

Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Media Pembelajaran Macthcard

Ruty Jacoba Kapoh¹, Putri Bintang Pratiwi Harahap²

Universitas Negeri Manado, Manado, Indonesia

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the use MacthCard learning media in Goi lessons on the mastery of Japanese vocabulary of 3rd semester high school students at Universitas Negeri Manado. Data of this research are from test result, and are processed statistically by using T-Test Formula with the help of qualitative and experimental research principles. Through quality assurance of data quality and interpretation process that is done carefully and actually, this research found some ideas which later will become ideas and study in effort of improvement of Japanese language education. After collecting the final data for the experimental class. The calculation results show that the average value for the experimental class was 56.92% % and then became 72.69%. This means that there was an increase of 15.77%. This proves that the use of media images have an effect on the use MacthCard learning media in Goi lessons on the mastery of Japanese vocabulary of 3rd semester high school students at Universitas Negeri Manado.

Keywords: *Learning Media; Skills; Vocabulary; Memorization*

1. Pendahuluan

Di era digital ini pembelajaran Bahasa asing merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan mahasiswa, karena dengan belajar bahasa asing mahasiswa dapat berkomunikasi dengan orang asing dan bisa mendapatkan informasi yang lebih luas. Sumber pembelajaran di era digital yang telah maju pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dan sumbernya tidak hanya dari buku, tetapi bisa juga berasal dari media social, website, bahkan aplikasi yang berhubungan dengan Pendidikan. Pembelajaran bukan sekedar pemindahan informasi dari pengajar ke mahasiswa menurut Paulo Freire (2011:51) tentang Pendidikan hanya sebagai wadah untuk mahasiswa untuk mengumpulkan informasi yang diberikan pengajar sedangkan mahasiswa tidak diajak untuk berkembang. Sebagai pengajar yang professional harus memiliki tanggung jawab lebih terhadap pembelajaran dan

² Putri Bintang Pratiwi Harahap. Email: putriharahap@unima.ac.id
+62 822-7311-0510

memiliki kompetensi membuat pembelajaran yang ideal untuk menggali potensi dan bakat yang dimiliki mahasiswa untuk membantu mempersiapkan mahasiswa hidup dalam masyarakatnya. Di dalam praktik pembelajaran bahasa asing mahasiswa juga harus berkembang sesuai dengan pemikirannya, sehingga bukan hanya pengajar yang monoton menceramahi dan menjejali ilmu kepada mahasiswa namun mahasiswa diajak untuk memahami materi dan mengembangkannya sendiri. Pembelajaran bahasa asing merupakan salah satu pembelajaran yang sulit bagi mahasiswa. Bahasa merupakan pembiasaan bagi seseorang. Mahasiswa harus terbiasa menggunakan suatu bahasa dalam keseharian atau sering berkomunikasi menggunakan bahasa asing, Bahasa asing akan sulit dikuasai tidak biasa dipakai dalam keseharian. Jadi sangat perlu adanya pembiasaan sehari-hari baik melalui membaca, mendengar atau pengucapan agar membantu mahasiswa lebih mudah menghafal.

Bahasa Jepang diperlukan bagi mahasiswa untuk bekal mereka dalam menghadapi tantangan global. Pembelajaran bahasa Jepang adalah bahasa yang harus dikuasai mahasiswa jurusan Bahasa Jepang, sehingga perlu sekali adanya cara tepat dalam belajar Bahasa Jepang. Mahasiswa Bahasa Jepang harus sering menggunakan bahasa Jepang untuk bisa berkomunikasi menggunakan Bahasa Jepang. Bahasa Jepang ini juga digunakan mahasiswa untuk dalam mempersiapkan diri mereka untuk kehidupan global mendatang. Pembelajaran bahasa Jepang dimulai dari belajar kosakata yang sering digunakan dalam sehari-hari, misalnya yang berhubungan dengan anggota tubuh, hewan, dan lainnya. Hal ini karena mahasiswa akan lebih mudah belajar tentang hal yang nyata yang sering mahasiswa lihat dan rasakan. Pembelajaran bahasa Jepang bagi mahasiswa semester awal yang masih belum lancar menulis, akan lebih ditekankan pada pengenalan dan penguasaan kosakata secara lisan. Menurut penelitian Ahmad Izzan (2010: 22), belajar bahasa kedua termasuk sukar, baik bahasa yang digunakan secara umum oleh masyarakat luas (bukan bahasa dalam keluarga) maupun yang digunakan oleh orang asing (di luar masyarakat dalam kelompok atau bangsa). Oleh sebab itu, dalam belajar bahasa kedua inilah diperlukan metode belajar dan pengajar yang tepat.

