

**EFEKTIVITAS MEDIA *INDEX CARD MATCH* PADA PENGUASAAN
HIRAGANA SISWA SMA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan*



**RAHMA DANI
17180013**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

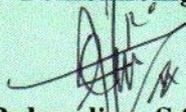
**EFEKTIVITAS MEDIA *INDEX CARD MATCH* PADA PENGUASAAN
HIRAGANA SISWA SMA**

Nama : Rahma Dani
NIM : 17180013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 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 *INDEX CARD MATCH* PADA PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA

Nama : Rahma Dani
NIM : 17180013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2021

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd	: 
2. Sekretaris : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 
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 : Rahma Dani
NIM/TM : 17180013/2017
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 *Index Card Match* Pada Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA” 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,



Rahma Dani
17180013

ABSTRAK

Rahma Dani. 2021. “Efektifitas Media *Index Card Match* Pada Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA”. Program studi pendidikan bahasa jepang. Jurusan bahasa dan sastra inggris. Fakultas bahasa dan seni. Universitas negeri padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa kendala siswa dalam mempelajari *hiragana*. Berdasarkan observasi selama menjalani PLK di SMAN 2 Sungai Limau, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh pembelajar, terutama kurangnya variasi penggunaan media saat proses pembelajaran *hiragana*. Sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari *hiragana*. Pada penelitian ini menggunakan suatu media, yaitu media *index card match*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah media *index card match* efektif pada penguasaan *hiragana* siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 2 Sungai Limau. Metode dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest only control group design*. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA yang belajar bahasa Jepang di SMAN 2 Sungai Limau yang terdiri dari 5 kelas yakni XI IPA 1 – XI IPA 5 dengan total jumlah 162 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 orang, dan kelas MIPA 3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang. Sampel dalam penelitian ini secara keseluruhan berjumlah 33 orang. Data dalam penelitian ini menggunakan tes, yaitu tes objektif. Dilihat dari hasil analisis data, media *index card match* efektif pada penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau. Hal ini dapat dilihat dari hasil t_{hitung} dan t_{tabel} dengan signifikan 0,05% dengan derajat kebebasan $db = n_1 + n_2 - 2$ diperoleh hasil t_{hitung} 2,87 dan t_{tabel} 1,69. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,87 > 1,69).

Kata Kunci: *hiragana, media, index card match.*

ABSTRACT

Rahma Dani. 2021. “EFEKTIVITAS MEDIA *INDEX CARD MATCH* PADA PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA SMA”. Program studi pendidikan bahasa jepang. Jurusan bahasa dan sastra inggris. Fakultas bahasa dan seni. Universitas negeri padang.

This research is motivated by several obstacles passed by students in learning hiragana. Based on the observations while undergoing PLK at SMAN 2 Sungai Limau. There are several obstacles passed by the students, especially the lack of variation in the use of media during the hiragana learning process. So that students are less interested in learning hiragana. In this study using a medium, namely the media index card match. The study was conducted to determine whether the media index card match was effective in improving the hiragana mastery of class XI MIPA 3 students of SMAN 2 Sungai Limau. The method in this research is quantitative. The type of research used in this research is quasi-experimental with desaign used in this study is posttest only control group desaign. Moreover, the sample technique used in the study was purposive sampling technique and the population in this study were all students of class XI MIPA who studied Japanese at SMAN 2 Sungai Limau which consisted of 5 classes, namely XI IPA 1 - XI IPA 5 with a total of 162 people. The sample in this study is class XI MIPA 2 as the control class, amounting to 17 people, and class MIPA 3 as the experimental class, amounting to 16 people. The total sample in this study amounted to 33 people. The data in this study used tests, namely objective tests. Judging from the results of the data analysis, the media index card match was effective on the mastery of hiragana for class XI students of SMAN 2 Sungai Limau. This can be seen from the results of tcount and ttable with a significant 0.05% with degrees of freedom $db = n1 + n2 - 2$, the results obtained for tcount 2.87 and ttable 1,69. So it can be concluded that $tcount > ttable$ ($2.87 > 1,69$).

Keywords: hiragana, media, index card match.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “**Efektifitas Media *Index Card Match* Pada Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA**”. Skripsi ini disusun Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan bahasa jepang UNP.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga peneliti yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
2. Ibu Reny Rahmalina, S.S, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd dan ibu Nova Yulia, S.Hum, M. Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan untuk penulisan skripsi ini.
4. Bapak Hendri Zalman, S.Hum, M.Pd sebagai dosen panasehat akademik (PA) yang telah memberikan nasehat dan bantuan selama perkuliahan.
5. Ibu Desvalina Anwar, S.S, M. Hum, Ph.D sebagai ketua jurusan bahasa dan sastra inggris.
6. Bapak/ Ibu program studi pendidikan bahasa Jepang Unuversitas Negeri Padang.

7. Bapak Drs. Harwin sebagai kepala sekolah di SMAN 2 Sungai Limau yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian
8. Bapak syafrianto, S.Pd sebagai guru bahasa Jepang di SMAN 2 Sungai Limau yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI MIPA 2, MIPA 3, dan MIPA 5 yang menjadi partisipan dalam penelitian ini.
10. Hibike, sahabat-sahabat, mahasiswa pendidikan bahasa Jepang dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
11. Herma Putra Yolanda yang telah memberikan semangat dalam penulisan skripsi.

