

Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru

Tasya Hendri Putri¹, Merri Silvia Basri², Dini Budiani³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Kampus Bina Widya Km 12,5 Simpang Baru Pekanbaru 28293

tasya.hendri6486@student.unri.ac.id¹

Abstract

Vocabulary is a crucial part of learning a language, and it's also applied in learning Japanese. Japanese students face a lot of difficulty learning Japanese vocabulary, which is why teachers should be able to provide the perfect medium for learning vocabulary. This study is based on viewing the Japanese vocabulary knowledge of a second grade student of SMAN 8 Pekanbaru, pre- and post-using Quizlet as a learning media, and also reviewing whether Quizlet as a learning media is effective for learning Japanese vocabulary. The population in this study were students of the second grade at SMAN 8 Pekanbaru, with a sample of 33 students from class XI IPA 9 as the experimental class and 33 students from class XI IPA 8 as the control class. The results of this study can be seen in the results of the independent sample t test from the post-test value data; sig (2-tailed) is 0.002, which shows that Quizlet as a learning media is effective for supporting Japanese vocabulary knowledge in second grade students of SMAN 8 Pekanbaru.

Keywords: Vocabulary; Quizlet; Media

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang seiring berjalannya waktu semakin berkembang di Indonesia dan dipelajari oleh banyak masyarakat Indonesia. Berdasarkan *Survey on Japanese Language* yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* pada tahun 2018, Indonesia menempati urutan ke-2 setelah China sebagai Negara dengan pelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia dengan jumlah 706.603 pelajar. Jumlah ini merupakan 30.5% dari total jumlah pelajar bahasa Jepang di dunia. Dari jumlah tersebut, hampir 90% pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah siswa Pendidikan menengah atau SMA/MA/SMK.

Dalam pembelajaran di SMK/SMA standar kompetensi yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Agar keempat kemampuan berbahasa diatas dapat dikuasai dengan baik, kita harus memiliki kosakata yang banyak (Maru dan Nur, 2020; Maru,

Tamowangkay, Palengkahu dan Wantu, 2020). Sudrajat, dkk (2020) "Dalam mempelajari bahasa Jepang yang benar adalah seorang pelajar harus menguasai kosakata dengan baik sehingga dapat menunjang empat keterampilan dalam berbahasa. Semakin banyak kosakata yang kita miliki, maka semakin terampil pula dalam komunikasi baik secara lisan maupun tulisan". Meskipun kosakata terdengar mudah untuk dipelajari, namun kenyataannya para pembelajar bahasa asing kesulitan untuk menguasai kosakata baru.

Kesulitan menguasai kosakata (*goi*) didasari oleh anggapan bahwa kosakata (*goi*) merupakan suatu hal yang sangat kompleks. Oxford (1990) menjelaskan bahwa kosakata merupakan komponen terbesar yang kompleks dalam pembelajaran bahasa apapun, baik bahasa asing maupun bahasa ibu. Masalah yang menyebabkan sulitnya menguasai kosakata adalah sistem pengajaran kosakata. Rata-

rata proses pembelajaran kosakata masih dilaksanakan secara konvensional di mana pembelajaran berpusat pada guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung (Nahdi, Yonanda, & Agustin, 2018). Proses belajar mengajar yang baik hendaknya melibatkan komunikasi tidak hanya satu arah tetapi sebaiknya dua arah yaitu antara guru dan siswa, pengajaran konvensional dirasa kurang efektif dan kurang bervariasi (Prima, 2019). Prima juga berpendapat bahwa cara mengajar yang demikian membuat siswa kehilangan motivasi serta kurang bersemangat dalam belajar bahasa Jepang, dan kerjasama dengan siswa lainnya hanya terbatas pada teman sebangku. Adapun peran pendidik ialah harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar, seperti halnya dalam pemilihan model ataupun media pembelajaran yang akan diterapkan. Pendidik yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan suatu metode ataupun media pembelajaran akan menciptakan suatu inovasi baru khususnya dalam model dan media pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan ilmu yang diperoleh lebih maksimal (Sohimin, 2014:20; Rahayu & Purwanto, 2020; Mumpuni *et al*, 2020; Susilawati, 2020; Sadewi & Wiyasa, 2020).