Proses pembelajaran bahasa Jepang di Universitas Negeri Manado masih mempunyai kendala, salah satunya mengenai penguasaan kosakata. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) yang menyebutkan tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah

satu faktor penunjangnya adalah penguasaan goi (語彙) atau kosakata. kemampuan bahasa Jepang di Universitas Negeri Manado yang tertulis pada kata pengantar Minna Nihonggo yaitu mahasiswa dapat berkomunikasi secara lisan maupun tulis menggunakan bahasa dan huruf-huruf Jepang (hiragana, katakana, dan kanji) dengan tepat. Pada kenyataannya mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata baru yang diberikan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan pengajar bahasa Jepang Universitas Negeri Manado yang menyatakan bahwa ada beberapa kendala yang dialami oleh mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Kendalanya adalah banyaknya kosakata baru yang harus dipelajari dalam setiap bab dan perbedaan huruf yang digunakan, serta kurangnya semangat mahasiswa dalam belajar bahasa Jepang. Sehingga cara mengatasi kendala penguasaan kosakata tersebut diperlukan suatu media yang menarik ketika melakukan pembelajaran agar mahasiswa termotivasi dalam belajar bahasa Jepang.

Media pembelajaran adalah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai saluran untuk mengirim pesan kepada penerima sehingga dapat mengundang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan yang sama sehingga proses belajar terjadi Sadiman, dkk (2010). Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengajar sebagai keberhasilan dalam pembelajaran mahasiswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip VISUALS yang menggambarkan singkatan dari kata visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, dan structured Nurseto (2011). Bahasa Jepang merupakan bahasa asing, dalam proses pembelajaran bahasa asing, pengajar menggunakan berbagai media pembelajaran agar bahasa asing dapat digunakan dengan baik dan benar. Ketidaktepatan media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam mengajarkan bahasa Jepang sangat mempengaruhi kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran permainan MatchCard yang bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dalam menguasai kanji dan kosakata. Permainan MatchCard merupakan media pembelajaran yang peneliti buat yang merupakan jenis permainan edukatif. Konsep dari permainan MatchCard adalah mencocokkan kosakata dengan gambar. MatchCard adalah kartu yang isinya ada di bagian atas dan bawah seperti kartu domino. Perbedaan antara

kartu domino dan Match Card adalah isi bagian atas Match Card adalah gambar sedangkan bagian bawahnya adalah kosakata bahasa Jepang yang ditulis dalam huruf kanji dan hiragana.

Cara bermain MacthCard, yaitu:

1. Macth Card dibagikan kepada mahasiswa secara acak dengan jumlah Macth Card yang sama untuk setiap mahasiswa.
2. Mahasiswa mencocokkan kosakata yang ditulis dalam huruf kanji dengan gambar atau mencocokkan gambar dengan kosakata yang ditulis dalam huruf kanji dan hiragana pada kartu Macth Card
3. Mahasiswa yang pertama kali menghabiskan MatchCard di tangannya, maka dia dikatakan sebagai pemenang.