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Huruf Dalam Bahasa Jepang	8
a. <i>Hiragana</i>	8
b. <i>Katakana</i>	12
c. <i>Kanji</i>	13
d. <i>Romaji</i>	15
2. Media Pembelajaran	15
a. Pengertian Media Pembelajaran	15
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
3. Media <i>Index Card Match</i>	20
a. Pengertian media <i>Index Card Match</i>	20

b. Manfaat media <i>Index Card Match</i>	21
c. Kelebihan dan Kekurangan media <i>Index Card Match</i>	22
d. Tahapan dan Peraturan media <i>Index Card Match</i>	23
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel Penelitian	32
C. Variabel dan Data.....	34
D. Instrumen Penelitian.....	34
1. Validitas.....	36
2. Analisis Butir Soal.....	36
3. Reliabilitas	39
E. Prosedur Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Uji Persyaratan Analisis.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data	49
B. Analisis Data	55
C. Pembahasan	88
D. Hambatan Penelitian	94
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Karakter <i>Hiragana</i>	10
2. Desain Penelitian.....	32
3. Data Siswa Kelas XI SMAN 2 Sungai Limau	33
4. Indikator Tes Soal	35
5. Rubrik Penilaian Tes <i>Hiragana</i>	35
6. Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	37
7. Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	38
8. Interpretasi Nilai r	40
9. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran <i>Hiragana</i>	41
10. Uji Normalitas.....	44
11. Uji Homogenitas	45
12. Konversi penilaian KKM Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI SMAN 2 Sungai Limau Tanpa dan Dengan Menggunakan Media <i>Index Card</i> <i>Match</i>	54
13. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 1	55
14. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	56
15. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	57
16. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card</i> <i>Match</i> Untuk Indikator 2.....	60

17. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	60
18. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	61
19. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 3.....	64
20. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 3	64
21. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 3	65
22. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 1	68
23. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1	68
24. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	69
25. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 2	72
26. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	73
27. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2.....	73
28. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 3.....	76
29. Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3	77
30. Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3.....	77
31. Perbandingan Rata-Rata Dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Eksperimen Untuk Indikator1	80

32. Perbandingan Rata-Rata Dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Eksperimen Untuk Indikator 2.....	82
33. Perbandingan Rata-Rata Dan Simpangan Baku Kelas Kontrol dan Eksperimen Untuk Indikator 3.....	84
34. Perbandingan Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI SMAN 2 Sungai Limau Dengan Menggunakan Dan Tanpa Menggunakan Media <i>IndexCardMatch</i>	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i>	53
2. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Media <i>Index Card Match</i>	53
3. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 1	58
4. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 2	62
5. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Untuk Indikator 3	66
6. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 1	70
7. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 2	74
8. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Untuk Indikator 3	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Identitas Dan Nilai XI MIPA Kelas Kontrol Dalam Penguasaan <i>Hiragana</i>	100
2. Identitas Dan Nilai XI MIPA Kelas Eksperimen Dalam Penguasaan <i>Hiragana</i>	101
3. Kisi-Kisi Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas XI SMAN 2 Sungai Limau	102
4. Soal <i>Posttest</i> Bahasa Jepang SMAN 2 Sungai Limau	103
5. Kunci Jawaban	107
6. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 1.....	108
7. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 2.....	109
8. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 3.....	110
9. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 1.....	111
10. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 2.....	112
11. Penguasaan <i>Hiragana</i> Siswa Kelas Eksperimen Dengan Menggunakan Media <i>Index Card Match</i> Untuk Indikator 3.....	113
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)	114
13. Validasi Instrumen	132
14. Silabus	140
15. Reabilitas.....	145
16. Uji Normalitas Kelas Kontrol	146
17. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	147
18. Uji Homogenitas Data.....	148
19. Uji Hipotesis.....	149

20. Tabel Distribusi Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors	151
21. Nilai-nilai Untuk Distribusi F	152
22. Distribusi Nilai t.....	154
23. Jawaban Kelas Eksperimen.....	155
24. Jawaban Kelas Kontrol	165
25. Dokumentasi	174
26. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	179
27. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	180
28. Surat Keterangan Penelitian Dari SMAN 2 Sungai Limau.....	181

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu unsur penting dalam kehidupan manusia , yaitu sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, dan lain sebagainya. Menurut Zalman (2019:2) bahasa adalah alat komunikasi yang terpenting yang dibutuhkan manusia dalam menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa manusia dapat mengutarakan maksud hati dan pikirannya kepada orang lain. Seiring dengan kemajuan teknologi, komunikasi yang terjalin antar manusia tidak selalu dalam bahasa yang sama karena beragamnya bahasa dari setiap negara di dunia. Oleh karena itu, timbul kebutuhan untuk mempelajari bahasa asing misalnya bahasa Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang digunakan orang Jepang untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Jepang saat ini berkembang pesat di Indonesia, Hasil Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Luar Negeri yang dilakukan oleh Japan Foundation (2018), Indonesia peringkat kedua di dunia setelah Tiongkok. Ini membuktikan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar bahasa Jepang. Pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berasal dari berbagai kalangan, dari siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), mahasiswa, dan masyarakat umum. Bahasa Jepang yang dipelajari oleh siswa SMA pada umumnya yaitu bahasa Jepang pada tingkat dasar, seperti huruf, pengenalan,

Sapaan, pola kalimat sederhana, dan pengenalan kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan huruf sangat berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dengan menguasai huruf bahasa Jepang, pelajar dapat berkomunikasi melalui tulisan dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang ada empat jenis huruf yang digunakan, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Masing-masing huruf memiliki penggunaan yang berbeda.

