

PENGARUH PERMAINAN KARTU KWARTET TERHADAP KEMAMPUAN MENGINGAT KOSAKATA BAHASA JEPANG

Tan, Dea Ayu Darmawan & Chirstine Wibowo

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu kwartet terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang. Kemampuan mengingat merupakan hal yang penting berkaitan dengan proses belajar manusia. Semakin banyak informasi yang tersimpan dalam ingatan, semakin baik pula proses belajar seseorang. Salah satu proses belajar yang penting untuk mengembangkan diri manusia adalah berinteraksi dengan orang lain. Berinteraksi membutuhkan bahasa sebagai alat dan bahasa yang tidak kalah penting untuk dipelajari adalah bahasa Jepang. Untuk mempelajari bahasa, tentu perlu mengenal kosakata bahasa tersebut. Salah satu cara untuk mempelajari kosakata adalah dengan bermain. Bermain dapat menciptakan perasaan senang yang dapat membuat informasi yang diterima dapat dengan mudah disimpan dalam ingatan. Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu kwartet. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA Sedes Sapientiae Semarang yang memiliki minat untuk mempelajari bahasa Jepang tetapi belum pernah mempelajari sebelumnya. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan mengingat subyek adalah 50 soal pilihan yang dibuat oleh peneliti dengan mengacu pada tes FACT subtes Kode Ingatan. Berdasarkan hasil analisis data dengan metode *T-Test for Independent Groups*, didapatkan hasil $t = 0,091$ ($t > 0,05$). Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan tentang skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang pada kelompok yang mendapatkan permainan kartu kwartet dengan kelompok yang tidak mendapatkan permainan kartu kwartet.

Keywords : kemampuan mengingat, kosakata bahasa Jepang, permainan kartu kwartet

PENDAHULUAN

Kemampuan ingatan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Setiap saat manusia akan menemukan sesuatu yang baru, menyimpannya dalam ingatan dan akan dikeluarkan kembali ketika dibutuhkan. Setiap orang memiliki kemampuan mengingat yang berbeda-beda. Beberapa alat tes mulai bermunculan untuk mengukur kemampuan mengingat seseorang sehingga setiap orang dimungkinkan untuk dapat mengenali kemampuan mengingatnya masing-masing dan mengembangkannya supaya dapat lebih maksimal dalam pemakaiannya terhadap proses belajar untuk pengembangan diri yang akan selalu dialami setiap saat.

Setiap mengingat suatu informasi baru juga berarti bahwa manusia mempelajari hal baru. Hal-

hal yang sudah diingat dapat membantu manusia untuk mengembangkan dirinya. Semakin banyak informasi yang dapat diingat seseorang, maka semakin besar pula kesempatan yang dimiliki untuk mengembangkan diri.

Salah satu proses belajar yang penting untuk mengembangkan diri manusia adalah berinteraksi dengan orang lain dan dalam interaksi dibutuhkan adanya komunikasi. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam menjalin interaksi dengan orang lain. Keraf (2007, h. 3-6) menyatakan bahwa selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi untuk menyatakan ekspresi diri agar menarik perhatian orang lain terhadap kita dan menjadi salah satu sarana untuk mendorong keinginan untuk membebaskan diri kita dari semua tekanan emosi. Selain itu,

bahasa dapat menjadi salah satu alat yang digunakan untuk mengatur semua kegiatan sosial supaya dapat berjalan dengan baik.

Banyaknya nilai-nilai dan budaya negara lain yang masuk ke Indonesia, maka bahasa asing pun sangat penting untuk dipelajari. Salah satu bahasa yang penting untuk dipelajari adalah Bahasa Jepang. Bahasa Jepang sering disebut-sebut sebagai salah satu bahasa internasional. Banyak orang beranggapan Bahasa Jepang adalah bahasa yang sulit untuk dipelajari karena memiliki lebih banyak bentuk tulisan dibandingkan dengan bahasa lain, tetapi Bahasa Jepang tidak kalah penting untuk dipelajari karena Bahasa Jepang turut memegang peranan penting dalam kehidupan bersosialisasi.