Permainan MacthCard digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan MacthCard merupakan permainan yang menantang sehingga dapat mendorong mahasiswa untuk berpikir, mencari, dan menemukan jawaban. Kosakata yang ditulis dalam huruf kanji merupakan bagian dari materi yang telah dipelajari dan sedang dipelajari sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengingat materi yang telah disampaikan dan memudahkan mahasiswa untuk mengingat materi yang telah disampaikan.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan termasuk dalam *quasi experiments* dengan desain *pretest posttest control group design*. Quasi eksperimen didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran, dampak, unit eksperimen tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan Sugiono (2015: 116).

1. 大きい おおきい ooki : big
2. 小さい ちいさい chiisai : small
3. 高い たかい takai : expensive; high; tall
4. 安い やすい yasui : cheap
5. 新しい あたらしい atarashii : new; fresh
6. 古い ふるい furui : old
7. いい ii : good
8. 悪い わるい warui : bad
9. 難しい むずかしい muzukashii : difficult
10. やさしい yasashii : easy
11. 優しい やさしい yasashii : kind; gentle; sweet
12. 遠い とおい tooi : far

Gambar 1. List Kosakata

12 verbs that use in everyday life.

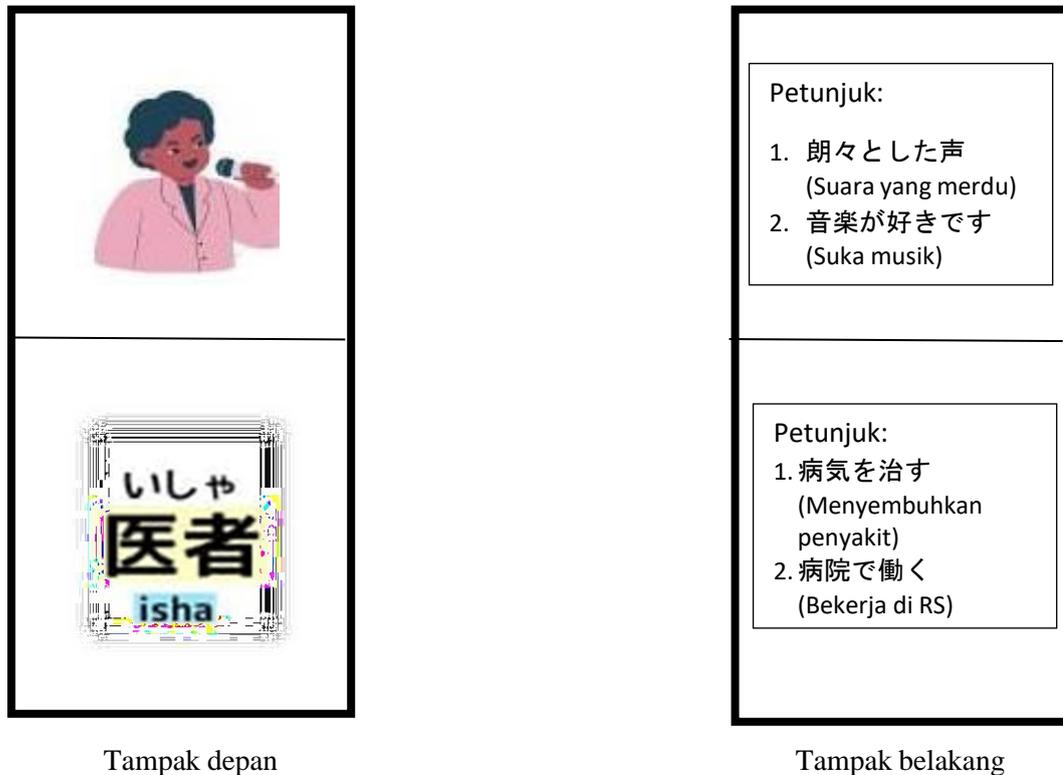


Gambar 2. Gambar kosakata

2.1 Treatment yang dilakukan

List kosakata dan gambar kosakata tersebut digunakan dengan cara melakukan tanya jawab kepada mahasiswa cara baca kanji dan arti dari kosakata yang ada di list dan gambar, kemudian peneliti melakukan kuis menerjemahkan kosakata dengan menyebutkan kosakata

Bahasa Jepang, dan mahasiswa menulis kosakata tersebut di kertas. Pada kelas eksperimen menggunakan media MacthCard.