Menurut Yuana (2012:10) *hiragana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari Jepang itu sendiri. Sedangkan *katakana* adalah huruf yang digunakan untuk menuliskan kosakata yang berasal dari serapan bahasa asing (bahasa Spanyol, Inggris, Jerman, Indonesia, dan Prancis). *kanji* adalah huruf yang awalnya diadopsi dari Tiongkok kemudian dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan Jepang dan akhirnya digunakan untuk menuliskan kosakata dalam bahasa Jepang. *Romaji* adalah huruf dari *alphabet*, yang digunakan untuk menuliskan kosakata atau kalimat dalam bahasa Jepang yang bertujuan untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang. Namun, pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar juga sering mengalami kendala dalam mempelajari huruf *hiragana*.

Menurut Sutedi (2011:41) ada beberapa kendala yang biasa dialami oleh pelajar tingkat dasar dalam mempelajari huruf bahasa Jepang. *Pertama*, ketika mempelajari huruf *hiragana* pelajar sering terkecoh dengan bentuk huruf *hiragana* yang hampir mirip, seperti: あ (a) dan お (o), わ (wa), ね (ne), dan れ (re), む (nu) dan め (me), は (ha) dan ほ (ho), た (ta) dan な (na), さ,

(sa) dan き (ki), る (ru) dan ろ (ro). *Kedua*, banyaknya jumlah huruf *hiragana* juga sering kali menjadi hambatan pelajar dalam penguasaan huruf *hiragana* Mengingat 46 huruf dasar huruf *hiragana* yang memakai *dokuten*(゛), *handakuten* (゚), dan konsonan ganda yang memakai や / ゆ / よ kecil, contoh: (きゃ / きゅ / きょ), jadi huruf *hiragana* yang harus dikuasai oleh pelajar tingkat dasar menjadi 107. *Ketiga*, kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar *hiragana* di kelas.

Berdasarkan observasi selama menjalani PLK di SMAN 2 Sungai Limau, beberapa kendala di atas juga dialami oleh pembelajar kelas XI, terutama kurangnya variasi penggunaan media saat proses pembelajaran huruf di kelas. Sehingga kurangnya minat siswa dalam mempelajari *hiragana*. Dilihat dari ulangan harian siswa kelas XI dalam menguasai *hiragana* masih tergolong rendah, dari 33 siswa hanya 13 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM 75), disebabkan karena kurangnya latihan untuk mengulang. Untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari *hiragana* ada banyak cara yang bisa dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan suatu media.

Sadiman, dkk (2014:7) mengatakan media merupakan suatu alat 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. Terdapat berbagai macam media interaktif yang dapat digunakan dalam proses belajar,

salah satu media yang diambil yaitu media *index card match*. Media *index card match* adalah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara menjodohkan soal dan jawaban. Untuk mengatasi masalah di atas, beberapa hasil penelitian merekomendasikan penggunaan media *index card match*. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amalia (2017) "Penerapan Metode Index Card Match Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Dikelas IIIA MIN 2 Bandar Lampung". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik melalui metode *Index Card Match*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, *interview*, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata peserta didik meningkat setelah diterapkannya metode *Index Card Match*. Pada pra siklus penguasaan kosakata peserta didik yang tuntas berjumlah 6 orang (22,3%) sedangkan yang tidak tuntas 21 orang (77,7%), pada siklus I mengalami peningkatan dari 27 peserta didik yang tuntas 11 orang (65%) dan yang tidak tuntas 16 orang (35%), kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dari 27 peserta didik yang tuntas 22 orang (82%), yang belum tuntas 5 orang (18%). Dengan demikian dapat diketahui hasil tes penguasaan kosakata peserta didik kelas III A mengalami peningkatan sebesar 52 %. Hasil ini menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab dengan diterapkan media *index card match*.

Dari definisi diatas, maka diketahui media *index card match* efektif dalam penguasaan kosakata bahasa asing terutama bahasa Arab. Maka peneliti

