

Efektivitas Media *Card Match* pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang oleh Siswa SMP Islam As Shofa Pekanbaru

Meisy Sarani Arsid¹ Sri Wahyu Widiati² Adisthi Martha Yohani³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: meisy.sarani1272@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Kosakata adalah bagian terpenting dalam pembelajaran suatu bahasa, dan juga diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Siswa bahasa Jepang menghadapi kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang oleh karena itu guru mampu menyediakan media yang tepat untuk mempelajari kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengingat dan memahami makna kosakata bahasa Jepang siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru, sebelum dan sesudah menggunakan *Card match* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk desain *the one group pre-test post-test design*. Populasi dalam penelitian adalah siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru, dengan sampel sebanyak 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian berupa tes yang terdiri 20 butir soal. Hasil penelitian ini terlihat pada hasil uji *Paired Sample T Test* dari data nilai *post test* sebesar 0,001 yang menunjukkan bahwa *Card Match* sebagai media pembelajaran efektif untuk menunjang kemampuan mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru.

Kata Kunci: Kosakata, *Card Match*, Media

Abstract

Vocabulary is the most important part of learning a language, and is also applied in learning Japanese. Japanese students face difficulties in learning Japanese vocabulary, therefore teachers are able to provide appropriate media for learning vocabulary. This study aims to determine the ability to remember and understand Japanese vocabulary of Japanese extracurricular students at As Shofa Islamic Middle School, Pekanbaru, before and after using Card Match as a Japanese language learning medium. This type of research is quantitative research with a one group pre-test post-test design. The population in the study were extracurricular Japanese language students at As Shofa Islamic Middle School Pekanbaru, with a sample of 20 students. The research instrument used in the research was a test consisting of 20 questions. The results of this research can be seen in the Paired Sample T Test results from the post test value data of 0.001 which shows that Card Match is an effective learning medium to support the ability to remember and understand Japanese vocabulary for Japanese extracurricular students at As Shofa Islamic Middle School Pekanbaru.

Keywords: Vocabulary, *Card Match*, Media



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diterapkan di beberapa tingkat pendidikan di Indonesia seperti di Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan. Pada pemula pembelajaran bahasa Jepang yang diajarkan berupa huruf katakana, huruf hiragana, huruf dasar kanji, kosakata, dan tata bahasa dasar (Handika, 2018). Dalam pembelajaran Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan. Standar kompetensi yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Agar keempat kemampuan berbahasa di atas dapat dikuasai dengan baik, kita harus memiliki kosakata yang banyak (Maru, dan Nur, 2020 ;

Maru, Tamowangkay, Palengkahu dan Wantu, 2020). Kosakata berarti perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dipakai. Sebagai tolak ukur keterampilan berbahasa, kosakata merupakan tolak ukur perbendaharaan kata yang dipakai, wawasan kata yang digunakan, serta ketepatan pemakaiannya dalam konteks kalimat (Subana, dkk 2000:252). Pendapat lain menyatakan, kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa (Chaer, 2007:6). Dalam hal kosakata bahasa Indonesia, yang disebut kosakata bahasa Indonesia adalah semua kata yang ada dalam bahasa Indonesia seperti yang didaftarkan di dalam kamus-kamus bahasa Indonesia.

Belajar kosakata bukan sekedar belajar tentang kata dan maknanya, dengan mempelajari kosakata siswa dapat mengetahui: (1) bentuk kata sehingga mengetahui cara penulisan kata, (2) kedudukan kata, sehingga siswa mengetahui pola gramatika kata, (3) fungsi kata, siswa mampu mengetahui kapan dapat menggunakan kata tersebut. (4) makna, siswa mampu mengetahui apa yang dimaksud dengan kata tersebut (Ariani & Setianingsih, 2018). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami makna kosakata adalah siswa tersebut cenderung mengabaikan pembelajaran bahasa Jepang, karena menurut mereka ekstrakurikuler bahasa Jepang bukanlah pelajaran yang harus benar-benar dipelajari. Pelajaran bahasa Jepang bagian dari ekstrakurikuler. Oleh karena itu kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler bahasa Jepang, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menerima pokok pokok pelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata.

Guru dalam kegiatan pembelajaran bersifat progresif dalam mengajar, teknik pembelajaran yang kurang bervariasi, sistem pengajaran cenderung instruktif, pengajar memegang kendali, dan siswa hanya duduk diam menerima informasi, ilmu pengetahuan dan keterampilan secara pasif. Padahal salah satu faktor keberhasilan siswa dalam belajar adalah kemampuan pengajar dalam menguasai dan menerapkan teknik pembelajaran yang digunakan dalam menyajikan materi pengajaran. Untuk mengatasi masalah ini, guru dalam kegiatan harus mempunyai pembelajaran kosakata yang menarik agar siswa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar serta memberi mereka lebih banyak kesempatan untuk berlatih. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan permainan. Permainan biasanya melibatkan kompetisi persahabatan, dan membuat siswa tertarik (Nurdianto, 2017). Hal ini menciptakan motivasi bagi pembelajar bahasa Jepang untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan menyukai suasana santai, daya saing, dan motivasi yang dibawakan permainan ke dalam kelas. Siswa akan memiliki kesempatan untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka dengan kegiatan seperti permainan di kelas.