Peran media pembelajaran merupakan salah satu faktor untuk mencapai tujuan dalam suatu proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam proses belajar dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, penelitian ini menggunakan salah satu media pembelajaran berupa *Quizlet*. Penelitian tentang media *quizlet* sebagai media pembelajaran juga telah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang menjadi acuan dari penelitian tentang media *quizlet* ini adalah penelitian yang

dilakukan oleh Andi (2021) tentang Aplikasi *Quizlet* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman.

Quizlet adalah platform pembelajaran interaktif beroperasi secara online, yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran apapun. Aplikasi ini dapat digunakan melalui website atau aplikasi mobile (untuk IOS dan Android). Beberapa menu permainan disediakan sebagai media pembelajaran untuk istilah-istilah asing. Pada hakikatnya, fungsi utama *Quizlet* memang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, terutama dalam hal memperkaya kosakata. Akan tetapi, pada faktanya *Quizlet* dapat digunakan untuk melatih empat keterampilan berbahasa termasuk di dalamnya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dapat dilatih ketika pengguna mendengarkan audio yang berisi definisi atau istilah tertentu pada mode *speller*, berbicara terjadi ketika pengguna mengulang kembali kata-kata yang telah dilafalkan melalui *flashcard*, membaca dilakukan ketika pengguna memainkan mode *scatter* dan *space race* dengan membaca tulisan yang terdapat dalam *flashcard*, dan menulis dimanfaatkan ketika menggunakan mode *learn*, *speller*, *test*, dan *space race* melalui praktik mengetik jawaban dengan ejaan yang benar. Hal tersebut bertujuan agar pengguna dapat belajar dan memperoleh umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran.

Salah satu SMA di provinsi Riau yang melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang adalah SMA 8 Pekanbaru. SMAN 8 Pekanbaru terdapat pelajaran bahasa Jepang untuk kelas lintas minat yaitu kelas XI IPA 8, XI IPA 9 dan XII IPA 1 dengan menggunakan buku *Kira-Kira Nihongo*. Pada saat melaksanakan observasi, diketahui bahwa guru masih menggunakan pengajaran konvensional dimana siswa belum sepenuhnya berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Kesulitan dalam

menguasai kosakata bahasa Jepang juga ditemukan terhadap pembelajaran bahasa Jepang pada SMAN 8 Pekanbaru, yang mana banyak siswa merasa kesulitan dalam menghafal kosakata baru dan juga siswa kurang aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan salah satu media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media *Quizlet* untuk melihat bagaimana efektivitas penggunaan media *Quizlet* terhadap kemampuan menghafal kosakata bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu, berdasarkan uraian pada latar belakang yang sudah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut;

- 1) Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Pekanbaru sebelum diterapkan media pembelajaran *Quizlet*?
- 2) Bagaimana penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Pekanbaru setelah diterapkan media pembelajaran *Quizlet*?
- 3) Apakah penggunaan media pembelajaran *Quizlet* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 8 Pekanbaru?

1.1 Pembelajaran Bahasa Jepang

Pada umumnya pembelajaran dilakukan dengan tiga tahapan utama yaitu, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar (Putri et al, 2022). Ketiga tahapan ini tentunya juga dilaksanakan pada proses pembelajaran bahasa Jepang.

1.2 Pengertian Kosakata

Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam lisan maupun tulisan (Sudjianto dan Dahidi, 2004:97).

Dari pengertian tentang kosakata di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kata-kata yang dipahami baik

makna maupun cara penggunaannya oleh seseorang.