berasumsi bahwa media *index card match* juga efektif pada pembelajaran *hiragana*. Untuk membuktikan hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **Efektivitas Media Index Card Match Pada Penguasaan Hiragana Siswa SMA.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan observasi peneliti, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah *pertama*, siswa sulit mengingat bentuk *hiragana*. *Kedua*, kurangnya minat siswa dalam mempelajari *hiragana*. *Ketiga*, siswa kesulitan membedakan *hiragana*. *Keempat*, media yang digunakan dalam pembelajaran *hiragana* kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus pada tujuan yang akan dicapai maka masalah dalam penelitian dibatasi pada efektifitas media *index card match* pada penguasaan *hiragana* (あ-ん) siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau tanpa penerapan media *index card match*?
2. Bagaimana penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau dengan penerapan media *index card match*?
3. Apakah media *index card match* efektif pada penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau tanpa penerapan media *index card match*.
2. Untuk mendeskripsikan penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau dengan penerapan media *index card match*.
3. Untuk mengetahui efektivitas media *index card match* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ada atau ketiadaan efektifnya media *index card match* untuk meningkatkan penguasaan *hiragana* dan menjadi referensi untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media dalam pembelajaran *hiragana*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan tentang penerapan media *index card match* untuk pembelajaran *hiragana*.
- b. Bagi siswa, media *index card match* dapat mempermudah siswa dalam mengingat *hiragana* sehingga meningkatkan kemampuan *hiragana*.
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang penerapan media *index card match* untuk pembelajaran *hiragana*.
- d. Bagi peneliti lain, dapat menjadi sumber informasi kepada peneliti lain dalam penelitian yang berhubungan dengan media *index card match*.

G. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan ukuran suatu keberhasilan atas tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu proses. Dalam penelitian ini kata efektivitas diartikan sebagai ukuran keberhasilan dari penggunaan model pembelajaran *index card match* dalam mengingat *hiragana*.

2. Media *Index Card Match*

Media *Index Card Match* merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara menjodohkan soal dan jawaban.

3. Penguasaan *Hiragana*

Kemampuan siswa dalam membaca kosakata dengan menggunakan *hiragana*

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Huruf dalam Bahasa Jepang

Menurut Zalman (2014: 1) huruf dalam bahasa Jepang disebut moji (文字), monji (文字), atau ji (字). Moji terbagi kedalam dua jenis, yaitu *hyoui moji* dan *hyouon moji*. *Hyoui moji* adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Sedangkan *hyouon moji* adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Ada empat huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu, *hiragana*, *katakana*, *kanji* dan *romaji*. Masing masing huruf memiliki penggunaan yang berbeda.

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.

Sudjianto (2009: 71) *Hiragana* digunakan untuk penulisan bahasa Jepang pada zaman Nara (710 M- 794 M) dipakai *on-kun* (cara baca *on'yomi* dan *kun'yomi*) huruf *kanji* secara *hyoo'on moji*. Oleh karena hal ini pada umumnya dipakai pada *man'yooshuu*, maka bentuk Oleh karena huruf *hiragana* pada mulanya dipergunakan oleh kaum wanita, maka huruf ini disebut *onnade*. Iwabuchi (dalam Sudjianto 2009:73) *hiragana* adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti a,i,u,e,o, dan sebagainya. Huruf *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan *katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan yang lurus. Tulisan tersebut dinamai *man'yoogana*. Lalu pada akhir zaman Nara bentuk huruf *man'yoogana* berubah, dan akhirnya menjadi *soogana*. Setelah itu pada pertengahan zaman *Hei'an* (794 M-1192 M), setelah bentuk *soogana* diperindah, maka jadilah huruf *hiragana*.

Setyani (2018:6) karakter *hiragana* adalah huruf asli Jepang yang terdiri dari satu jenis huruf saja, seperti layaknya huruf *alphabet*. Bedanya dengan huruf *alphabet*, *Hiragana* memiliki 46 jenis sedangkan *alphabet* memiliki 26 jenis saja. Huruf *Hiragana* dipakai untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa Jepang asli, dan juga dapat dipakai untuk menggantikan kata-kata dari tulisan *Kanji*. Sebelum perang dunia kedua, huruf *Hiragana* lebih banyak digunakan oleh kaum wanita saja. *Hiragana*

adalah *alfabet* fonetis dasar di bahasa Jepang. Seluruh huruf *hiragana* melambangkan semua suara yang muncul di bahasa Jepang. Jadi, sebetulnya bisa saja bahasa Jepang ditulis hanya dengan *hiragana*. Namun, karena spasi tidak digunakan di bahasa Jepang, menggunakan *hiragana* saja akan menghasilkan kalimat yang susah dibaca. *Hiragana* jika dibandingkan dengan huruf abjad untuk bahasa Indonesia atau bahasa Inggris sangatlah berbeda terutama bentuk huruf itu sendiri. Keduanya merupakan penyederhanaan aksara bangsa Cina yang didominasi oleh garis dan kurva. Perbedaan lainnya yaitu setiap huruf *hiragana* dan katakana mewakili silabel atau suku kata, seperti huruf vokal (a-i-u-e-o), *ka*, *shi*, *tsu*, dan sebagainya, pengecualian untuk huruf n (ん).