Gambar 3. MacthCard

Media MacthCard tersebut digunakan dengan cara melakukan permainan dengan menggunakan kartu MacthCard secara berkelompok. Permainan MacthCard sama seperti permainan kartu domino yaitu mencocokkan kartu yang tepat disandingkan dengan sisi bagian atas atau bawah. Permainan MacthCard mencocokkan kosakata dengan gambar atau mencocokkan gambar dengan kosakata yang sesuai pada kartu yang ditujukan. Kelebihan MacthCard bagian belakang kartu Macthcard terdapat petunjuk untuk mengetahui kosakata Bahasa Jepang yang tepat untuk menjawab gambar dan mengetahui gambar yang tepat untuk kosakata Bahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak disebut sebagai kelompok eksperimen tetapi ikut mendapatkan pengamatan atau sebagai kelompok pembanding, biasa disebut kelompok kontrol. Kelompok kontrol atau kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan

media gambar dan list kosakata, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan media MacthCard. Berikut contoh media gambar dan list kosakata yang digunakan pada kelas kontrol. Penggunaan media yang berbeda pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan untuk melihat pengaruh kedua perlakuan tersebut terhadap prestasi belajar mahasiswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan mengetahui pengaruh media MacthCard terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena menggunakan data berupa angka dan pengolahan data dilakukan dengan perhitungan statistik. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 3 Universitas Negeri Manado. Sampel pada penelitian ini adalah kelas A semester 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas B semester 3 sebagai kelas kontrol.

2.2 Instrumen yang digunakan

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti menggunakan rencana pelaksanaan pengajaran (RPP) sebagai panduan dalam pengajaran bahasa Jepang. Rencana pelaksanaan pengajaran (RPP) disiapkan untuk merencanakan materi yang akan diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan dua macam rencana pembelajaran yaitu: Rencana pembelajaran untuk kelas kontrol. Pembelajaran kosakata yang terdapat pada materi pelajaran buku Minna Nihongo 1 tentang barang-barang seperti pensil, kamus, buku, dan lain-lain. Pembelajaran dilakukan dengan penerapan metode konvensional (ceramah). Rencana pembelajaran untuk kelas eksperimen. Pembelajaran kosakata yang terdapat pada materi pelajaran buku Minna Nihongo 1 tentang barang-barang seperti pensil, kamus, buku, dan lain-lain. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media permainan kartu MacthCard. Buku Pelajaran di buku Minna Nihongo 1. Buku pelajaran ini digunakan sebagai alat bantu mengajar oleh pengajar dan sebagai pedoman dalam pembuatan RPP dan tes. Serta media Permainan MacthCard sebagai alat bantu media dalam melakukan belajar mengajar. Setelah itu dilakukan teknik analisis data.

2.3 Teknik analisis data

Teknik analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data dengan menggunakan rumus-rumus yang sudah ditentukan (Arikunto, 2010:278). Pada penelitian ini, tehnik yang akan digunakan adalah berupa observasi, test dan Angket.