1.3 Kosakata Bahasa Jepang (Goi)

Sudjianto dan Dahidi (2004:98) dalam bukunya menjelaskan bahwa kosakata bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa poin yaitu (1) berdasarkan karakteristik gramatikalnya; (2) berdasarkan penuturannya; (3) berdasarkan pekerjaan; (4) berdasarkan perbedaan zaman dan (5) berdasarkan asal-usulnya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Sidjianto dan Dahidi (2004:98) dalam bukunya menjelaskan karakteristik gramatikal *goi* yang digolongkan sebagai (1) *dooshi* (verba); (2) *i-keiyooshi* atau ada yang menyebutkan *keiyooshi* (adjektiva-i); (3) *na-keiyooshi* (adjektiva-na); (4) *meishi* (nomina); (5) *rentaishi* (preminina); (6) *fukushi* (adverbial); (7) *kandooshi* (interjeksi); (8) *setsuzokashi* (konjungsi); (9) *jodooshi* (verba bantu); (10) *joshi* (partikel).

Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:97) berpendapat bahwa istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah itu memiliki konsep yang berbeda. *Tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi gramatikal. *Tango* merupakan unsur kalimat, misalnya : *hana* 'bunga', *ga* 'partikel ga', *saku* 'mekar/berkembang' dalam kalimat *Hana ga saku* 'Bunga Mekar/berkembang'. Sementara *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan dari kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya.

語彙では「ある言語で用いられる語の全体。また、ある人領域の用いる語の全体」と説明している。(Kokugo Jiten, 1981:359).

Goi dewa [aru gengo de mochiirareru go no zentai. Mata, aru ninryouiki no mochiiru go no zentai] to setsumeishite iru.

Kosakata adalah keseluruhan kata yang dipakai dalam suatu bahasa, serta

kata tersebut dipakai oleh seseorang dalam wilayah tertentu.

Soepardjo (2012;95-102) menyebutkan bahwa kosakata bahasa Jepang terdiri dari tiga jenis yaitu; *Wago*, *Kango*, dan *Gairaigo*.

1.4 Penguasaan Kosakata

Menguasai kosakata bukan hanya mengetahui arti kata secara terpisah dan lepas, tetapi harus mengerti arti kata tersebut apabila sudah ada dalam kalimat maupun konteks yang lebih luas. Bahkan mampu menerapkan kata-kata tersebut dalam kalimat secara tepat baik secara lisan ataupun tulisan.

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata merupakan kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

1.5 Media Quizlet

Quizlet merupakan sebuah aplikasi yang dikenal sebagai *flashcard* digital yang dapat digunakan baik melalui komputer ataupun *smartphone* (Wright, 2016). Aplikasi *quizlet* dianggap sebagai *flashcard* digital yang menyediakan kartu bergambar yang dapat di akses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan komputer baik secara *online* atau *offline*, untuk membantu siswa menghafal bentuk dan arti kata.

Quizlet merupakan sebuah aplikasi yang memiliki banyak fitur didalamnya sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Salah satu cara untuk memanfaatkan *Quizlet* dalam pembelajaran kosakata adalah dengan membuat siswa untuk membuat kartu *flashcard* kosakata mereka, yang berpotensi memicu pembelajaran mandiri siswa (Wright, 2016).

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif yang berupa *true-experimental*. Dimana pada penelitian ini, peneliti mengontrol semua variabel luar yang dapat memberi pengaruh terhadap berlangsungnya eksperimen (Sugiyono, 2013). Pada penelitian *true-experimental* pengujian variabel bebas dan variabel terikat dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Rukminingsih, et al. 2020). Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dimana dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberikan *pretest* untuk meninjau kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun pengaruh perlakuan dapat terdeteksi melalui perhitungan $(O^2 - O^1) - (O^4 - O^3)$ (Sugiyono, 2013).

