

## ABSTRAK

Igat Meliana. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kwartet pada Kemampuan Mengingat Kosakata Gairaigo*. Skripsi, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Media pembelajaran kartu *kwartet* ini adalah kartu permainan yang tersusun atas gambar dan kosakata yang berwarna-warni, yang digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang merupakan bagian dari seluruh pembelajaran. Pada media pembelajaran kartu kwartet ini seluruh siswa dapat memegang media tersebut sehingga tidak membatasi daya pandang siswa dibandingkan ketika hanya menggunakan media gambar saja. Warna-warni pada tulisan *gairaigo* juga dapat menarik minat siswa agar dapat menghafal kosakata *gairaigo*. Selain desain kartu yang menarik, permainan pun dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar kosakata *gairaigo*.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran Kartu *Kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*, dan (2) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Kartu *Kwartet* pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif *true experimental design*, dengan sampel yaitu mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta angkatan 2011/2012 kelas reguler, yang dibagi menjadi kelas kontrol dan eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dan angket. Tes berupa postes yang dilakukan sebanyak empat kali, yaitu tes tertulis. Setelah dirata-ratakan diperoleh nilai rata-rata tes kelas eksperimen sebesar 87 dan nilai rata-rata tes kelas kontrol sebesar 66. Setelah dilakukan Uji-t diketahui nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$  ( $2,56 > 2,04$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_k$  diterima sehingga diketahui bahwa terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran Kartu Kwartet pada kemampuan mengingat kosakata *gairaigo*.

Berdasarkan pengolahan data angket, diketahui bahwa siswa kelas eksperimen menganggap media pembelajaran kartu *kwartet* dapat meningkatkan penghafalan kosakata *gairaigo* dengan cara yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu kwartet efektif, yakni dapat meningkatkan nilai hasil belajar kosakata *gairaigo* siswa dan dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran serta membiasakan siswa belajar aktif di dalam kelas.

**Kata Kunci : Efektivitas, Media Pembelajaran, Kartu Kwartet, Gairaigo**