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data atau Informasi yang perlu dilakukan melalui upaya observasi langsung. Berdasarkan pemahaman ini tentang metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati kegiatan mahasiswa, sementara peneliti melaksanakan penelitian kepada mahasiswa semester 3 pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Manado.

b. Test

Test merupakan salah satu teknik penilaian sebagai alat ukur terhadap kemampuan mahasiswa. Test yang dilakukan pada penelitian ini berupa latihan kosakata bahasa Jepang. Tes diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran (pretest) dan juga post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan utama di adakan tes untuk mengetahui pemahaman mahasiswa. Maka, dengan melalui test, mahasiswa akan terlihat apakah sudah memahami atau belum, juga untuk melihat peningkatan kemampuan mahasiswa yang dilihat dari sisi kognitifnya. Serta pengaruh dan perbedaan hasil belajar mahasiswa di bidang aspek kognitif. Adapun skor penilaian nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini disajikan hasil pretest-post test pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Manado pada semester 3 kelas A sebanyak 13 mahasiswa dan kelas B sebanyak 14 mahasiswa.

Tabel 1. Tabel Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pretest Kelas Eksperimen			Pretest Kelas Kontrol		
Nilai	Nilai presentase	Jumlah Mahasiswa	Nilai	Nilai presentase	Jumlah Mahasiswa

50	30.76%	4	40	28.57%	4
45	15.38%	2	50	28.57%	4
65	15.38%	2	65	21.42%	3
60	23.07%	3	70	07.42%	1
70	15.38%	2	60	14.28%	2

Tabel 2. Nilai Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen	Nilai Rata-rata Pretest Kelas Kontrol
740:13 = 56.92 %	745:14= 53.21%

Berdasarkan hasil analisis data hasil pretest mata pelajaran Goi kelompok eksperimen, mahasiswa yang mendapatkan skor yang merupakan nilai tertinggi 70 ada 2 mahasiswa atau 15,38% dari total sampel. Mahasiswa dengan nilai 45 yang merupakan nilai terendah ada 2 mahasiswa atau 15,38%. Nilai 50 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan mahasiswa, yaitu 4 mahasiswa atau 30,76%. Mahasiswa yang memperoleh nilai 65 ada 2 mahasiswa atau 15,38%, dan nilai 60 ada 3 mahasiswa atau 23.07%. Sedangkan hasil analisis data hasil pretest mata pelajaran Goi kelompok kontrol, yaitu kelas B, mahasiswa yang mendapatkan nilai 70 yang merupakan nilai tertinggi ada 1 mahasiswa atau 07.42% dari total sampel. Mahasiswa dengan nilai 40 yang merupakan nilai terendah ada 4 mahasiswa atau 28.57%. Nilai 50 ada 4 mahasiswa atau 28.57%. Mahasiswa yang memperoleh nilai 65 ada 3 mahasiswa atau 21.42%, dan nilai 60 ada 2 mahasiswa atau 14.28%.

Dari Tabel 2, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen pada mahasiswa kelas A adalah 56.92% dan pretest kelas kontrol nilai rata-rata pada mahasiswa kelas B adalah 53.21%. Berdasarkan data tersebut, maka peningkatan antara hasil pretest kelas eksperimen dan pretest pada kelas kontrol belum termasuk kategori nilai tuntas dari nilai rata-rata 65.00%, masih perlu perbaikan.

Tabel 3. Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Posttest Kelas Eksperimen			Posttest Kelas Kontrol		
Nilai	Nilai presentase	Jumlah Mahasiswa	Nilai	Nilai presentase	Jumlah Mahasiswa
90	23,07%	3	90	07.14%	1
55	07.69%	1	60	21.42%	3
70	30.76%	4	75	28.57%	4
60	23.07%	3	65	21.42%	3
80	15.38%	2	50	21.42%	3

Tabel 4. Nilai Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen	Nilai Rata-rata Posttest Kontrol
945:13 = 72.69%	915:14= 65.35%