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah jumlah total atau keseluruhan elemen, subjek atau anggota yang memiliki satu atau lebih karakteristik dari mana subjek penelitian diambil (Wiersma dalam Ratmaningsih, 2010:37). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 8 Pekanbaru kelas XI. Terdapat 9 kelas XI yang mana 2 kelas telah belajar bahasa Jepang.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto dalam Olivia, 2016:3). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 8 Pekanbaru pada kelas XI IPA 8 dengan jumlah murid 36 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 9 dengan jumlah murid 37 sebagai kelas kontrol dengan total siswa 73 siswa. Walaupun sudah mempelajari bahasa Jepang, tetapi masih diketahui bahwa kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa masih kurang.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik

atau pendekatan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian (Setyawan, 2013). Langkah-langkah yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu; melakukan *pre-test*, memberikan *treatment*, melakukan *post-test* dan menganalisis data yang terkumpul.

2.4 Metode Analisis Data

2.4.1 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogeny aitu dengan membandingkan kedua variasinya. Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi ataukah belum. Dalam hal ini menggunakan bantuan program computer *SPSS 23 (Statistical Product and Service Solution) For Windows*. Data tersebut homogen jika nilai signifikan pada kolom tersebut lebih besar dari 0,05 dan apabila nilai signifikan dari data tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dipastikan bahwa data tersebut tidak homogen. Apabila asumsi homogenitasnya terpenuhi maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data berikutnya.

2.4.2 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat digunakan uji Shapiro Wilk dengan ketentuan jika $Asymp. Sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Dalam hal ini menggunakan bantuan program computer *SPSS 23 (Statistical Product and Service Solution) For Windows*.

2.4.3 Uji T-signifikansi

Uji T-Signifikansi dilakukan guna melihat efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan

menilik pembelajaran hasil penelitian (Arikunto dalam Olivia, 2016).

2.4.4 Uji Hipotesis

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian peserta didik diberikan tes (*post-test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Adapun untuk menjawab hipotesis penelitian digunakan statistic parametrik dengan bantuan *SPSS 23*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *true -experimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *quizlet* terhadap pemahaman kosakata siswa kelas XI SMA N 8 Pekanbaru. Pada penelitian ini digunakan dua kelas, yaitu kelas XI MIPA 8 sebagai kelas kontrol dan kelas XI MIPA 9 sebagai kelas eksperimen.

Desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* membandingkan nilai signifikan pada data untuk meninjau keefektifan media *quizlet*. *Treatment* yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 3 kali. Materi yang dipelajari adalah kosakata.

Penggunaan media *quizlet* pada siswa kelas XI SMA N 8 Pekanbaru dilakukan sebanyak 3 pertemuan. Sebelum melaksanakan perlakuan, peneliti melaksanakan *pre-test* kepada siswa kelas XI untuk menguji kemampuan awal mengenai pemahaman kosakata siswa. Setelah melaksanakan *pre-test*, peneliti melaksanakan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah dilaksanakan *treatment*, siswa diberikan *post-test* untuk melihat perbedaan hasil kemampuan siswa setelah digunakan media *quizlet* dalam pelaksanaan pembelajaran kosakata.

3.2 Hasil Pre-test

Materi yang dimuat pada soal *pre-test* adalah kosakata serta kalimat yang diambil dari buku にほんごキラキラ yang sudah dipelajari siswa. Soal *pre-test* terdiri dari 25 soal dengan 3 bagian berbeda dengan 1 butir soal bernilai 4 poin dengan total 100.

Tabel 1. Hasil Ujian *Pre-test*

No	Nilai	Rentan Nilai	Kontrol	Eksperimen
1	A	≥ 90	5	2
2	B	$80 \leq 90 <$	6	3
3	C	$70 \leq 80 <$	7	8
4	D	≤ 70	15	20

Sumber: Olahan Data (2023)

Berdasarkan tabel diatas, terdapat perbedaan hasil *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari 33 siswa kelas kontrol yang mengikuti *pre-test*, di dapatkan siswa yang hasil nilainya kurang dari 70 sejumlah 22 siswa dan selebihnya mencapai nilai capaian yang ditentukan sekolah yaitu 80. Sedangkan dari 33 siswa kelas eksperimen yang mengikuti *pre-test*, di dapatkan hasil nilai yang kurang dari 70 ada 28 siswa dan selebihnya mencapai nilai capaian yang ditentukan oleh sekolah yaitu 80.

Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai kosakata masih terbilang kurang. Begitu pula pada saat pelaksanaan *pre-test* pada kelas kontrol, terdapat siswa yang percaya diri dalam mengerjakan soal dan ada juga yang terlihat gelisah saat mengerjakan soal. Sedangkan pada kelas eksperimen, siswa cenderung terlihat gelisah saat melaksanakan *pre-test*.

3.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi ataukah belum. Berikut hasil dari uji homogenitas *pre-test*:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.207	1	64	.651
	Based on Median	.174	1	64	.678
	Based on Median and with adjusted df	.174	1	62.882	.678
	Based on trimmed mean	.190	1	64	.664

Sumber: Olahan Data SPSS (2023)

Berdasarkan hasil uji homogenitas data menggunakan *SPSS* di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) *Based on Mean* sebesar 0.651. Nilai tersebut \geq dari 0.05 sehingga data tersebut adalah homogen atau sama.

3.4 Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data dapat digunakan uji Shapiro Wilk dengan ketentuan jika *Asymp. Sig* $>$ 0,05 maka data berdistribusi normal. Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Kelas	kontrol	.154	33	.046	.946	33	.104
	Kelas eksperimen	.105	33	.200*	.951	33	.145

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Olahan Data *SPSS* (2023)

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi (sig) kelas kontrol adalah 0.946 dan kelas eksperimen adalah 0.951.

Sehingga di dapatkan bahwa kedua kelas menunjukkan bahwa nilai (sig) ≥ 0.05 . Oleh karena itu ditarik kesimpulan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal.

3.5 Hasil Post-test

Materi yang dimuat pada soal *post-test* adalah kosakata serta kalimat yang diambil dari buku にほんごキラキラ bab 22 yang sudah dipelajari siswa, dengan jumlah soal 25 dan durasi pengerjaan 30 menit.

Tabel 4. Hasil Ujian *Post-test*

No	Nilai	Rentan Nilai	Kontrol	Eksperimen
1	A	≥ 90	1	10
2	B	$80 \leq 90 <$	9	8
3	C	$70 \leq 80 <$	10	10
4	D	≤ 70	13	5

Sumber: Olahan Data (2023)

Berdasarkan pada hasil tabel di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan nilai A dan B dengan kategori Sangat Baik dan Baik berjumlah 10 dan 8 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang menerima nilai A dan B dengan kategori Sangat Baik dan Baik berjumlah 1 dan 9 siswa. Dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai target di kelas eksperimen berjumlah 18 siswa dan pada kelas kontrol berjumlah 10 siswa. Nilai rata-rata siswa juga memiliki selisih yaitu kelas kontrol dengan rata-rata 73 dan kelas eksperimen dengan rata-rata 82.8 dengan selisih 9.8.

3.5 Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas Shaphiro Wilk

Kelas	Tests of Normality					
	Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
		df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Kontrol	.133	33	.150	.961	33	.276
Eksperimen	.143	33	.084	.938	33	.061

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Olahan Data SPSS (2023)

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi (sig.) kelas kontrol adalah 0.961 dan kelas eksperimen adalah 0.938. sehingga di dapatkan bahwa kedua kelas menunjukkan bahwa nilai (sig.) ≥ 0.05 . Oleh karena itu ditarik kesimpulan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal.