Pada tahun 2003 *The Japan Foundation* melakukan penelitian

kepada para siswa yang mempelajari bahasa Jepang tentang tujuan mempelajari bahasa Jepang tersebut. Hasil penelitian itu menunjukkan 15 jawaban teratas, diantaranya adalah untuk bisa berkomunikasi dalam bahasa Jepang, berminat pada bahasa Jepang itu sendiri, sebagai masyarakat internasional dan untuk pergaulan internasional (Dedi, 2006, h. 1). Pada tahun 2009, *The Japan Foundation* kembali melakukan survei tentang lembaga pendidikan Jepang di seluruh dunia dan didapatkan hasil bahwa jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya dan Indonesia menempati posisi ketiga teratas setelah Korea dan China untuk jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbanyak di dunia (Takahashi.dkk, 2012, h. 2).

Untuk mempelajari bahasa, kosakata menjadi hal mendasar yang

akan dipelajari. Semakin banyak kata yang dikuasai seseorang, semakin banyak pula ide atau gagasan yang dikuasai dan yang sanggup diungkapkannya. Untuk dapat menguasai Bahasa Jepang perlu adanya pengetahuan yang luas tentang kosakata Bahasa Jepang itu sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbanyak kosakata Bahasa Jepang adalah dengan memberikan informasi dalam bentuk yang berbeda sehingga mudah untuk diingat.

Salah satu cara mengingat yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan bermain. Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat dalam belajar anak dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Sudono, 2006, h. 1). Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan kartu

kwartet. Yatena (2011, h.5) mengungkapkan bahwa permainan kartu kwartet dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pembelajaran kosakata, karena permainan kartu kwartet melibatkan siswa dalam proses instruksional secara langsung sehingga permainan mampu memotivasi siswa dalam belajar aktif, efektif dan kolaboratif dengan teman kelompoknya. Pembacaan kata secara berulang-ulang selama permainan diharapkan mempermudah siswa untuk mengingat kata tanpa memaksa anak untuk menghafalnya. Hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk memilih kartu kwartet sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

Kartu kwartet dikenal sebagai suatu bentuk permainan kartu yang dimainkan oleh dua sampai empat orang pemain (Subhani, 2011, h. 2).

Sering juga didefinisikan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Yatena, 2011, h. 3).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen dengan permainan kartu kuartet sebagai media pembelajaran kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang yang biasa digunakan dan ditemui sehari-hari. Kartu kuartet yang digunakan sudah dimodifikasi untuk mengingat kosakata Bahasa Jepang yang tertera dengan mengelompokkan empat kata dalam bahasa Jepang berdasarkan kriterianya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari peneliti adalah memperkenalkan cara atau metode yang menyenangkan yang dapat

membantu subyek penelitian supaya mudah untuk mengingat bahasa asing terutama bahasa Jepang. Hal ini dapat membantu peneliti untuk melihat “Pengaruh Permainan Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang”.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan kartu kuartet terhadap kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan informasi dan pemikiran ilmiah untuk mengembangkan ilmu psikologi, khususnya psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi kepada para pengajar atau pendidik tentang metode baru yang mungkin bisa dipakai untuk membantu meningkatkan kemampuan mengingat untuk mempelajari bahasa asing, khususnya Bahasa Jepang.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang

Kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang adalah proses penerimaan, penyimpanan dan pengambilan kembali kata-kata atau perbendaharaan kata dalam bahasa Jepang. Kosakata yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi istilah kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata ganti pokok, kata bilangan pokok, kata kerja pokok dan beberapa kata benda lainnya.

Ingatan atau memori dapat terbagi menjadi dua jenis yaitu memori jangka panjang yang memiliki kapasitas penyimpanan memori yang besar, dan memori jangka pendek yang memiliki kapasitas penyimpanan memori yang terbatas. Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan memori jangka pendek karena segala informasi yang diterima, termasuk mempelajari bahasa asing, akan terlebih dulu disimpan dalam memori jangka pendek.

Ingatan memiliki tiga proses penting yaitu *encoding* (penerimaan informasi), *retrieval* (penyimpanan informasi) dan *storage* (pengambilan kembali informasi yang telah disimpan).

Salah satu tes yang dapat mengukur kemampuan mengingat seseorang adalah test FACT (*Flanagan Aptitude Classification*

Tests) subtes Kode dan Ingatan. Tes ini akan menjadi acuan peneliti untuk membuat alat ukur kemampuan mengingat yang digunakan dalam penelitian ini.

Ingatan merupakan sebagian kecil faktor yang membentuk intelegensi seseorang sehingga tingkat intelegensi subyek dalam penelitian tidak dikontrol.

Faktor-faktor yang mempengaruhi ingatan antara lain konsentrasi, umur, kondisi fisik, minat terhadap informasi dan faktor emosional. Emosi positif seperti rasa santai dan menyenangkan akan memudahkan penyimpanan informasi ketika diterima. Peneliti menggunakan media permainan kartu kuartet untuk menciptakan suasana menyenangkan dan santai untuk para subyek.

Permainan Kartu Kwartet

Permainan kartu kuartet adalah permainan kartu yang dilakukan secara berkelompok, kartu tersebut berisi beberapa kategori dengan empat kata di setiap kategorinya dan setiap pemain harus saling berlomba mengumpulkan empat kartu dalam kategori yang sama sebanyak-banyaknya.

Bermain dapat memajukan perkembangan dari beberapa segi komunikasi meliputi bahasa reseptif, bahasa ekspresif, komunikasi nonverbal, serta memori pendengaran atau pembedaan.

Permainan kartu kuartet dilakukan dalam kelompok kecil yang berisi 4-5 orang. Setiap pemain mendapat masing-masing empat kartu di awal permainan dengan sisa kartu lainnya yang diletakkan di tengah meja. Setiap pemain saling berlomba untuk mengumpulkan empat kartu dengan kategori yang

sama dengan cara menanyakan dan meminta kepada pemain lain. Pemain yang dapat mengumpulkan kategori terbanyak yang menjadi pemenang.

Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Dengan Permainan Kartu Kwartet

Dalam belajar bahasa, kosakata merupakan hal yang harus dikuasai. Dikatakan oleh Tarigan (2009, h. 3) bahwa keterampilan berbahasa menuntut serta membutuhkan kosakata yang cukup. Dalam belajar, ingatan sangatlah diperlukan. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi ingatan seseorang dalam mempelajari sesuatu adalah faktor emosionalnya. Dikatakan bahwa ketika seseorang menerima stimulus atau informasi dalam keadaan santai dan senang,

maka informasi yang diterima akan lebih mudah diterima dan disimpan dalam ingatan.

Untuk mempelajari kosakata bahasa asing, biasanya akan dilakukan dengan menghafal kata-kata yang dapat membuat bosan dan lelah. Soejiono dan Soejiono (2010, h. 22) berpendapat bahwa bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Beberapa ahli lain pun menyetujui bahwa dengan kegiatan bermain dapat meningkatkan daya ingat seseorang dalam kemampuan berbahasa dan memperkaya kosakata seseorang. Ketika bermain, belajar akan terasa lebih menyenangkan dan materi yang diberikan akan lebih cepat diterima dan disimpan dalam *memory* atau ingatan.

Kemampuan mengingat tidak hanya berkisar pada kemampuan

otak saja, tetapi juga dapat dibantu dengan adanya kerjasama dari pancaindera. Pada hal ini, alat peraga sangatlah diperlukan. Bahan yang menarik atau menyenangkan bagi orang yang belajar akan lebih kuat mengendap sehingga tidak mudah ditutupi oleh hal-hal yang akan dipelajari kemudian (Mustaqim dan Wahib, 2010, h. 69-71). Sependapat dengan hasil uraian diatas, Ahmadi (2004, h. 27) menyampaikan bahwa hal-hal yang mudah diingat adalah hal-hal yang menimbulkan minat dan perhatian, dan dengan menggunakan alat indra yang sebaik-baiknya dapat memberi kesan yang dalam sehingga akan membuat suatu hal mudah diingat.

Pada penelitian ini, permainan yang akan digunakan adalah permainan kartu kwartet. Kartu kwartet adalah permainan yang dilakukan dalam kelompok

kecil, dengan kartu ber-kategori sebagai medianya. Kartu yang disediakan terdiri dari bermacam-macam kategori, yang masing-masing terdapat empat buah kartu dalam setiap kategorinya.

Pemberian kartu kwartet dalam penelitian ini merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk memperkenalkan dan mempelajari kosakata bahasa Jepang. Dalam kartu kwartet sendiri terdapat gambar dari setiap kosakata sehingga subyek akan menggunakan indra penglihatannya dan mendapati gambar yang konkrit tentang sebuah kosakata dan membuat kosakata tersebut dapat terekam secara lebih mendalam. Selain itu, setiap subyek yang berusaha mengumpulkan kartu, akan bertanya tentang kartu yang dimiliki peserta lain, hal ini merangsang indra pendengaran sehingga membantu peserta lain

mendapatkan stimulus tidak hanya secara visual tetapi juga secara auditori. Informasi yang didapat dari dua pancaindera sekaligus diharapkan dapat membantu proses penerimaan dan penyimpanan informasi dalam ingatan.

Dalam sekali putaran permainan kartu kwartet, subyek belum tentu akan mendapatkan semua kategori yang disediakan, untuk mengantisipasi hal tersebut, maka permainan dilakukan tidak hanya sekali, dengan tujuan supaya subyek dapat mendapatkan semua kategori kosakata yang ada pada kartu dan proses pengulangan yang dilakukan akan lebih memberikan penguatan dalam memproses ingatan tentang kosakata bahasa Jepang supaya tidak mudah hilang.

Hipotesis Penelitian

Ada perbedaan skor kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang pada kelompok yang mendapatkan permainan kartu kwartet dengan kelompok yang tidak mendapatkan permainan kartu kwartet. Kelompok yang mendapatkan permainan kartu kwartet memiliki skor kosakata bahasa Jepang yang lebih tinggi dari pada kelompok yang tidak mendapatkan permainan kartu kwartet.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XII SMA Sedes Sapientiae Semarang yang dipilih

dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Adapun ciri-ciri yang dibutuhkan adalah subyek tertarik pada bahasa Jepang dan memiliki minat atau keinginan untuk mempelajari bahasa Jepang, belum pernah mempelajari bahasa Jepang sebelumnya, belum pernah mencari dan mengikuti kursus bahasa Jepang sebelumnya, serta bersedia mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan metode yang berbeda.

Desain Eksperimen

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini *pre testpost test – only design with equiivalent group*. *Pre test* dilakukan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan, dan *post test* dilakukan untuk kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen setelah diberikannya perlakuan pada kelompok eksperimen.

Random	Kelompok kontrol	<i>Pre test</i>	Tanpa permainan kartu kwartet	<i>Post test</i>
	Kelompok eksperimen	<i>Pre test</i>	Permainan kartu kwartet	<i>Post test</i>

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti dengan mengacu pada tes FACT subtes kode ingatan yang telah dikonsultasikan dengan pengajar kursus bahasa Jepang dan pembimbing.

Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan teknik validitas isi untuk menentukan validitas alat ukur. Pencapaian validitas isi tergantung pada penilaian subyektif individual karena estimasi validitas isi ini tidak melibatkan perhitungan statistik apapun melainkan hanya analisis rasional. Alat ukur pada penelitian ini

dikonsultasikan kepada guru pengajar kursus bahasa Jepang yang dianggap lebih ahli dan berkompeten.

Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan konsistensi internal yang dilakukan hanya sekali saja pada sekelompok subyek dan diuji dengan formula *Alpha Cronbach* yang digunakan dengan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS)* dan didapatkan hasil sebesar 0.914. hasil ini menunjukkan alat ukur dapat dikatakan reliable untuk mengukur kemampuan mengingat subyek.

