



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

**Anisa Fadilah<sup>1</sup>, Reny Rahmalina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat, Padang 25131).

<sup>2</sup> (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat, Padang 25131).

Email Penulis: [anisafadilahmei100@gmail.com](mailto:anisafadilahmei100@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Submit : 2021-10-15  
Diterima : 2022-01-17  
Diterbitkan : 2022-06-30

### Abstrak

*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 flashcard 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-test with a significant level of 0,05, it was obtained that  $t_{count} < t_{tabel}$  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.*

### Kata Kunci:

Vocabulary, Media, Flash Card

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal 29 Oktober 2021

<sup>2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

## PENDAHULUAN

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). 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 (UAS), 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.

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. Haq (2019) menggunakan *karuta*, yaitu media pembelajaran kosakata dengan menggunakan kartu dan gambar, dan menemukan bahwa dengan menggunakan media berupa gambar dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa.

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’**.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media *flash card* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik (Sutedi, 2018:22). Menurut Arikunto (2016:27) mengemukakan penelitian kuantitatif dimulai dari pengumpulan data, kemudian penafsiran data, kemudian menampilkan hasilnya, karena penelitian kuantitatif menggunakan angka.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat (Darmadi, 2014:217). Sutedi (2018:64) mengemukakan metode eksperimen merupakan salah satu metode yang sering digunakan dalam bidang pengajaran.

Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi experimental*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan pada suatu objek serta melihat besar perlakuannya (Arikunto, 2010:77).

Desain dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design*. Menurut Arikunto (2010:212) desain ini adalah desain yang menggunakan sekelompok subjek penelitian dari suatu populasi tertentu, kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok kelas, yaitu kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen diterapkan dengan menggunakan media *flash card*,

sedangkan kelompok kontrol menggunakan media *papan tulis* pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang.

Sugiyono (2016:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang menjadi kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang belajar bahasa Jepang, yaitu: XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4, dan XI IPS 5. Jumlah keseluruhan kelas XI IPS adalah 151 orang. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek atau subjek penelitian (Darmadi, 2014:57). Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling* ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2016:183). Dari lima kelas XI IPS yang belajar bahasa Jepang di SMAN 3 Padang Panjang, diambil dari dua kelas XI IPS yaitu siswa kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 13 orang dan siswa kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 14 orang. Pengambilan sampel ini didasari sistem pembelajaran tatap muka (*New Normal*) yang dilaksanakan saat ini dibagi menjadi dua bagian setiap kelas. Kelas tersebut dipilih karena kemampuan bahasa Jepang tergolong sama.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Sutedi (2018:153) tes adalah alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah selesai satu satuan program pengajaran tertentu. Jenis tes yang diberikan adalah tes kosakata bahasa Jepang berbentuk tes objektif berupa tes pilihan ganda yang dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan. Menurut Djiwandono (2008:36), tes objektif adalah tes yang telah disediakan kunci jawaban berisi daftar jawaban yang benar sebagai pegangan skor. Penskoran tes objektif akan tetap sama, walaupun dilakukan oleh satu orang atau lebih, atau dilakukan pada kesempatan yang berbeda.

Peneliti melaksanakan pembelajaran yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dilaksanakan tanpa menggunakan media *flash card*, sedangkan pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan media *flash card*.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi. Menurut Arikunto (2014:83) validitas konstruksi dapat diketahui dengan cara memerinci dan memasang setiap butir soal dengan setiap aspek dalam indikator. Pengerjaannya dilakukan berdasarkan logika, bukan pengalaman. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan menggunakan rumus KR.20. Berdasarkan hasil *koefisien reability instrument* yang didapat adalah sebesar 0,72(>0,6) yang menandakan bahwa instrument yang diujikan berkali-kali pun kepada siswa akan menghasilkan ukuran yang sama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data dalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh dari tes penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal tes yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Tes penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas eksperimen sebanyak 14 orang dan siswa kelas

kontrol sebanyak 13 orang. Setelah melakukan pemeriksaan tes, selanjutnya memberi skor, dan mengubah skor menjadi nilai. Selanjutnya, melakukan perhitungan nilai maksimal, nilai minimal, standar deviasi, rata-rata, median, dan modus pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1.** Perhitungan Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

KELAS EKSPERIMEN	HASIL PERHITUNGAN	KELAS KONTROL
100	Nilai Max	95
40	Nilai Min	25
18,47	Standar Deviasi	18,31
72,86	Mean	64,62
77,5	Median	65
85	Modus	65

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 72,86 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 64,62. Standar deviasi pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 18,47 sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 18,31. Ditinjau dari rentangan skor (*score range*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui rentangan skor kelas eksperimen yaitu 60, sedangkan rentangan skor kelas kontrol 70. Berdasarkan hal tersebut, terlihat selisih yang cukup jauh antara nilai tertinggi dan terendah siswa. Hal ini disebabkan kemampuan kosakata bahasa Jepang kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media *flash card* lebih baik daripada kelas kontrol yaitu tanpa menggunakan media *flash card*.

Untuk indikator 1, (siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*). Selanjutnya, melakukan perhitungan nilai max, nilai min, simpangan baku, mean, median, modus untuk indikator 1.

**Tabel 2.** Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 1

KELAS EKSPERIMEN	HASIL PERHITUNGAN	KELAS KONTROL
100	Nilai Max	100
40	Nilai Min	30
17,10	Standar Deviasi	21,03
70	Mean	63,85
70	Median	60
80	Modus	60

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator I kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen yaitu 63,85, sedangkan kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 70. Standar deviasi untuk indikator 1 pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 17,10, sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 21,03. Selanjutnya rentangan skor indikator 1 untuk kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 60, sedangkan diketahui untuk indikator 1 kelas kontrol memperoleh skor sebesar 70. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen dengan menggunakan

media *flash card*, siswa cenderung lebih bersemangat dan aktif dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Hotimah (2010) bahwa media *flash card* salah satu media pembelajaran yang dapat menimbulkan semangat, motivasi peserta didik dan tidak menimbulkan verbalisme, dan dapat menyajikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongrit, melatih daya ingat dan meningkatkan pembendaharaan dan penguasaan kosakata.

Berikut ini dapat dilihat dari lembar jawaban siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 1 (mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa indonesia kedalam bahasa Jepang maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*).

3. “**Kipas Angin**” dalam bahasa Jepang adalah

- a. Senpuuki
- b. Sofaa
- c. Teeburu
- d. Reizouko

4. “**Besar**” dalam bahasa Jepang adalah

- a. Atarashii
- b. Kurai
- c. Hiroi
- d. Ookii

5. “**Atarashii**” dalam bahasa indonesia adalah

- a. Sempit
- b. Kecil
- c. Baru
- d. Kotor

**Gambar 1.**Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1

3. “**Kipas Angin**” dalam bahasa Jepang adalah

- a. Senpuuki
- b. Sofaa
- c. Teeburu
- d. Reizouko

4. “**Besar**” dalam bahasa Jepang adalah

- a. Atarashii
- b. Kurai
- c. Hiroi
- d. Ookii

5. “**Atarashii**” dalam bahasa indonesia adalah

- a. Sempit
- b. Kecil
- c. Baru
- d. Kotor

**Gambar 2.**Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KK 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 1

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 1 untuk kategori (siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Indonesia kedalam bahasa Jepang maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*). Untuk indikator 1 terdapat 10 butir soal. Siswa dengan kode sampel KE 3 memilih jawaban yang tepat. Hal ini mungkin disebabkan siswa menguasai arti kosakata bahasa Jepang terkait kata sifat tentang kondisi rumah, sedangkan siswa dengan kode KK 3 memilih jawaban yang tidak tepat.

Pada indikator 2 siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*). Selanjutnya, melakukan perhitungan nilai max, nilai min, simpangan baku, mean, median, modus untuk indikator 2.

**Tabel 3.** Nilai Max, Nilai Min, Simpangan Baku, Mean, Median, dan Modus Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Untuk Indikator 2

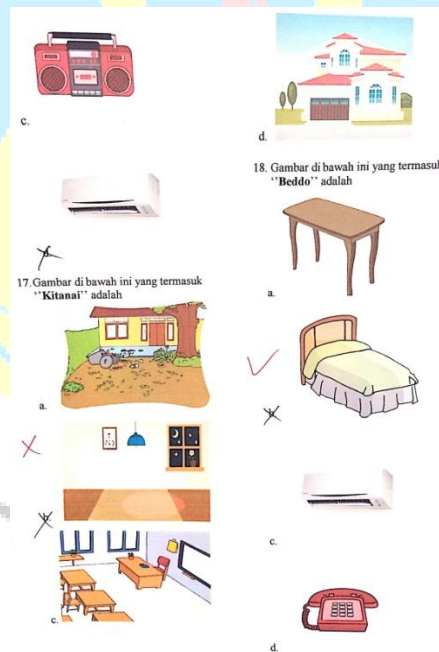
KELAS EKSPERIMEN	HASIL PERHITUNGAN	KELAS KONTROL
100	Nilai Max	90
40	Nilai Min	20
23,11	Standar Deviasi	20,25
75,71	Mean	65,38
80	Median	70
100	Modus	80

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata hitung untuk indikator 2 kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen yaitu 65,38, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 75,71. Standar deviasi untuk indikator 2 pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 23,11, sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 20,25. Selanjutnya rentangan skor indikator 2 untuk kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 60, sedangkan diketahui untuk indikator 2 kelas kontrol memperoleh skor sebesar 70. Hal ini disebabkan dengan menggunakan media *flash cards* siswa cenderung lebih bersemangat dan aktif dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Sejalan yang disampaikan oleh Hotimah (2010) bahwa media *flash card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berupa kartu bergambar yang disukai siswa dan dapat disajikan dalam bentuk permainan.

Berikut ini dapat dilihat dari lembar jawaban siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab beberapa butir soal untuk indikator 2 (menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*).



**Gambar 3.**Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen Sampel (KE 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 2



**Gambar 4.**Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol Sampel (KE 3) Dalam Menjawab Beberapa Butir Soal Untuk Indikator 2

Berdasarkan dua lembar jawaban di atas, yaitu butir soal yang tergolong dalam indikator 2 untuk kategori (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*). Untuk indikator 2 terdapat 10 butir soal. Siswa dengan kode sampel KE 3 memilih jawaban yang tepat. Hal ini mungkin



disebabkan siswa menguasai kosakata bahasa Jepang berupa gambar terkait kata sifat tentang kondisi rumah dan barang-barang yang ada di rumah, sedangkan siswa dengan kode KK 3 memilih jawaban yang tidak tepat.

Selanjutnya, dapat ditinjau dari kedua indikator baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, indikator II (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang berdasarkan gambar maupun sebaliknya pada materi *Uchi ni terebi ga arimasu, Maria-san no heya, dan Asa gohan*) lebih baik dari pada indikator I. Hal ini disebabkan pada indikator II menggunakan gambar sebagai media visual dengan memperlihatkan gambar yang dapat menarik minat siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal ini sejalan yang disampaikan oleh Sadiman (1996:29) bahwa media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Penelitian ini diperoleh  $t_{hitung} = 1,17$  sedangkan  $t_{tabel} = 1,70$ . Karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka, signifikan dan hipotesis yang diajukan oleh peneliti ditolak, dapat disimpulkan media *flash card* tidak efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI IPS SMAN 3 Padang Panjang. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Diningsih (2017) yang berjudul "*Keefektifitas Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas X SMAN 9 Pekanbaru*". Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. 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.

## 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 nilai rata-rata kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. 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 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.

Selain itu, saran yang peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah, *Pertama*, bagi pengajar, dengan menggunakan media *flash card* agar pengajar mampu mengkondisikan kelas dalam pembelajaran seperti hambatan yang peneliti alami. *Kedua*, bagi siswa, disarankan siswa dapat mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan *flash card* ini dengan baik. *Ketiga*, Bagi peneliti lain, peneliti lain diharapkan dapat memaksimalkan hambatan yang dipaparkan peneliti sebelumnya.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahidi dan Sudjianto. (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. *Jurnal Online Mahasiswa*. Vol 4(2), 1-8.
- Djiwandono, Soenardi. (2008). *Tes bahasa*. Bandung: ITB Bandung.
- Fitriani, Eka. (2017). Efektivitas Media Flash Card dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psychopathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol 4(2), 167-182.
- Hapsari, Merlyana Dwi. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Haq, Maulluddul. "Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang." (2019): 123-132.
- Hotimah, Empit. (2010). Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan*. Vol 04(01), 10-18.
- Nuha, Ulin. (2016). *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arif. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

