

**PENGARUH MEDIA KARTU KWARTET
TERHADAP KEMAMPUAN MENINGAT KOSAKATA PADA SISWA
KELAS XI SMA N 1 X KOTO**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar sarjana (S.Pd) pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang*



SYILVA YANTI

21180055

Dosen Pembimbing

Prisyanti Suciaty, S. Hum, M.Pd

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

2025

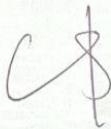
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH MEDIA KARTU KWARTET TERHADAP KEMAMPUAN MENINGAT
KOSAKATA PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 X KOTO

Nama : Syilva Yanti
NIM : 21180055
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 2 Juni 2025

Disetujui oleh,
Pembimbing



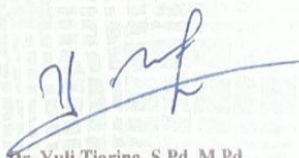
Prisyanti Suciaty, S.Hum, M.Pd

NIP. 199001292019032013

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, S.Pd, M.Pd

NIP. 197707202002122002

PENGESAHAN

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

PENGARUH MEDIA KARTU KWARTET TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA PADA SISWA KELAS XI SMA N 1 X KOTO

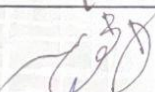
Nama : Syilva Yanti
NIM : 21180055
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Agustus 2025

Tim Penguji

1. Ketua : Prisyanti Suciaty, S.Hum, M.Pd.
2. Sekretaris : Maulluddul Haq, S.Hum., M.Arts.
3. Anggota : Shindu Krisnanda, M.Pd.

Tanda Tangan

: 
: 
: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp/Fax (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syilva Yanti
NIM/TM : 21180055/2021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Pengaruh Media Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 X Koto* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

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

Diketahui oleh,
Kepala Departemen

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,



Syilva Yanti
NIM. 21180022

ABSTRAK

Yanti, Syilva, 2025. “Pengaruh Media Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 X Koto”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jeang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kendala siswa yang susah dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, karena selama proses pembelajaran siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan dari gurunya saja, sehingga membuat siswa cenderung bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran dalam bentuk kartu kwartet sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran secara asyik dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas F2 SMA N 1 X Koto yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pre-test post-test*. Penelitian ini menggunakan SPSS *Statistic 22* untuk mengolah data dengan memakai rumus *paired sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes dengan uji *paired sample t-test* mendapat nilai signifikan pada kolom *sig. (2 tailed)* bernilai 0,00, artinya lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti bahwa media kartu kwartet berpengaruh terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI SMA N 1 X Koto. Dibuktikan dengan peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kwartet dengan persentase sebesar 65,72%.

Kata Kunci : Kemampuan Mengingat, kosakata, Kartu Kwartet, Pengaruh

ABSTRACT

Yanti, Sylva, 2025. *"The Effect of Quartet Card Media on Vocabulary Memorization Ability of Grade XI Students at SMA N 1 X Koto."* Undergraduate Thesis. Padang: Japanese Language Education Study Program, Department of English Language and Literature, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Padang.

This research was motivated by the difficulties students face in memorizing Japanese vocabulary, as during the learning process, they only take notes and listen to the teacher's explanations, which tends to make them feel bored in learning. Based on this, the researcher used learning media in the form of quartet cards as an effort to deliver learning material in a fun and engaging way. The purpose of this study was to determine the effect of using quartet card media on students' vocabulary memorization ability. The research sample consisted of 35 students from class F2 of SMA N 1 X Koto. This study used a quantitative approach with a pre-experimental one-group pre-test post-test design. Data were processed using SPSS Statistics 22, applying the paired sample t-test formula. The results showed that the paired sample t-test yielded a significance value in the Sig. (2-tailed) column of 0.00, which is less than the significance level of 0.05. Thus, H0 was rejected and H1 was accepted, meaning that the quartet card media had an effect on the vocabulary memorization ability of Grade XI students at SMA N 1 X Koto. This is evidenced by an improvement before and after using the quartet card media, with a percentage increase of 65.72%.

Keywords: memorization ability, vocabulary, quartet cards, effect

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Penulis ucapkan karena telah memberikan nikmat kesehatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Pada Siswa Kelas XI SMA N 1 X Koto”. Sholawat beserta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga syafaatnya terus mengalir kepada kita di hari akhir kelak.

Penyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang seluas kepada :

1. Terimakasih kepada Ibu Ernawati dan Bapak Riswan yang telah berhasil membawa saya sampai sejauh ini, terimakasih atas semua hal yang tidak bisa saya katakan satu persatu
2. Ibu Dr. Yuli Tiarina, S. Pd., M. Pd selaku Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Damai Yani, M. Hum., selaku Ketua Prodi Pendidikan bahasa Jepang.
4. Ibu Prisyanti Suciaty, S. Hum, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mauluddul Haq, S.Hum, M. Hum., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Shindu Krisnanda, M. Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penelitian ini.

7. Ibu Rahmi Oktayori Wikarya, M. Pd., selaku validator soal yang telah memberikan masukan dan arahan serta nasehat dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasehat dan arahan dalam penelitian ini.
9. Ibu Riri PristinaS.Pd., selaku guru bahasa Jepang di SMA N 1 X Koto yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penelitian ini.
10. Siswa kelas F2 yang telah bersedia menjadi patisipan dalam penelitian ini

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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.....	7
G. Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. kosakata	10
2. Media Pembelajaran	12
3. Permainan	17
4. Kartu Kwartet.....	19
5. Profil SMA N 1 X Koto.....	22
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel	31
1. Populasi.....	31
2. Sampel	32

C. Variabel dan data penelitian	33
1. Variabel Bebas.....	33
2. Variabel Terikat.....	33
D. Instrumen Penelitian.....	34
1. Tes	34
2. Analisis Butir Soal.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Validitas dan Reabilitas	43
G. Uji Persyaratan Analisis	43
1. Uji Normalitas	43
2. Uji Homogenitas.....	44
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data.....	54
C. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
Lampiran.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Kartu Kwartet.....	20
Gambar 2. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	50
Gambar 3. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	52
Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Indikator 1.....	56
Gambar 5. Beberapa Jawaban Soal <i>Pretest</i> Pada Indikator 1	57
Gambar 6. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Indikator 2	60
Gambar 7. Beberapa Jawaban Soal <i>Pretest</i> Pada Indikator 2	61
Gambar 8. Diagram Batang Distibusi Frekuensi <i>Posttest</i> Indikator 1.....	64
Gambar 9. Beberapa Jawaban Soal <i>Posttest</i> Pada Indikator 1	65
Gambar 10. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Indikator 2	68
Gambar 11. Beberapa Jawaban Soal <i>Posttest</i> Pada Indikator 2	69

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Bagan Kerangka Konseptual	28
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian.....	31
Tabel 2. Rancangan Kisi-Kisi Soal.....	36
Tabel 3. Rubrik Penilaian Tes Objektif Kemampuan Kosakata.....	36
Tabel 4. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pretest.....	37
Tabel 5. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Posttest	38
Tabel 6. Analisi Daya Pembeda Pretest	39
Tabel 7. Analisis Daya Pembeda Posttest	39
Tabel 8. Uji Normalitas.....	44
Tabel 9. Uji Homogenitas	45
Tabel 10. Nilai Siswa SMA N 1 X Koto Sebelum Menggunakan Media Kartu Kwartet	48
Tabel 11. Nilai Max, Nilai Min, Rata-Rata, Simpangan Baku Siswa SMA N 1 X Koto Sebelum Menggunakan Media Kartu Kwartet	48
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Siswa SMA N 1 X Koto Sebelum Menggunakan Media Kartu Kwartet	49
Tabel 13. Nilai Siswa SMA N 1 X Koto Sesudah Menggunakan Media Kartu Kwartet.....	51
Tabel 14. Nilai Max, Nilai Min, Rata-Rata, Simpangan Baku Sesudah Menggunakan Media Kartu Kwartet	51
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Siswa Sesudah Menggunakan Media Kartu Kwartet	52

Tabel 16. Konversi Penilaian KKM Penguasaan Kosakata Berdasarkan Hasil	
Pretest dan Posttest	53
Tabel 17. Nilai Siswa Pada Indikator 1 Sebelum Menggunakan Media Kartu	
kwartet.....	54
Tabel 18. Perhitungan <i>Pretest</i> Pada Indikator 1	55
Tabel 19. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Indikator 1.....	56
Tabel 20. Nilai Siswa Pada Indikator 2 Sebelum Menggunakan Media Kartu	
kwartet.....	58
Tabel 21. Perhitungan <i>Pretest</i> Pada Indikator 2.....	59
Tabel 22. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Indikator 2.....	60
Tabel 23. Nilai Siswa Pada Indikator 2 Sesudah Menggunakan Media Kartu	
Kwartet.....	62
Tabel 24. Perhitungan <i>Posttest</i> Pada Indikator 1.....	63
Tabel 25. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Indikator 1	64
Tabel 26. Nilai Siswa Pada Indikator 2 Sesudah Menggunakan Media Kartu	
kwartet.....	66
Tabel 27. Perhitungan <i>Posttest</i> Pada Indikator 2.....	67
Tabel 28. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Indikator 2	68
Tabel 29. Perbandingan Kosakata Siswa SMA N 1 X Koto	70
Tabel 30. Paired Sample T-Test	71
Tabel 31. Group Statistic	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Bimbingan Skripsi	81
Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal.....	82
Lampiran 3. Surat Tugas Validator.....	83
Lampiran 4. Validator Soal	84
1. Validator Soal <i>Pretest</i>	84
2. Validator Soal <i>Posttest</i>	92
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	100
Lampiran 6. Surat Dinas Pendidikan	101
Lampiran 7. RPP.....	102
Lampiran 8. Soal.....	114
1. Soal <i>Pretest</i>	114
2. Soal <i>Posttest</i>	122
Lampiran 9. Surat Selesai Penelitian	130
Lampiran 10. Inventaris Data	131
Lampiran 11. Analisis Tingkat Kesukaran.....	133
1. Analisis Tingkat Kesukaran <i>Pretest</i>	133
2. Analisis Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i>	137
Lampiran 12. Daya Pembeda	141
1. Daya Pembeda <i>Pretest</i>	141
2. Daya Pembeda <i>Posttest</i>	142
Lampiran 13. Uji Reabilitas	143
Lampiran 14. Uji Normalitas dan Homogenitas.....	143
Lampiran 15. Uji Hipotesis	144
Lampiran 16. Dokumentasi	145

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Soeparjo (2012:86) mengatakan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang digunakan dalam ruang lingkup tertentu, mulai dari bangsa atau suku bangsa, sampai pada pengguna bahasa oleh perorangan atau dalam karya sastra. Sedangkan menurut Aprilliana, L (2016:5) mengatakan bahwa *goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran dalam berbahasa Jepang. Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan bagian proses dalam pembelajaran bahasa Jepang, semakin banyak kosakata yang dikuasai maka semakin mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa tersebut, sehingga pesan yang dimaksud dari sebuah pembicaraan dapat tersampaikan secara jelas. Maka secara tidak langsung tingkat kefasihan berbahasa seseorang dapat dilihat dari seberapa banyak kosakata yang diketahuinya.

Dalam komunikasi sehari-hari, kosakata juga berperan penting dalam membangun interaksi sosial. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin besar kemampuan seseorang dalam memilih kata yang tepat sesuai situasi dan konteks dalam pembicaraan. Hal ini mencerminkan tingkat kemahiran berbahasa seseorang. Nation (2001: 6) menyatakan bahwa untuk memahami teks dalam suatu bahasa, pembelajar perlu menguasai setidaknya 3.000–5.000 kosakata yang paling sering digunakan. Menurut Pertola dalam jurnal Surianda Agustia, A dan Haq, M. (2023 :284) menyatakan bahwa ada

beberapa unsur penting dalam pembelajaran bahasa Jepang yang harus dikuasai oleh pelajar, diantaranya adalah huruf, kosakata, dan struktur kalimat. Peran kosakata sangat besar dalam berbagai keterampilan berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Dalam kegiatan membaca, misalnya, penguasaan kosakata yang luas membantu pemahaman terhadap isi teks. Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat menghambat pemahaman dan menurunkan motivasi belajar.

Menurut Istiqomah, D. (2015:2) pelajar pemula bahasa Jepang banyak mengalami kesulitan selama proses pembelajaran bahasa Jepang seperti, kesulitan dalam menyusun pola kalimat, membaca huruf hiragana dan katakana dan mengingat kosakata. sedangkan Wikarya & Putri (2021 : 169) menambahkan bahwa banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena kesulitan dalam mempelajari kosakata selama pembelajaran bahasa Jepang di sekolah. Dari pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa salah satu kesulitan pelajar pemula bahasa Jepang adalah mempelajari dan mengingat kosakata selama proses pembelajaran bahasa Jepang tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA N 1 X Koto dengan melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai guru bahasa Jepang pada tanggal 15 Februari 2025. Beliau bernama Riri Pristiana S.Pd. dari wawancara dengan beliau di dapat informasi bahwasanya beliau telah mengajar mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 1 X Koto sejak tahun 2002 dan buku yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah buku sakura 2. Buku ini hanya dimiliki oleh guru saja yang berarti siswa tidak memiliki buku

sakura 2. Metode yang dipakai dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut masih memakai metode ceramah dan menulis di papan tulis, dikarenakan siswa tidak memiliki buku sakura 2. Beliau juga menyebutkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang seperti, siswa seringkali merasa kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, hal ini dibuktikan dengan ketika ditanya kembali kosakata yang sudah dipelajari siswa cenderung diam dan tidak dapat menjawab. Dengan belum adanya dilakukan pengembangan media pembelajaran selama proses belajar mengajar di sekolah ini jadi peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran.

Menurut Widiyanti, I DKK (2020:3) media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media Pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai saluran untuk mengirim pesan kepada penerima sehingga dapat mengindang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan yang sama sehingga proses belajar terjadi.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah media permainan sambil belajar. Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat dalam belajar anak dan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi (Sudono, 2006:1). Bermain sambil belajar dapat membuat suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung secara menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat motivasi siswa dalam proses pembelajaran bertambah.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nice Itsna Hasanatul Faizah (2017) dengan judul “pengaruh media kwartet dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Jetis 3 Lamaongan” dari hasil penelitiannya mengenai pengaruh media kwartet dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa memiliki pengaruh, hal tersebut dibuktikan dengan uji T yang dibantu dengan menggunakan SPSS 22, dengan sig (2 –tailed) dan dilihat dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H1 diterima atau penggunaan media kwartet memiliki pengaruh dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Jetis 3 Lamongan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran sangat efektif dilakukan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berupa game dapat dikembangkan pengajar dikarenakan media berupa game membuat suasana belajar yang menyenangkan serta menarik minat siswa untuk belajar secara asik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak gampang merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah pada penelitian terdahulu dan permasalahan yang terdapat di SMA N 1 X Koto dan pentingnya media pembelajaran maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh media kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa SMA N 1 X Koto.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata.

2. Kemampuan siswa dalam mengingat kosakata yang telah dipelajari tidak berlangsung lama.
3. Peserta didik gampang merasa jenuh belajar bahasa Jepang akibat guru masih memakai metode ceramah dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya minat siswa dalam belajar akibat media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pentingnya untuk mengingat kosakata dalam penguasaan bahasa Jepang siswa kelas XI F2 SMA N 1 X Koto dengan menggunakan media kuartet. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kosakata kata benda dan kata kerja pada buku *Sakura 2*, Bab 21 "*uchi ni terebi ga arimasuka*", Bab 23 "*asa nani o shimasuka*" Bab 25 "*asa gohan*".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMA N 1 X Koto dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum menggunakan media kartu kuartet ?
2. Bagaimana kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMA N 1 X Koto dalam pembelajaran bahasa Jepang sesudah menggunakan media kartu kuartet ?

3. Bagaimana pengaruh media kartu kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMA N 1 X Koto dalam pembelajaran bahasa Jepang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMA N 1 X Koto dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum menggunakan media kartu kwartet.
2. Untuk mengetahui kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMA N 1 X Koto dalam pembelajaran bahasa Jepang sesudah menggunakan media kartu kwartet.
3. Untuk mengetahui pengaruh media kartu kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI di SMA N 1 X Koto dalam pembelajaran bahasa Jepang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau informasi tentang permainan media kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang sehingga bisa memudahkan siswa dalam penguasaan berbahasa Jepang.
- b. Bagi guru: penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran bervariasi sehingga menimbulkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang.
- c. Bagi peneliti: penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada peneliti seperti, meningkatkan kemampuan analisis, memperluas wawasan, meningkatkan kredibilitas profesional, meningkatkan kredibilitas profesional, dan memberikan pengalaman yang berharga.
- d. Bagi peneliti lain: penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan referensi untuk peneliti lainnya dalam melakukan penelitian yang berkaitan nantinya.

G. Defenisi Operasional

1. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045) pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh mengacu pada dampak yang didapatkan dari hasil penggunaan media kuartet terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

2. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2002:16) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang di pakai untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan atau informasi kepada penerima informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Media dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan menyampaikan informasi secara efektif.

3. Kartu Kwartet

Menurut Subhani (2011:2) Kartu kwartet dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain. Sering juga didefinisikan sejenis kartu bergambar dimana didalam kartu tersebut berisi ketengan mengenai gambar yang ada. Sedangkan menurut Subhani (2012:2) kartu kwartet dikenal sebagai sebagai suatu bentuk kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain.

4. Penguasaan Kosakata

Menurut Tarigan (2009,3) keterampilan berbahasa menuntut serta membutuhkan kosakata yang cukup. Hal ini didukung dengan pendapat Nooke, J (2023:2) mengatakan bahwa memahami bahasa Jepang menuntut pemahaman yang mendalam terhadap kosakata. Kosakata bahasa Jepang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang yang harus diperhatikan dan dikuasai agar menunjang kelancaran dalam berkomunikasi dalam

berbahasa agar informasi yang disampaikan dapat tersampaikan kepada lawan bicara.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengingat kosakata siswa SMA N 1 X Koto sebelum menggunakan media kartu kwartet memperoleh nilai rata-rata hitung sebesar 43,82% sedangkan kemampuan mengingat kosakata siswa setelah menggunakan media kartu kwartet memperoleh nilai rata-rata hitung sebesar 84,62%.
2. Penggunaan media kartu kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa SMA N 1 X Koto berpengaruh signifikan pada semua indikator. Hal ini dapat dilihat pada kelas *posttest* (setelah menggunakan media kartu kwartet) siswa yang melewati batas KKM sebanyak 24 orang dengan persentase 68,58% sedangkan pada kelas *pretetst* (sebelum menggunakan media kartu kwartet) siswa yang melewati batas KKM sebanyak 1 orang dengan persentase 2,86%. Berdasarkan hasil nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media kartu kwartet maka dapat disimpulkan bahawasanya terdapat kenaikan setelah menggunakan media kartu kwartet sebesar 65,72%.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa lebih baik setelah menggunakan media kartu kwartet. Hal ini bisa dilihat dari nilai sig (-2tailed) yaitu .000 yang berarti bahwa

H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu kwartet berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengingat kosakata siswa kelas XI SMA N 1 X Koto.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan media kartu kwartet dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata.
2. Bagi guru, agar dapat menggunakan media kartu kwartet sebagai media pembelajaran kedepannya.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan selanjutnya yang melakukan penelitian terkait media pembelajaran khususnya kartu kwartet pada pelajaran bahasa Jepang dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi bacaan dan lebih mengkolaborasikan penggunaan media kartu kwartet dengan media lainnya agar lebih meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa, dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan angket dan kelas kontrol agar dapat mengetahui tanggapan siswa dan membandingkan dengan media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Presindo. Yogyakarta.
- Amin Fadilah,N. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*.(Vol 14, No1)
- Aprilliana, L. Dkk. (2016). Efektivitas Penguasaan Media Relia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016. *Departement of Japanese Language Education, IndonesiamUniversity of Education, jurnal Japanedu*(vol 4 No 3)
- Arikunto,S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2000). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan ayu dea, T & Wibowo, C (2015). *Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang*. (Doctoral dissertation, Prodi Unika Soegijapranata).
- Fahimatul, U & Amira Agustin, K. (2013). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-6 SMA N Sidayu Gresik Tahun Ajaran 2012/2013. *Hikari: E-Journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya*.(Vol 1, No 2)
- Faizah hasanah itsna, N (2017). *Pengaruh Media Kwartet Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Jetis 3 lamongan*. (Doctoral dissertation, State Uninersity of Surabaya).
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta:CV.
- Isnania, A (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kwartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains) : Jurnal Pendidikan IPA*. (Vol 13, No 1)
- Istiqomah, D. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa SMK Bagimu Negeri Semarang. *Chi'e : Jounal of Japanese Learning and Teaching*.(Vol 4, No1)

- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: *Jurnal Managemen Pendidikan dan Pelatihan*.(Vol 3, No 1)
- Karyat,A. (2023). Pemanfaatan Website Pembelajaran Bahasa Jepang Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. (Vol 10, No 1)
- Khobir, A. (2019). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. In Forum Tarbiyah . *Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan*. (vol. 7, No. 2)
- Lahuteru, Jhon D. (1998). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Marta, A dan Yulia, N. (2019). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X SMA N Padang. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*.(volume 2 No1)
- Meliana, I. (2020). Efektivitas Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Gairaigo Menggunakan Media Kartu Kwartet Pada Siswa Kelas X SMK Mandala tiara bangsa. *Journal of Japanese Language Education and Linguistik*. (Vol 4, No 1)
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.
- Nooke, J (2023). Analisis Kesulitan Belajar Goi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. *Jounal of Japanese Languange Education and Linguistik..* (Vol 3, No 8)
- Nurseto, T. (2011). Mmbuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & pendidikan*. (Vol 8, No 1)
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. (Vol 5, No 1)
- Sadiman,A,S,dkk. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Selvia, W. (2023). *Pengaruh Model Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 34 Baringin Singgalang*. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.
- Soepardjo, D. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Subhani, A. (2011). Kartu Kwartet dan Pembelajaran. *Jurnal Pena Ilmiah*. (Vol 1, No 1)
- Sudjana. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudono,A. (2006). Sumber Belajar dan alat Permainan. Grasindo.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : alfabeta.
- Surianda Agustia,V., &Haq, M. (2023). Pengaruh Media Hiragana Goi Karuta Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, .
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Sutedi, Dedi. (2018). Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Edisi Revisi). *Bandung:Humaniora*
- Tarigan. (2009). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Angkasa.
- Uliyah, A. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyah. (Vol 7, No 1)*
- Widiyanti, I,Dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Tembok Kata Terhadap Penguasaan Penulisan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Bahasa Mandarin. Doktoral dissertation, State University of Surabaya. (Vol 2, No 2)*
- Wikarya Oktayory, R dan Putri Anggia, P. (2021). Pengaruh Metode Power Teaching Terhadap Penguasaan Goi Tingkat Dasar. *Journal of Japanese language education and linguistics. (Vol 5 No 2)*
- Zalman, H. (2014). Kosakata Bahasa Jepang Dasar. Padang: UNP Pers.