Berdasarkan hasil analisis data hasil posttest mata Pelajaran Goi kelompok eksperimen mahasiswa yang mendapatkan nilai 90 yang merupakan nilai tertinggi ada 3 mahasiswa atau 23,07% dari total sampel. Mahasiswa dengan nilai 55 yang merupakan nilai terendah ada 1 mahasiswa atau 07.69%. Nilai 70 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan mahasiswa, yaitu 4 mahasiswa atau 30,76%. Mahasiswa yang memperoleh nilai 6 ada 3 mahasiswa atau 23.07%. Mahasiswa yang memperoleh nilai 8 ada 2 mahasiswa atau 15,38%. Sedangkan hasil analisis data hasil posttest mata pelajaran Bahasa Jepang kelas kontrol mahasiswa yang mendapatkan nilai 90 yang merupakan nilai tertinggi ada 1 mahasiswa atau 07.69% dari total sampel. Mahasiswa dengan nilai 50 yang merupakan nilai terendah ada 3 mahasiswa atau 21,42%. Nilai 75 merupakan nilai yang paling banyak didapatkan mahasiswa, yaitu 5 atau

28.57%. Mahasiswa yang memperoleh nilai 60 ada 3 mahasiswa atau 21.42%, dan nilai 65 ada 3 mahasiswa atau 21.42%.

Dari Tabel 4, terlihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen pada mahasiswa kelas A adalah 72.69% dan posttest kelas kontrol nilai rata-rata pada mahasiswa kelas B adalah 65.35%. Berdasarkan data tersebut, maka peningkatan antara hasil posttest kelas eksperimen dan posttest pada kelas kontrol termasuk kategori nilai tuntas dari nilai rata-rata 65.00%, dan mengalami peningkatan yaitu kelas posttest eksperimen sebanyak 7.34%.

Pembahasan Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen yang diajar menggunakan media MacthCard dan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis skor masing-masing kelas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kosakata untuk mahasiswa semester 3. Faktor-faktor lain sangat dibutuhkan untuk menunjang hasil belajar Bahasa Jepang diantaranya motivasi, minat, bakat, lingkungan belajar, fasilitas sekolah, serta guru sebagai fasilitator dan motivator dalam kelas. Karena faktor-faktor diatas saling berkaitan satu dengan yang lainnya maka keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat mendukung dan membuktikan teori-teori tentang media seperti yang telah diuraikan sebelumnya.

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistik menunjukkan bahwa kemampuan awal mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah hampir sama. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil pretest kedua kelas dan dibuktikan dengan uji t untuk melihat persamaan dua rata-rata. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini wajar karena kedua kelas tersebut belum mendapatkan perlakuan dan materi belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberi perlakuan menggunakan media pembelajaran MacthCard pada kelas eksperimen dan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar akhir kedua kelompok mengalami perbedaan. Perbedaan hasil belajar ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 72.69% sedangkan pada kelas kontrol 65.35%. Dari nilai rata-rata posttest terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Setelah pengambilan data akhir kelas eksperimen. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 56.92% kemudian menjadi 72.69%. Hal itu berarti bahwa di kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai kelas sebesar 15.77%. Untuk kelompok kontrol pada saat pretest sebesar 53.21% dan pada saat posttest sebesar 65.35%. Berarti terjadi kenaikan sebesar 12.14%. Meskipun kedua kelas sama-sama mengalami kenaikan rata-rata, namun kenaikan rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan posttest kelas kontrol.

Setelah itu dilakukan analisis data angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan MacthCard. Hasil analisis presentase angket respon siswa disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Angket

No	Indikator	SS	S	TS	STS
1	Media pembelajaran permainan	26	2		
	MacthCard menarik	93%	7%		
2	Media Pembelajaran permainan	25	3		
	MacthCard efektif untuk mengingat kosakata	89%	11%		
3	Penggunaan permainan MacthCard	23	3	2	
	memberikan tantangan dalam mempelajari kosakata	82%	11%	7%	
4	Instruksi penggunaan MacthCard dapat dipahami	25	3		
		89%	11%		
5	Penggunaan media MacthCard	23	2	3	
	memotivasi mempelajari kosakata	82%	7%	11%	

Respon mahasiswa terhadap penggunaan MatchCard adalah positif dan dapat diketahui sebagai berikut:

1. MatchCard dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran di luar jam perkuliahan.
2. MatchCard merupakan media yang menyenangkan bagi mahasiswa saat digunakan pada saat pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

3. Mahasiswa berpendapat bahwa MatchCard merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.
4. Mahasiswa yang berpendapat bahwa MatchCard dapat meningkatkan kemampuan mengingat arti dan contoh kanji lebih banyak.