Card Match merupakan media menjodohkan kartu yang dilakukan secara berkelompok maupun individu. Dengan media *Card Match* siswa tidak hanya mendengarkan materi saja tetapi lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Media *Card Match* terdiri dari kosakata yang berupa kartu bertuliskan huruf hiragana, dan arti dari kata-kata. Media *visual* yang dipakai oleh guru, misalnya gambar, model, objek dapat memberikan motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa (Sadiman, 2010 : 7). Media pembelajaran *Card Match* ini mengajak siswa terlibat langsung secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Setiap siswa dalam kelompok mendapatkan bagiannya masing-masing untuk mencocokkan atau mengurutkan gambar atau tulisan yang ada, sehingga membentuk suatu kalimat atau paragraf yang benar, dalam hal ini setiap siswa bertanggung jawab untuk keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas, dibutuhkan salah satu media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian ini dengan judul

“Efektivitas Media *Card Match* Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Oleh Siswa SMP Islam As Shofa Pekanbaru”. Berdasarkan uraian pada latar belakang yang sudah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: 1) bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru sebelum dan sesudah menggunakan media *Card match*?; 2) Apakah *Card Match* efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

Kajian Teori

Pembelajaran Bahasa Jepang

Pengertian pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2009:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Pengetahuan tentang kosakata adalah pusat keahlian dalam berbahasa. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata merupakan sesuatu yang sangat penting. Dalam pembelajaran kosakata diperlukan adanya prosedur dan pendekatan. Ada beberapa langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kosakata yaitu: (1) mendengarkan kata, (2) mengucapkan kata, (3) memahami makna, (4) membuat ilustrasi dalam bentuk kalimat, (5) melakukan latihan dalam pengekspresian makna, (6) mengucapkan kata tersebut dengan suara keras, dan (7) menulis kata-kata tersebut (Lado, 1979:121-126).

Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan kuasai untuk menunjang kelancaran dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004:97). Penguasaan kosakata yang memadai dapat membantu seseorang dalam berkomunikasi dengan lancar sehingga ide, gagasan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:147-181) mengatakan bahwa *hinshin bunrui* dapat diartikan sebagai klasifikasi kelas kata berdasarkan berbagai karakteristiknya secara gramatikal. Secara garis besar kelas kata yang telah diklasifikasikan tersebut terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu *jiritsugo* dan *fuzokugo*.

1. Kata Kerja (*doushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat menjadi predikat. *Doushi* biasanya berakhiran huruf ~u atau kata kerja kamus. Contoh: *kaku* (menulis), *taberu* (makan).
2. Kata Sifat i (*i-keiyoushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan juga dapat menjadi predikat. *Keiyoushi* memiliki beberapa perubahan kata dan biasanya berakhiran ~i *keiyoushi* disebut juga kata sifat golongan satu. Contoh *shiroi* (putih), *atsui* (panas).
3. Kata Sifat na (*na-keiyoushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan merupakan kata sifat golongan dua, memiliki perubahan sendiri yang berbeda dengan kata sifat golongan satu. Contoh *yuumeina* (terkenal), *shinsetsuna* (ramah).
4. Kata Benda (*meishi*) adalah kata yang tidak mengalami perubahan bentuk, baik tunggal maupun jamak. Contoh: *tsukue* (meja), *isu* (kursi).
5. Kata Keterangan Benda atau prenomina (*rentaishi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan bias menjadi kata yang menerangkan kata lain. bentuk. Contoh : *ano* (itu), *doko* (dimana), *asoko* (sana).
6. Kata Keterangan disebut (*fukushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan berfungsi

sebagai kata keterangan (predikat). Contoh: *zutto* (terus), *taihen* (menyusahkan atau merepotkan).

7. Kata Penyambung atau konjungsi (*setsuzokushi*) adalah kata yang dapat berdiri sendiri dan berfungsi untuk menyatakan hubungan antar kalimat atau bagian kalimat atau frase dengan frase. *Setsuzokushi* tidak bisa menjadi subjek dan tidak memiliki perubahan bentuk. Contoh: *soshite* (lalu, kemudian), *suruto* (selanjutnya, dengan demikian).
8. Kata interjeksi (*kandoushi*) adalah kata seru kata yang bisa mengekspresikan perasaan penutur. Contoh: *hai* (ya, benar), *moshi moshi* (halo).

Media Card Match

Card Match merupakan cara cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pembelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman (2007). Senada dengan hal itu Suprijono (2009) yang menyatakan bahwa media "*Card Match*" merupakan mencocokkan kartu, siswa harus mencari pasangan dari kartu yang dimiliki dengan batas waktu tertentu mengenai suatu konsep pelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif yang berupa *the one group pre-test post-test design*. Dalam desain satu kelompok *pre-test post-test* ini peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok eksperimen sebagai subjek yang akan diberikan *treatment*. Menurut Sugiyono (2014:72) menyatakan bahwa metode *the one group pre-test post-test design* diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru yang berjumlah 20 orang siswa. Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Ridwan, 2015:56). Sampel penelitian ini di ambil dari keseluruhan populasi adalah siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru yang berjumlah 20 orang siswa. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan menggunakan media *Card Match*. Setelah perlakuan, kelas eksperimen melakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Tes ini terdiri dari 20 soal. Data dianalisis menggunakan *SPSS 27 (Statistical Product and Service Solution)*. Pengujian tersebut bertujuan untuk menguji hipotesis berikut:

1. H_a : Media *Card Match* efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru.
2. H_o : Media *Card Match* tidak efektif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Nilai *Pre-test*

Soal *pre-test* pada penelitian ini diambil dari buku にほんごキラキラ yang sudah dipelajari oleh siswa. Soal *pre-test* terdiri dari 20 soal dengan 4 bagian berbeda dengan satu butir soal bernilai 4 poin dengan total 100.

Tabel 1. Hasil Nilai Pre-test

No	Nilai	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah
1	A	90-100	Sangat Baik	-
2	B	81-90	Baik	1
3	C	71-80	Cukup	3
4	D	61-70	Kiurang	13
5	E	<60	Sangat Kurang	3
Jumlah	1.110			20
Rata-Rata	55.5			

Sumber: Olahan Data SPSS (2024)

Berdasarkan data pada tabel 1. dapat dilihat bahwa nilai yang dicapai oleh siswa saat *pre-test* dengan nilai rata-rata 55,5 dengan kategori *Kurang*. Dari 20 siswa kelas eksperimen, 3 siswa mendapatkan kategori nilai *Sangat Kurang*. Sedangkan 13 siswa mendapatkan kategori nilai *Kurang*, 3 siswa lainnya mendapatkan kategori nilai *Cukup*. 1 siswa mendapatkan kategori nilai *Baik*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa perlu peningkatan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Hasil Nilai Post-test

Soal *post-test* pada penelitian ini diambil dari buku にほんごキラキラ yang sudah dipelajari oleh siswa. Soal *post-test* terdiri dari 20 soal dengan 4 bagian berbeda dengan satu butir soal bernilai 4 poin dengan total 100.

Tabel 2. Hasil Nilai Post-test

No	Nilai	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah
1	A	90-100	Sangat Baik	7
2	B	81-90	Baik	13
3	C	71-80	Cukup	-
4	D	61-70	Kiurang	-
5	E	<60	Sangat Kurang	-
Jumlah	1.790			20
Rata-Rata	89.5			

Sumber: Olahan Data SPSS (2024)

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 2. dapat dilihat bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan media *Card Match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan jumlah nilai 1.790 dan rata-rata 89,5 sehingga dalam kategori keefektifan *Tinggi*. Hal ini dibuktikan dengan melihat banyaknya siswa yang mendapat kategori *Sangat Baik*. Terdapat 7 siswa yang mendapat kategori *Sangat Baik*, 13 siswa lainnya mendapat kategori *Baik*.

Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data dapat digunakan uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* dengan ketentuan jika $Asymp. Sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	10.27761376	
Most Extreme Differences	Absolute	.139	
	Positive	.139	
	Negative	-.113	
Test Statistic		.139	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.378	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.366
		Upper Bound	.391

Sumber: Olahan Data SPSS (2024)

Dari hasil perolehan uji normalitas pada tabel 3. dengan menghilangkan *outlier* dan menggunakan nilai Sig. Monte Carlo menghasilkan nilai signifikansi 0,378 nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti H_0 diterima. Berdasarkan hasil signifikansi dari uji tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah mengetahui nilai data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji *Paired Sample T Test*. Uji *Paired Sample T Test* data yang diuji berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Statistik Paired Sample

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	NILAI POST-TEST - Nilai Pre-test	24,000	17,667	3,950	Lower	Upper			
					15,732	32,268	6,075	19	<.001

Sumber: Olahan Data SPSS (2024)

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS didapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Pada pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample T-Test* dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut penggunaan media *Card Match* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *the one group pre-test post-test design* untuk mengetahui keefektifan media *Card Match* dalam meningkatkan kemampuan siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* yang membandingkan nilai untuk melihat keefektifan dari media *Card Match*. Desain penelitian *the one group pre-test post-test design* membandingkan nilai signifikan pada data untuk meninjau keefektifan media *Card Match*. *Treatment* yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 4 kali. Materi yang dipelajari adalah kosakata yang ada pada buku にほんごキラキラ.

Setelah pengambilan data akhir kelas eksperimen, selanjutnya data diolah dengan bantuan olah data *SPSS* versi 27. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen hasil analisis data pada kelas eksperimen diterima, sehingga data pada penelitian ini memenuhi syarat uji normalitas dan berdistribusi normal sehingga dapat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Kemudian, berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan *software SPSS* dengan teknik *Paired Sample T-Test*, dapat diketahui nilai signifikansi pada nilai *post-test* bahasa Jepang tersebut adalah 0,001 yang artinya nilai perhitungan menggunakan *SPSS* versi 27 nilai signifikansi keduanya lebih dari 0.05 yang berarti H_0 diterima. Berdasarkan hasil signifikansi dari uji tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Hasil uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan *treatment* apakah data ada signifikansi atau tidak. Berdasarkan nilai *thitung* dari hasil *SPSS* versi 27 *IBM* sebesar 6,075. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) dan melakukan tes akhir (*post-test*) yang terdiri dari 20 soal yang dibagi dalam empat tipe soal yaitu 5 soal menjodohkan, 5 soal isian, 5 soal mengubah kosakata ke dalam bahasa Jepang, dan 5 soal mengubah kosakata ke dalam bahasa Indonesia. Waktu pelaksanaan 15 menit sebelum pembelajaran menggunakan *Card Match*. Berdasarkan hasil tes dapat diketahui respon siswa terhadap media *Card Match* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media *Card Match*. Siswa berpendapat bahwa penggunaan media ini mudah, praktis dan luwes serta dalam pemakaiannya selama proses belajar mengajar tidak membuang banyak waktu serta dapat dipakai pada pembelajaran selanjutnya.

Jadi dengan menggunakan media pembelajaran *Card Match*, berpengaruh bagi peningkatan kemampuan siswa karena lebih mudah memahami kosakata dan siswa terlihat ambisius karena bersaing dengan kelompok lainnya yang pertama dapat menemukan pasangan yang cocok dengan kartu *Card Match*. Siswa aktif mencari atau memasangkan kartu *Card Match* tersebut hingga menjadi pasangan yang benar. Siswa aktif bertanya dan antusias berdiskusi mengenai kosakata yang dipelajari, serta adanya interaksi antar guru dan siswa. Ketika kegiatan bermain berkelompok, banyak siswa yang mampu mengingat dan memahami kosakata yang sudah dipelajari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dianalisis dan kemudian dipaparkan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah *Card Match* memberikan efek terhadap kemampuan siswa ekstrakurikuler bahasa Jepang SMP Islam As Shofa Pekanbaru dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media *Card Match* masih sangat rendah. Hal tersebut terbukti dari rata-rata *pre-test* yang cukup rendah 55,5. Selain itu, dari hasil observasi pada hari pertama pemberian *treatment* hanya beberapa siswa yang aktif selama proses pembelajaran. Namun, setelah diberikan *treatment* selama proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *post-test* yang cukup besar 89,5 dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata *pre-test* sebelumnya. Pembelajaran dengan kartu dalam bentuk multimedia yang berisikan gambar-gambar serta kata-kata dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Kurangnya kosakata yang diingat oleh siswa membuat mereka mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Akan tetapi, kesulitan-kesulitan yang dialami siswa bisa teratasi selama menggunakan media *Card Match*. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka peneliti memberikan rekomendasi yang diharapkan dapat berguna pada penelitian selanjutnya, yaitu: Untuk pengajar disekolah agar dapat menggunakan media *Card Match* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang; Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan pengembangan lainnya menggunakan media *Card Match* dengan mempertimbangkan materi, lokasi, dan juga objek yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani S. & Setianingsih T. (2018). *The Effectiveness Of Using Index Card Match In Teaching Vocabulary*. Jurnal Universitas Pendidikan Mandalika. Vol. 5 No 2 Desember 2018.
- Chaer, Abdul. (2007). *Leksikologi dan Leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahidi, A. & Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. (cetakan pertama). Jakarta : Kesaint Blanc.
- Handika, F. (2018). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Lado, R. (1979). *Language Teaching: A Scientific Approach*. Tata McGraw-Hill.
- Maru, M. G. Ratu. D. m. & Dukut. F. M. (2020). *The Use the T-Ex Approach in Indonesian EFL*. Essay Writing: Feedbacks and Knowledge Exploration.
- Ridwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta. PT. Rajagrafindo Persada.
- Silberman, Melvin L. (2007). *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Subana, dkk. (2000). *Strategi Pembelajaran Kosakata*. Bandung, Pustaka Setia, 2000.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.