3.6 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*, hal ini dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikansi antara hasil belajar kosakata yang menggunakan media *quizlet* pada kelas eksperimen dan yang menggunakan metode konvensional. Pengambilan nilai pada uji *Independent Sample T-test* ini berdasarkan pada nilai sig. < 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berikut hasil uji T data :

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai Equal variances assumed	.014	.907	-3.162	64	.002
Equal variances not assumed			-63.955	3.162	.002

Sumber: Olahan Data SPSS (2023)

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* menggunakan SPSS di dapatkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.02. Hasil ini kecil dari 0.05 dan dapat disimpulkan bahwa pemberian *treatment* menggunakan media *quizlet* memiliki pengaruh. Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan

antara nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media *quizlet* dalam pembelajaran kosakata daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

3.7 Relevansi dengan Penelitian Terdahulu

Hasil yang didapat dari penelitian ini sesuai dengan penelitian dilakukan oleh Fitri et al., (2021) mengenai Aplikasi *Quizlet* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Kartika XX-1 Makasar. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian Tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran penguasaan kosakata menggunakan aplikasi *Quizlet* mengalami peningkatan. Hal ini didukung dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 70.31, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 96.42.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dianalisis dan kemudian dipaparkan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah media *quizlet* memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA N 8 Pekanbaru. Hasil belajar kosakata siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan menggunakan media *quizlet* dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *quizlet*. Nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 82.8 dan kelas kontrol sebesar 73 menunjukkan bahwa ada selisih pada nilai *post-test* tersebut dengan kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi.

Ha diterima dan H_0 ditolak dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* terhadap nilai kedua kelas dan diperoleh nilai sig. (2-tailed) dengan nilai 0.02 yang lebih kecil daripada 0.05. oleh karena itu, terdapat perbedaan signifikan pada penggunaan

media *quizlet* pada pembelajaran kosakata siswa kelas XI SMA N 8 Pekanbaru.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan proses pembelajaran menggunakan media *quizlet* pada kelas eksperimen, terlihat bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dan lebih aktif untuk bertanya dan menjawab dalam proses belajar. Selama proses *treatment* berlangsung siswa mampu menguasai kosakata baru pada buku pembelajaran yang dilihat pada saat melaksanakan evaluasi dan *games*, siswa mampu menjawab pertanyaan seputar kosakata yang diberikan. Siswa juga mampu mengidentifikasi kosakata berdasarkan gambar yang diberikan, serta siswa juga mampu menggunakan kosakata tersebut untuk membuat kalimat percakapan sehari hari.

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 *quizlet* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa; Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan data yang lebih terbaru, dengan jumlah data yang lebih banyak, dan sampel yang lebih beragam; Untuk peneliti selanjutnya melaksanakan *treatment* dalam rentang waktu yang lebih Panjang sehingga mendapatkan hasil yang lebih memuaskan.

Referensi

- Fitri, Andi, Sari, Sartika & Syamsu Sijal & Burhanuddin. 2019. "Aplikasi *Quizlet* Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman". *Journal of Language and Literatur*.
- Hastensi, Wimbika. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Drill and Practice Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Speaking dan Vocabulary”. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Mangebulude, K, Elshaday & Fince, L, Sambeka & Rianna, J, Sumampou. 2022. “Efektivitas Penggunaan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Di SMA Negeri 1 Siau Timur”. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni*. Vol 2 No 12
- Oxford, R., & Crookall, D. (1990). *Vocabulary Learning: A Critical Analysis of Techniques*. *TESL Canada Journal*, 7(2), 09.
- Putri, N.L.P.U.D., I.Wayan, S., dan Yeni, R. 2022. “Persepsi Guru Terhadap Sistem Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 2013 Edisi Revisi. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*.
- Rahayu, Nana. 2022. “*Dinamika Perkembangan Bahasa Jepang di Riau*”.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kasain Blanc.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung
- Tika, Kristian, Prima. 2019. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Manyar Gresik Tahun 2018/2019*.
- Wiersma William, “Trianggulasi”, dalam Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta, 2016.
- Wright, B.A. (2016). *Transforming vocabulary learning with Quizlet*. In P. Clements, A. Krause, & H. Brown (Eds.), *Transformation in language education*. Tokyo: JALT.