4. Simpulan dan Saran

Proses pembelajaran di semester 3 yang dilakukan melalui permainan Macthcard bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Macthcard dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Jepang dengan metode permainan yang variatif sehingga membuat mahasiswa tertarik dan tidak merasa bosan Pembelajaran dengan menggunakan MacthCard dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang yang sudah dipelajari. Aplikasi permainan MacthCard dalam meningkatkan perkembangan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Jepang dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pembelajaran menggunakan media MacthCard dapat dijadikan sebuah pembelajaran dan bahan masukan pembelajaran dan pengembangan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Permainan kartu MacthCard menjadi media yang menarik dalam proses mengembangkan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata Bahasa Jepang. Pembelajaran menggunakan media kartu MacthCard mudah dilakukan di rumah, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Jepang.

Berdasarkan pembahasan penelitian ini, penulis perlu memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang sebagai berikut:

1. Bagi Pembelajar Kemampuan penguasaan huruf kanji dapat ditingkatkan apabila pembelajar tidak hanya meluangkan waktu untuk belajar dan melakukan pengulangan tetapi dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga memudahkan dalam belajar.
2. Bagi Pengajar Penggunaan media kartu kanji diketahui tidak efektif dibandingkan dengan media MatchCard terhadap kemampuan membaca kanji. Namun baik kartu kanji maupun MatchCard hanyalah alat bantu yang digunakan saja. Oleh karena itu, diharapkan pengajar dapat merancang dan memodifikasi sedemikian rupa agar media pembelajaran dapat menjadi media yang efektif.

3. Media pembelajaran MatchCard dapat dicoba untuk dimodifikasi, oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memodifikasi media pembelajaran agar lebih menarik dan lebih efektif apabila digunakan tidak hanya pada pembelajaran kanji saja, tetapi pada berbagai bidang studi lainnya. Selain itu, disarankan untuk melakukan penelitian dengan melibatkan variabel lain seperti gaya belajar, gaya kognitif atau motivasi sehingga dapat diketahui media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk setiap gaya belajar mahasiswa.

Referensi

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asano, Yuriko. (1981). *Goi*, Tokyo: The Japan Foundation
- Ahmad. Izzan. (2010). *Meteorologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora
- Arief S, Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1.
- Paulo Freire. (2011). *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.
- R. M. Handini. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Media Padlet. *Jurnal Kiryoku*, vol. 4, no. 2, pp. 99-105.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i2.99-105>
- R. Arni. (2021) Efektivitas Pemakaian Aplikasi Katakana Memory Hint Dalam Mata Kuliah Shokyuu Moji Goi Zenhan. *Jurnal Kiryoku*, vol. 5, no. 1, pp. 46-53.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i1.46-53>
- S. W. I. Trahutami. (2020). Efektifitas Penggunaan Mukashi Banashi Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Jepang. *Jurnal Kiryoku*, vol. 4, no. 1, pp. 29-37.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i1.26-33>
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukri, Y. F., Indriani, F. (2018). Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Think PairShare. *Prosiding*, 3(1), 356.
- T. Okamoto, M. P. Ratna, and S. I. Trahutami. (2021). The Use Of "Minato" As A Character Learning Self-Study Application and Its Effects: An Introduction to Beginner Japanese Language Learners at Indonesian Higher Education Institution. *Jurnal Kiryoku*, vol. 5, no. 1, pp. 74-79. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i1.74-79>
- Wahyuningtyas, Rizki, & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, G. A., dan Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif