baca Cina) atau dengan huruf hiragana. Sejalan dengan pendapat Zalman (2014:18) mengatakan bahwa pengambilan *kango* berhubungan dengan latar belakang sejarah antara Jepang dan Cina. Contohnya: 今月(*kongetsu*).

Menurut Hayashi (1990: 359) memaparkan bahwa: 漢語とは、古い中国からといたいた言葉のことだと言われている。(Kango to wa furui chuugoku kara to ireta kotoba no koto da to iwarete iru). Artinya *Kango* adalah kosakata yang diambil dari bahasa Cina kuno).

c) *Gairaigo*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:104), *Gairaigo* adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing lalu dipakai sebagai bahasa nasional atau *kokugo* yang ditulis menggunakan huruf *katakana*. Sejalan dengan pendapat Zalman (2014:18) mengatakan bahwa pengambilan kosakata *gairaigo* banyak didominasi oleh bahasa negara-negara Eropa, terutama bahasa Inggris. Contohnya: ナイフ(*naifu*).

Menurut Hayashi (1990:359) memaparkan bahwa: 外来語とは、外来語から自国語の体系にとり入れられた語である。(Gairaigo to wa, gairaigo kara jikoku go no taikei ni tori irerareta go de aru). Artinya *gairaigo* adalah kosakata yang diambil dari bahasa asing lalu diserap kedalam bahasa Jepang.

d) *Konshugo*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:108) memaparkan, *konshugo* adalah kelompok kosakata yang terbentuk dari gabungan dua buah kata

yang memiliki asal-usul yang berbeda seperti *wago* dan *kango*. Contohnya: 荷物(*nimotsu*).

Menurut Hayashi (1990:355) memaparkan bahwa: このほかに、混種語と言われるものがある。これは、違った語種どうしてできた合成語である。*(Kono hoka ni, konshugo to iwareru mono ga aru. Kore wa, chigatta katarigusa doushite dekita gouseigo de aru)*. Artinya Konshugo adalah bentuk lain dari kosakata yang tidak berdiri sendiri, melainkan terdiri dari gabungan kata yang menghasilkan makna baru.

2. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang di SMA

Kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Setiap pembelajaran bahasa Jepang selalu mempelajari kosakata sesuai dengan tema yang dipelajari. Pada kurikulum mata pelajaran bahasa Jepang di SMA, kosakata bahasa Jepang terdapat pada kompetensi membaca dan menulis. 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.

Pada SMA Negeri 3 Padang Panjang, mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran lintas minat yang diikuti kelas X MIPA, XI IPS, dan XII MIPA. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, tetapi proses pembelajarannya belum maksimal dikarenakan menggunakan metode ceramah. Menurut Permendikbud (2018) no 36, kurikulum 2013 adalah pola pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik, terjadi interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, serta pola belajar menjadi kelompok.

Menurut Kurikulum 2013, Kompetensi Inti dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dalam penelitian ini adalah siswa mampu memahami kosakata bahasa Jepang pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya* dan *Asa gohan*. Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran kosakata menurut kurikulum 2013 adalah siswa mampu menyatakan kosakata bahasa Jepang berhubungan dengan topik yang dipelajari, mampu menyatakan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar yang berhubungan dengan topik, dan mampu mengidentifikasi kata yang tepat sesuai kalimat yang rumpang. Kompetensi dasar pada penelitian ini adalah siswa mampu menggambarkan kosakata bahasa Jepang pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya*, dan *Asa gohan* sesuai gambar dan arti. Adapun indikator tes dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang adalah siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang maupun sebaliknya, siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar maupun sebaliknya.

Buku pegangan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah buku pelajaran さくら (*Sakura*) jilid 2 untuk siswa kelas XI. Untuk tingkat SMA, kosakata bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Pada penelitian ini penulis hanya meneliti tentang kosakata kata benda dan kata sifat dengan pokok bahasan pada bab 21, 22, dan 25. Materi di dalam buku *Sakura* jilid 2 membahas kosakata mengenai ruangan serta

peralatan rumah tangga yang ada dirumah, kata sifat dari keadaan suatu benda serta makanan dan minuman dalam kehidupan sehari-hari.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selain itu, menurut Aqib (2013:50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang dalam proses belajar mengajar terhadap peserta didik.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:44) media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata. Contohnya: foto, gambar, kartu, bagan, grafik, poster, dll.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan hanya melibatkan indera pendengaran. Contohnya: kaset audio, siaran radio, telepon, dll
- 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Contohnya: video, film, dll

- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam satu proses pembelajaran. Contohnya: perangkat komputer, *game*, *Microsoft Power Point*. dll

Berdasarkan uraian diatas, jenis media pembelajaran yang digunakan adalah media visual, yaitu mengandalkan indera penglihatan semata, berupa kartu yang dimainkan oleh guru dan siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994:25) media *flash card* merupakan media gambar datar yang termasuk dalam media visual diam.”

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2002:26) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Sedangkan menurut Aqib (2013:51) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas belajar
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sifat positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah lebih positif

4. *Flash Card*

a. Pengertian *Flash Card*

Menurut Nurseto (2011:26) *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran *flash card*.

Menurut Arsyad (2014:115) *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Selain itu, Arsyad mengatakan bahwa *flash card* biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Suryana (dalam Hotimah, 2017:12) mengemukakan bahwa media *flash card* salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang

memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.

Dari penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah sebuah media berupa kartu bergambar yang memuat berupa gambar dan kata dibuat dengan tangan atau foto kemudian ditempelkan pada lembaran *flash card* untuk menuntun siswa dengan gambar tersebut termasuk kosakata yang dipelajari guna mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan penguasaan kosakata.

b. Karakteristik *Flash Card*

Menurut Susilana dan Riyana (2009:94) gambar-gambar yang digunakan pada media *flash card* merupakan gambar-gambar buatan tangan maupun foto atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada dengan menempelkan lembaran *flash card*. Gambar-gambar yang terdapat pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Menurut Said dan Budimanjaya (dalam Mustikaningsih, 2017) bentuk *flash card* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu *flash card* bergambar hanya berisi satu gambar pada setiap satu *flash card* dan pengelompokkan *flash card* sebaiknya disusun berdasarkan subjek yang sama.

Berdasarkan uraian diatas, media *flash card* berupa gambar atau foto yang ditempelkan pada *flash card* yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

c. Kelebihan dan kekurangan media *flash card*

1) Kelebihan media *flash card*

Menurut Hernawan, dkk (2008:136-137) kelebihan media *flash card* yaitu:

- a) Mudah dibawa-bawa. Media *flash card* menggunakan ukuran yang kecil sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan mudah disimpan.
- b) Praktis. Penggunaan *flash card* cukup praktis memudahkan setiap pengguna.
- c) Mudah diingat. Menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut.
- d) Menyenangkan. Media *flash card* ini dapat dilakukan dengan cara permainan sehingga siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam belajar terutama kosakata bahasa Jepang.

2) Kekurangan media *flash card*

Menurut Sadiman, dkk (2006:31) kekurangan media *flash card*, yaitu:

- b) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- c) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- d) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

d. Cara Pembuatan *Flash Card*

Menurut Hernawan, dkk (2008:137) cara pembuatan media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Siapkan kardus yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25x30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut, dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 25x30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik pembuatan media *flash card* yang serupa, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kertas karton yang tebal, kertas karton ini berfungsi untuk menempelkan gambar dan kata sesuai yang dibutuhkan.

- 2) Kertas tersebut dibuat berukuran 8x12 cm dengan menggunakan penggaris.
- 3) Memotong kertas karton dan kertas biasa dengan ukuran 8x12 cm.
- 4) Menempelkan kertas karton dan kertas biasa dengan menggunakan lem kertas.
- 5) Media *flash card* berisi kertas biasa berupa gambar dan kata (nama objek) yang akan ditempelkan pada kertas karton. Gambar dan kata dibuat terpisah guna melatih siswa menghafal kosakata bahasa Jepang.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Flash Card*

Menurut Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2008:95-96) langkah-langkah menggunakan media *flash card*, yaitu:

- 1) Kartu yang disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu setelah pendidik selesai menerangkan di depan kelas
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk berdekatan dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah.

Menurut Imam Asrori dan Moh. Ahsanuddin (2015:35) langkah-langkah yang harus dipahami oleh guru dalam penggunaan media *flash card*, yaitu:

- 1) Guru memperlihatkan kepada siswa kartu yang berisi kata yang akan dikenalkan.

- 2) Guru mengucapkan beberapa kali kata yang diperlihatkan dan siswa menirukannya.
- 3) Guru memperlihatkan gambar yang mengacu kepada kata itu.
- 4) Guru menurunkan kata dan gambar dari pandangan siswa.
- 5) Guru melanjutkan memperkenalkan kata-kata yang lain dengan prosedur yang sama.
- 6) Setelah selesai menyajikan kata dan maknanya melalui kartu, guru dapat mengedrilkan pelafalannya secara lebih intensif (klasikal, kelompok, individual).
- 7) Untuk keperluan evaluasi, pengecekan, atau *muraja'ah* guru dapat mengajak siswa melakukan permainan sederhana, misalnya siswa dapat dibagi menjadi dua kelompok (A) dan (B). Kelompok A bertugas memperlihatkan kata dan kelompok (B) bertugas memperlihatkan gambar yang mengacu pada kata itu dan sebaliknya. Dengan penggunaan permainan sederhana akan lebih memberi kesan yang menarik terhadap siswa dan mereka akan lebih bisa cepat menghafal kosakata.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menggunakan media *flash card* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru memperlihatkan kepada siswa kartu yang berisi kata yang akan dikenalkan
- 2) Guru mengucapkan kata tersebut dan siswa menirukannya sebanyak tiga kali
- 3) Guru memperlihatkan gambar yang mengacu pada kata tersebut

- 4) Guru menjelaskan kepada siswa tentang pelafalan dan makna kosakata yang dibahas
- 5) Guru melatih siswa berkelompok dalam pelafalan kosakata berdasarkan gambar dan kata secara bergiliran
- 6) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu A dan B untuk permainan tebak kosakata
- 7) Guru meminta siswa ke depan kelas secara bergiliran untuk saling menebak kosakata antar kelompok, kelompok A menebak kata sesuai gambar maupun sebaliknya
- 8) Guru menghitung point yang menang antar kelompok

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan peneliti, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: *pertama*, Diningsih (2017) yang berjudul "*Keefektifitas Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMAN 9 Pekanbaru*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara pengafalan kosakata siswa yang menggunakan media *flash card* dan yang tidak menggunakan media *flash card*, serta bagaimana penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diterapkannya media *flash card*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Hasil dari penelitian ini adalah pada kelas eksperimen jumlah nilai 3670 dan rata-rata 96,7 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak begitu terjadi peningkatan dengan jumlah nilai 2340 dan rata-rata 61,5. Dari hasil perhitungan

uji-t diketahui nilai $t_{hitung} = 3,31$, $t_{tabel} = 1,66$, dengan taraf signifikan 0,05 maka pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,31 > 1,66$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan terjadi perbedaan yang sangat signifikan pada siswa setelah menggunakan media *flash card* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Kedua, Fitriani (2017) yang berjudul '*Efektivitas Media Flash Card dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris*'. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media *flash cards* dapat meningkatkan kosakata bahasa inggris siswa di Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata pada kelas eksperimen adalah (11.7895) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (3.2500) dengan t-hitung 8.998 dan sig.0.000 ($p < 0,01$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest-posttest* kelompok eksperimen dan kontrol.

Ketiga, Sekarini (2018) yang berjudul '*Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah di Sukarame*'. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab pada siswa MIT Muhammadiyah Sukarame. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Hasil penelitian ini adalah pada prasiklus peserta didik yang tuntas berjumlah 9 (34,62%) dan yang tidak tuntas 17 (65,38%). Pada siklus I mengalami peningkatan peserta didik yang tuntas berjumlah 14 (53,85%) dan yang tidak tuntas berjumlah 12 (46,15%). Pada siklus II mengalami peningkatan dari 26 peserta didik yang tuntas 20 (76,92%)

yang belum tuntas 6 orang (23,08%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flash card* dapat meningkatkan kemampuan menghafal kosakata bahasa Arab siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah di Sukarame.

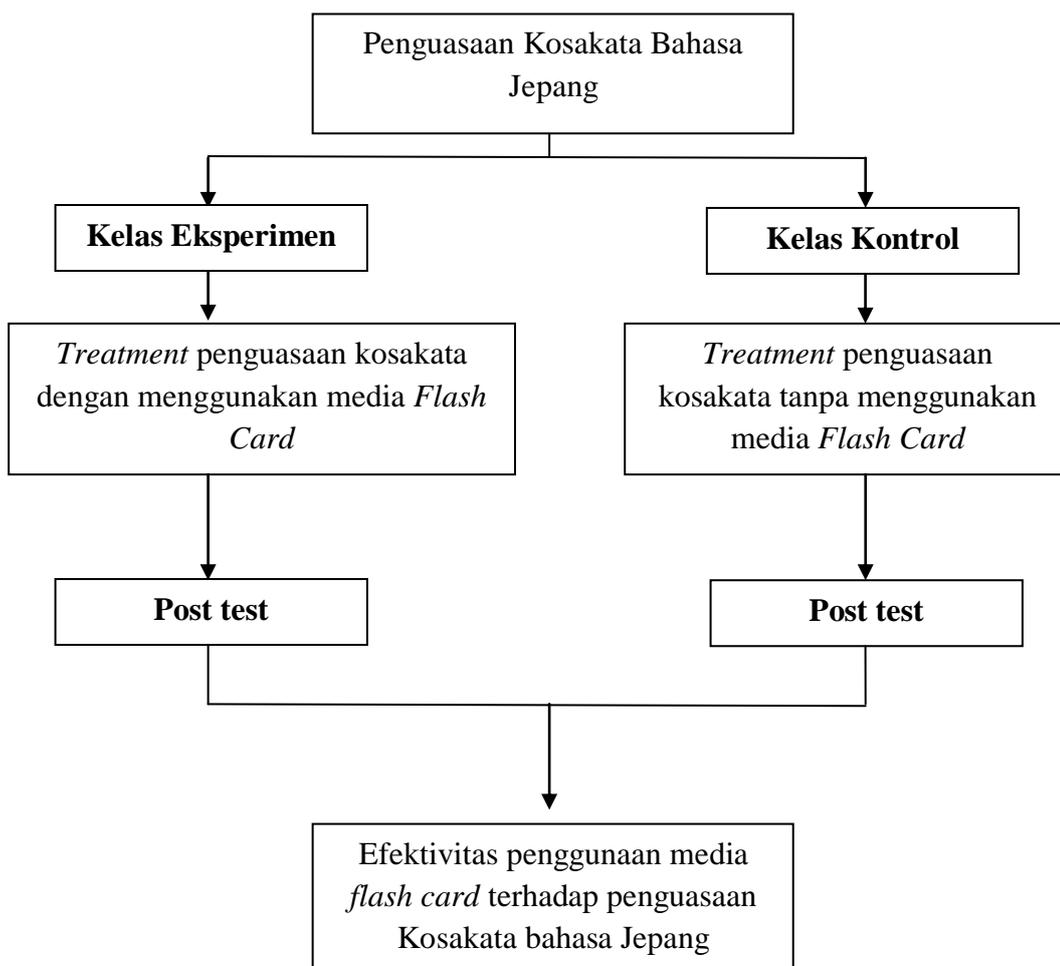
Keempat, Umroh (2019) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan)*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Flash Card* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Arab siswa SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode pra eksperimen. Hasil dari penelitian ini adalah rata-rata nilai *pretest* diperoleh sebesar 75,4 dengan jumlah siswa (N) sebanyak 17, sedangkan rata-rata nilai *posttest* diperoleh 81,76 dengan jumlah nilai siswa (N) sebanyak 17. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flash card* berpengaruh terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media *flash card* untuk meningkatkan penguasaan atau pemahaman siswa terhadap kosakata, terutama kosakata bahasa Jepang, menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Disamping itu, ada perbedaan dalam penelitian ini adalah terhadap pembelajaran yang digunakan, lokasi, dan jenjang pendidikan. *Pertama*, pada pembelajaran yaitu pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa Kelas X SMAN 9 Pekanbaru, meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas II Sekolah Dasar, Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah di Sukarame, dan Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

(Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). Sedangkan pada penelitian ini adalah penguasaan terhadap kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan Latar Belakang dan Kajian Teori diatas tentang penggunaan media *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang, maka dalam penelitian ini dirumuskan kerangka konseptual sebagai berikut.



Bagan 1. Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H₀: Penerapan media *flash card* tidak berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H₀ ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

H₁: Penerapan media *flash card* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang. Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. H₁ ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* tidak efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang, tetapi terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,86, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,62, sehingga kelas eksperimen berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’ sedangkan kelas kontrol berada pada kualifikasi ‘cukup’. Ditinjau dari indikator, kelas eksperimen untuk indikator I memperoleh nilai rata-rata 70 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’ dan indikator II memperoleh nilai rata-rata 75,71 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’. Sedangkan kelas kontrol untuk indikator I memperoleh nilai rata-rata 63,85 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’ dan indikator II memperoleh nilai rata-rata 65,38 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’. Pengaruh lainnya dapat dilihat dari siswa yang termotivasi dan aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dan cenderung bersemangat memenangkan lawannya antar kelompok.

Berdasarkan hasil statistik, dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen diperoleh hasil uji-t yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,17 < 1,70$) pada taraf signifikan 0,05 (5%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang jika dilakukan dengan pengujian uji-t, dengan menggunakan media *flash card* tidak efektif digunakan dibandingkan tanpa menggunakan media *flash card*, tetapi terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

B. Saran

Saran penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi pengajar, dengan menggunakan media *flash card* agar pengajar mampu mengkondisikan kelas dalam pembelajaran seperti hambatan yang peneliti alami.
2. Bagi siswa, disarankan siswa dapat mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan *flash card* ini dengan baik.
3. Bagi peneliti lain, peneliti lain diharapkan dapat memaksimalkan hambatan yang dipaparkan peneliti sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang: UNP Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Imam dan Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- _____. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Diningsih, Amelya Putriano. 2017. Keefektivitas Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMAN 9 Pekanbaru Baru. *Jurnal Online Mahasiswa*. Vol 4(2), 1-8.