Tabel 1. Karakter *Hiragana*

A	I	U	E	O
あ	い	う	え	お
か	き	く	け	こ
さ	し	す	せ	そ
た	ち	つ	て	と
な	に	ぬ	ね	の
は	ひ	ふ	へ	ほ
ま	み	む	め	も
や		ゆ		よ
ら	り	る	れ	ろ
わ				を
ん				

Sumber: Setyani (2018:8)

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 dilafalkan ng, misalnya *sambong* (さんぽん)

- 2) Bunyi *seion*, yaitu bunyi tak bersuara. Bunyi *seion* ini apabila diberi tanda baca 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 ぱ、ぴ、ぷ、ぺ、ぽ
- 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.

b. *Katakana*

Menurut sudjianto (dalam Rusti 2019:35) *katakana* adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*). Keunikan huruf *katakana* dapat dilihat dari segi penggunaannya. Penulisan huruf *katakana* erat kaitannya dengan bunyi dan pengucapan dari bahasa asing yang diubah ke dalam bentuk huruf *katakana*. *Katakana* dapat dipakai untuk menuliskan kata-kata seperti nama tempat, kata pungut, nama orang asing, nama perusahaan asing dan kata-kata bahasa asing lainnya.

Adapun fungsi dari huruf *katakana* menurut Alim (2014: 13) yaitu:

- 1) Bacaan *on-yomi* pada kamus *kanji*.
- 2) Menulis kosakata serapan, yaitu kosakata asing yang sudah diterima oleh masyarakat Jepang, seperti :
 - a) パン (pan), artinya roti yang berasal dari bahasa Portugis yaitu pao.
 - b) アルバイト (arubaito), artinya pekerjaan paruh waktu yang berasal dari bahasa Jerman yaitu arbeit.
 - c) 3. コーヒー (koohii), artinya kopi yang berasal dari bahasa Inggris yaitu coffee, dll

- 3) Menulis kosakata non-bahasa Jepang, seperti ドクター (dokutaa) dokter, ドリアン (dorian) durian, dll.
- 4) Menulis istilah ilmu (flora dan fauna) dan teknologi, seperti ライオン (raion) singa, チューリップ° (chuurippu) tulip, dll.
- 5) Menulis nama tempat (negara atau kota), seperti インド (indo) India, ベトナム (betonamu) Vietnam, ニューヨーク (nyuu yooku) New York, dll.
- 6) Menulis nama diri non-orang Jepang, seperti イブラヒム (iburahimu) Ibrahim, ロバート (robaato) Robert, dll
- 7) Menulis jenis olahraga non Jepang, seperti クリケット (kuriketto) cricket, サーフィン (saafin) surfing, dll.
- 8) Menulis bunyi mimetis, seperti ゴツゴツ (gotsugotsu) yaitu bunyi yang ditimbulkan oleh kereta yang sedang melaju, ワンワン (wanwan) yaitu suara anjing menggonggong, dll.

c. *Kanji*

Menurut Sudjianto (2009:56) *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ‘budaya *kanji*’. Bahkan di antara para siswa yang memiliki latar belakang budaya *kanji* (seperti orang Cina, orang Korea, orang Taiwan, dan sebagainya) kadang-kadang merasa sulit bila berhadapan dengan huruf *kanji* Jepang. Dengan melihat bentuknya biasanya mereka tahu apa arti *kanji* itu, bagaimana cara penulisannya, dan sebagainya. Namun kadang-kadang terbentur pada cara membacanya. Sebab,

walaupun bentuk *kanji* yang dipakai dalam bahasa Jepang, bahasa Cina, atau bahasa Korea sama, tetapi cara membacanya tidak sama. Itulah salah satu kesulitan mempelajari huruf *kanji* yang sering dialami oleh siswa yang memiliki latar belakang budaya *kanji*. Keadaan seperti ini dapat menunjukkan rata-rata setiap satu huruf *kanji* masing-masing memiliki 2,1 *on'yomi* dan *kun'yomi*.

Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto, 2009: 66) ada beberapa prinsip dalam penulisan huruf *kanji*, yaitu :

- 1) *Kanji* ditulis dengan urutan dari atas ke bawah. (contohnya 三、高い).
- 2) *Kanji* ditulis dengan urutan dari kiri ke kanan (contohnya 川、便利).
- 3) *Yokokaku* pada *kanji* yang memiliki tulisan berbentuk silang ditulis lebih dahulu (contohnya 大、土).
- 4) Garis atau coretan bagian tengah ditulis terlebih dahulu (contohnya 水、少).
- 5) Garis atau coretan bagian luar ditulis terlebih dahulu (contohnya 国、何).
- 6) Coretan *hidariharai* ditulis terlebih dahulu (contohnya 人、文).
- 7) Coretan *tatekaku* yang membelah bagian *kanji* yang ditulis dibagian akhir (contohnya 中、車)
- 8) Coretan *yokokaku* yang menembus atau memotong bagian *kanji* yang ditulis pada urutan terakhir (contohnya 子、女、母).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *kanji* yaitu huruf Jepang yang diadaptasi dari tulisan Cina dan terbentuk dari garis atau coretan yang disebut *bushu*.

d. Romaji

Romaji yaitu huruf *latin* yang terdiri dari “a” samapai “z”. Menurut Sudjianto (2009: 93) *romaji* hampir sama dengan *hiragana* dan *katakana* termasuk *hyoon moji* yaitu huruf yang hanya melambangkan bunyi dan tidak melambangkan arti seperti huruf *kanji*. Perbedaannya, *hiragana* dan *katakana* termasuk *onsetsu mooji* yaitu huruf yang melambangkan sebuah *silabel*, sedangkan *romaji* disebut *tan'on moji* yaitu huruf yang melambangkan sebuah *fonem*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Aqib (2014: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Media belajar merupakan bagian dari sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Media belajar merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*).

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2014: 3). Menurut

Gagne'dan Briggs 1997 (dalam Arsyad, 2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat yang dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar siswa, menambah pemahaman siswa terhadap materi, untuk tercapainya tujuan pembelajaran baik secara umum maupun secara khusus.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik 1986 (dalam Arsyad, 2014: 19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan menambah pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan

menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Manfaat umum media pembelajaran menurut (Aqib, 2014: 51), yaitu:

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

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut (Arsyad, 2014: 29-30) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:

- a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, dan gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan dapat memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau stimulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mendukung berjalannya proses belajar mengajar yang dilaksanakan agar proses belajar mengajar terasa lebih menarik, menyenangkan, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat.

c. Jenis-jenis Media

Pengelompokan jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasglow dalam Arsyad (2014: 35-36) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara (*tape*) dan *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video.
- f) Cetak seperti buku teks, modul, tes terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

h) Realia seperti model, *spicemen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan Media Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh.

b) Media berbasis mikroprosesor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Dilihat dari beberapa jenis media di atas, media *index card match* digolongkan ke dalam media tradisional yaitu permainan. Hal ini dapat dilihat dari ciri-ciri media permainan seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

3. Media *Index Card Match*

a. Pengertian *Index Card Match*

Zaini (dalam Pratama 2008: 66) menyatakan bahwa media *index card match* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan yang dapat digunakan pengajar dengan catatan peserta didik sudah mempunyai bekal awal dalam materi. Secara *implisit* berfungsi untuk *mereview* materi. Strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain. Hamruni (dalam Ali 2017:38) menyatakan *index card match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, media *index card match* merupakan salah satu media yang menuntut siswa untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dengan cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran, yang digunakan untuk menjodohkan soal dan jawaban.

b. Manfaat *Index Card Match*

Ismail (2008:17) mengatakan manfaat yang bisa didapat ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan media *index card match* adalah guru yang dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong anak-anak untuk saling membutuhkan, inilah yang dimaksud *positive interdependence* atau saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan dan ketergantungan hadiah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, manfaat dari media *index card match* dapat mendorong anak-anak untuk bekerjasama dan saling membutuhkan dalam memecahkan suatu masalah. Media *index card match* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, siswa lebih aktif dalam proses belajar dan dapat membantu siswa dalam mengingat pembelajaran

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Index Card Match*

Menurut Pratama (2016:15) kelebihan media *index card match* sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 5) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.
- 6) Siswa menjadi aktif mengikuti belajar di kelas.

Adapun kekurangan media *index card match* adalah

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas.
- 2) Guru harus meluangkan waktu lebih lama untuk membuat persiapan.
- 3) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.
- 4) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- 5) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.

d. Tahapan dan Aturan Media *Index Card Match*

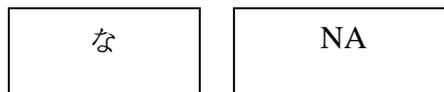
Menurut Suprijono (dalam Pratama 2016:14) langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *index card match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuat potongan–potongan kertas (kartu) sebanyak jumlah peserta didik dalam kelas.
- 2) Guru membagi setiap kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Guru menulis satu pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari pada separuh bagian kertas.
- 4) Guru menulis jawaban dari soal yang telah dibuat pada separuh bagian kertas yang lain.
- 5) Guru mencampur dan mengocok semua kertas yang telah dibuat, sehingga kartu soal dan jawaban tercampur.
- 6) Guru memberikan satu lembar kertas pada setiap peserta didik. Separuh peserta didik akan mendapatkan satu lembar kertas berisi soal dan separuh yang lain akan mendapatkan satu lembar kertas berisi jawaban.
- 7) Guru meminta peserta didik untuk menemukan pasangan dari kartu yang mereka miliki. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, guru minta mereka untuk duduk berdekatan. Peserta didik diminta tidak memberitahukan materi yang mereka dapatkan kepada kelompok lain.
- 8) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan Keras.

- 9) Proses ini diakhiri dengan klarifikasi dan membuat kesimpulan
- 10) Langkah strategi pembelajaran ini dapat dimotifikasi sesuai kebutuhan dan dapat ditunjang dengan media-media yang ada.

Langkah-langkah media *index card match* dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Potong kartu sesuai jumlah siswa yang di kelas.
- 2) Kartu dibagi menjadi dua bagian yang sama dengan warna kartu yang berbeda.
- 3) Separuh potongan kartu, ada pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari, setiap kartu berisi satu pertanyaan.



- 4) Separuh kartu yang lain, guru menuliskan jawaban.
- 5) Guru membagikan kartu kepada siswa dengan warna yang berbeda pada satu deretan tempat duduknya.
- 6) Selanjutnya guru menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh dari jumlah siswa akan mendapatkan pertanyaan dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Guru meminta kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Guru meminta kepada mereka untuk duduk berdekatan, dan tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan

pertanyaan yang diperoleh dengan keras. kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangannya.

9) Guru mengakhiri proses ini dengan membuat kesimpulan.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan studi Kepustakaan yang dilakukan peneliti, ada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. *Pertama*, penelitian oleh Aflaha (2015) “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pengalaman Yang Mengesankan Melalui Metode *Index Card Match* Pada Siswa Kelas III Mi Sabilul Huda (SD Plus) Kalitangi”. yang bertujuan untuk peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia, materi cerita pengalaman yang mengesankan melalui metode *index card match* pada siswa kelas III MI Sabilul Huda (SD Plus. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa dapat meningkat, dilihat dari hasil tes evaluasi pada setiap siklus yaitu pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa atau 61,54% dengan nilai rata-rata 71,54. Pada siklus II meningkat menjadi 11 siswa yang tuntas atau 84,61% dan 2 siswa yang tidak tuntas. Nilai akhir prestasi belajar siswa siklus I dan siklus II memberi bukti bahwa penggunaan metode *Index Card Match* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menceritakan pengalaman yang mengesankan di kelas III MI Sabilul Huda (SD PLUS) Kalitangi mengalami peningkatan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2016) “Pengaruh Penggunaan *Index Card Match* Bergambar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel”, yang bertujuan untuk merangsang motivasi belajar peserta didik, membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, mempermudah peserta didik untuk memahami, dan membuat peserta didik hafal kata-kata baru dalam materi. Oleh sebab itu dibutuhkan strategi *index card match* bergambar untuk mengatasi permasalahan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian ini menggunakan rancangan quasi experimental design dengan desain non equivalent control group design. Nilai akhir ranah kognitif kelas eksperimen menunjukkan ketuntasan klasikal 83% sedangkan kelas kontrol 55,5%.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Maulida (2018) “Pengaruh Strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MISAZ-ZAHRA Sendang Rejo”, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Strategi *Index Card Match* dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MISAZ-Zahra Sendang Rejo Langkat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Instrument pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi, tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran *index card match* memperoleh rata-rata kelas siswa yaitu 71,5. Menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 45,59. Hal ini juga

dibuktikan dengan pengujian hipotesis. Dapat disimpulkan bahwa strategi *index card match* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Habib (2018) “Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas VB MI Darul Hidayah Sudimoro Sidoarjo”, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep materi bangun ruang mata pelajaran matematika pada siswa kelas VB MI Darul Hidayah Sudimoro Sidoarjo. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB MI Darul Hidayah Sudimoro. Hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa:

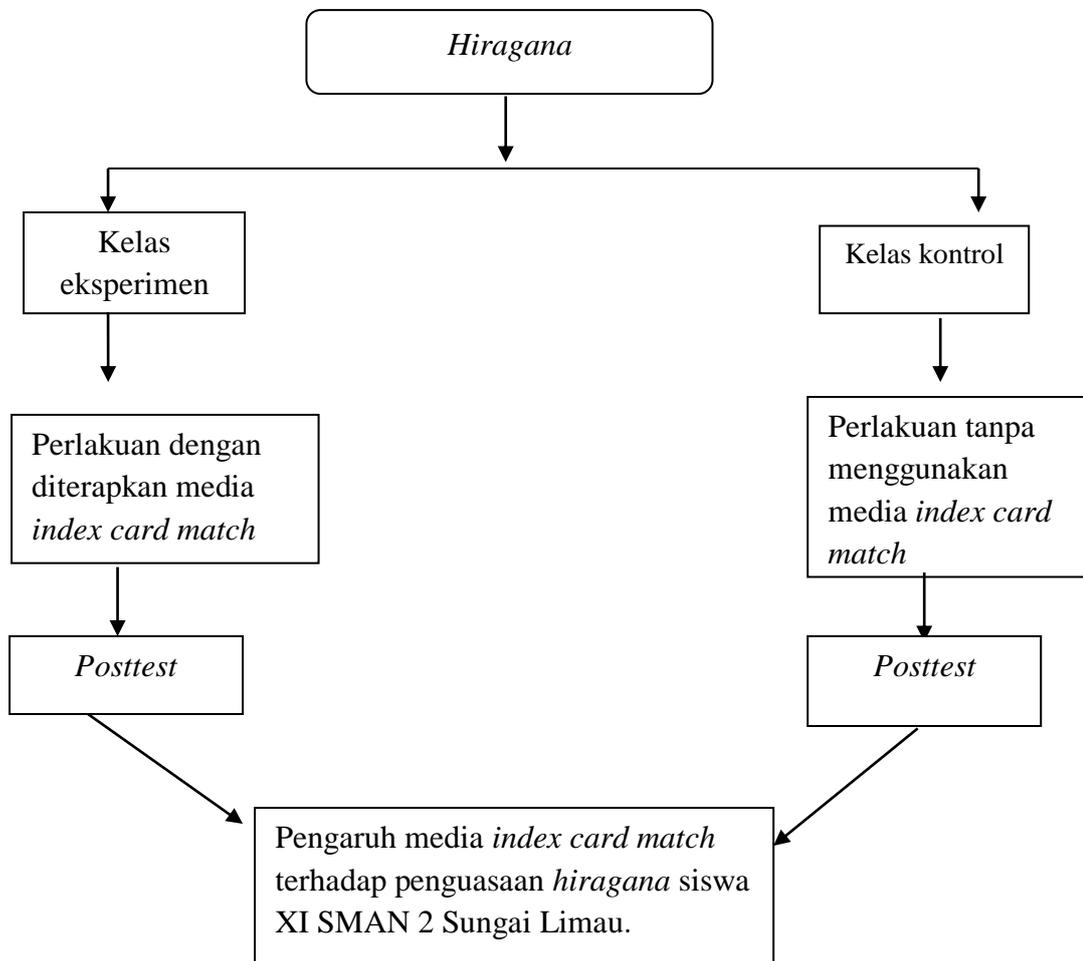
- 1) Penerapan strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan aktifitas guru dan siswa. Aktifitas guru pada siklus I 80,3 (Baik) meningkat menjadi 88,3 (Baik) pada siklus II. Aktifitas siswa pada siklus I 75 (Cukup) meningkat menjadi 80,6 (Baik) pada siklus II.
- 2) Peningkatan pemahaman konsep materi bangun ruang setelah menerapkan strategi pembelajaran *index card match* dapat diketahui berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasannya. Nilai rata-rata siklus I 74,2 (Cukup) kemudian meningkat menjadi 83,8 (Baik) pada siklus II. Persentase ketuntasan di siklus I 60% di siklus II meningkat menjadi 88%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama penelitian kuantitatif, metode eksperimen, meningkatkan hasil belajar atau pemahaman siswa dan pengumpulan data yang digunakan tes tulis, lembar observasi, dan dokumentasi. Disamping ada persamaan dengan penelitian terdahulu, juga terdapat perbedaan yaitu *pertama*, penerapan pada sekolah yang berbeda, Penelitian ini menerapkan di SMA Negeri 2 Sungai Limau. *Kedua*, perbedaan pada mata pelajaran dan peningkatan hasil belajar. Adapun kontribusi penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada kajian teori mengenai media *index card match* serta acuan dalam pembahasan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas tentang penggunaan media *index card match* dalam penguasaan mengingat hiragana siswa SMA. Dalam penelitian ini dapat dirumuskan kerangka konseptual sebagai berikut:

Bagan 1. Kerangka Konseptual



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Martono (2016: 67) bahwa hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang kebenaran masih harus diuji atau rangkuman simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka (kajian teoritis). Sesuai dengan yang dikatakan Suryabrata (2013:21) hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis dari

penelitian ini adalah:

H_0 : Media *index card match* tidak berpengaruh terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau. 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 *index card match* berpengaruh terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN 2 Sungai Limau. Hipotesis diterima bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $(dk) = (n_1+n_2)-2$ pada taraf signifikansi 0.05.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tiga hal, yaitu: *Pertama*, penguasaan *hiragana* kelas eksperimen (dengan menggunakan media *index card match*) berdasarkan klasifikasi skala 10 berada pada klasifikasi baik sekali dengan rata-rata 88,81. Sedangkan kelas kontrol (tanpa menggunakan media *index card match*) berdasarkan konversi skala 10 berada pada klasifikasi baik dengan rata-rata 77,05. Dilihat dari rata-rata media *index card match* efektif pada penguasaan *hiragana* siswa.

Kedua, penguasaan *hiragana* siswa kelas eksperimen dengan rata-rata 88,81. KKM SMAN 2 Sungai Limau 75, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen sudah memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal). Sedangkan untuk kelas kontrol dengan rata-rata 77,05, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas kontrol sudah memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimal). Dari 2 sampel dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Ketiga, dilihat dari hasil uji t media *index card match* efektif pada penguasaan *hiragana* siswa kelas XI SMAN2 Sungai Limau karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,87 > 1,69$) dengan taraf signifikan 0,05. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan nilai penguasaan *hiragana* siswa dengan menggunakan media *index card match* lebih tinggi dari pada tanpa menggunakan media *index card match*.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran *pertama*, disarankan kepada guru bahasa Jepang untuk memvariasikan media yang digunakan dalam pembelajaran, supaya lebih mudah dipahami siswa. Karena media berperan penting dalam pembelajaran dan guru bahasa Jepang disarankan untuk menggunakan media *index card match* dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran *hiragana*. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. *Kedua*, kepada siswa untuk menguasai *hiragana* tidak dihafal tetapi selalu latihan dan mengulang agar tidak lupa. *Ketiga*, untuk peneliti lain sebagai pembanding dalam melakukan penelitian mengenai penguasaan *hiragana* dengan media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Padang : Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNP.
- Aflha, Nila. 2015. “*Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pengalaman Yang Mengesan Melalui Metedo Index Card Match Pada Siswa Kelas III MI Sabilul Huda Kalitangi*”. Prodi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Institut agama islam negeri salatiga.
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Amalia, Fitri Ayu.2017.”*Penerapan Metode Index Card Match Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Dikelas III A MIN 2 Bandar Lampung*”. Universitas Islam Negeri.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*.Cetakan ke-16 Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Bungin, M. Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Habib, Muhammad Hayyi. 2018. “*Penerapan Strategi Pembelajaranindex Card Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Bangun Ruang Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas VB MI Darul Hidayah Sudimoro Sidoarjo*”. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*.
- Izmayanti, Dewi Kania dan Amril Oslan. 2011. *Pengantar Sejarah Jepang*. Padang:Bung Hatta University Press.