Metode Analisis Data

Metode Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

t-test untuk *independent groups* untuk mengetahui perbedaan kemampuan mengingat dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dilihat dari hasil *post test* kedua kelompok. Pengolahan data lebih lanjut akan dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS)*.

HASIL PENELITIAN

Analisa data untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS)* dengan menggunakan metode *T-Test for Independent Groups*. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, hasil yang diperoleh adalah $t = 0,091$ yang berarti $t > 0,05$. Hal ini berarti tidak ada perbedaan skor kemampuan mengingat kosakata Bahasa Jepang pada kelompok yang mendapatkan permainan kartu kuartet dengan kelompok yang tidak mendapatkan

permainan kartu kuartet. Rata-rata peningkatan dari kedua kelompok juga diuji dan didapatkan hasil pada kelompok kontrol sebesar 24,92 dan pada kelompok eksperimen sebesar 20,75. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok kontrol yang tidak mendapatkan permainan kartu kuartet untuk menghafalkan kosakata bahasa Jepang mendapatkan peningkatan yang lebih besar dilihat dari hasil *pre test* dan hasil *post testnya*, jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan metode permainan kartu kuartet.

Pembahasan

Hasil analisis data dengan metode *T-Test for Independent Groups* menunjukkan nilai $t = 0,091$ ($t > 0,05$). Hasil tersebut berarti hipotesis ditolak, bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan tentang skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang pada kelompok yang

mendapatkan permainan kartu kwartet dengan kelompok yang tidak mendapatkan permainan kartu kwartet.

Penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya oleh Beatrice Septianingsih (Septianingsih, 2012) tentang pemberian permainan ular tangga terhadap kemampuan kosakata bahasa Korea. Salah satu hal yang menjadi kelemahan dalam penelitian tersebut adalah karena subjek sebelumnya sudah pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bahasa Korea sehingga peneliti tidak dapat mengontrol sejauh mana mereka memahami dan menguasai kosakata bahasa Korea. Peneliti juga memberikan saran untuk melakukan penelitian kepada subyek yang belum pernah mempelajari bahasa Korea. Kelemahan dan saran yang diberikan dalam penelitian tersebut itulah yang memicu peneliti untuk melakukan penelitian serupa yang lebih baik,

namun ternyata hasil yang didapatkan adalah sama-sama tidak signifikan.

Tidak adanya perbedaan skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang pada dua kelompok ini disebabkan karena beberapa alasan berikut. Kelompok eksperimen mendapatkan metode permainan kartu kwartet sebanyak tiga kali sebelum diberikan post test. Sujiono dan Sujiono (2010, h. 34) mengungkapkan bahwa bermain pada umumnya menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi para pemainnya. Dikatakan lebih jauh lagi bahwa bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi, anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain pada situasi bermain spontan (Sujiono dan Sujiono, 2010, h. 22-23).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kwartet yang dilakukan pada kelompok eksperimen dapat menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi para pemainnya. Hal ini tampak ketika memainkan kartu kwartet, subyek tampak bersenang-senang dan menikmati permainan, bahkan beberapa subyek meminta permainan dilanjutkan ketika waktu yang diberikan telah habis.

Hanya saja subyek terlihat agak bingung dengan permainan kartu kwartet yang tidak mereka kenal dengan baik sebelumnya sehingga subyek harus membiasakan diri dengan tata cara dan aturan-aturan yang terdapat dalam permainan kartu kwartet tersebut sebelum kemudian dapat berfokus pada kosakata yang tersedia dalam setiap kartu tersebut.

William James dalam Solso, dkk (2007, h. 90-92) mengatakan bahwa atensi adalah pemusatan pikiran, dalam bentuk yang jernih dan

gamblang terhadap sejumlah simultan atau sekelompok pikiran. Atensi mengimplikasikan adanya pengabaian objek-objek lain agar kita sanggup menangani objek-objek tertentu secara efektif. Dikatakan bahwa seseorang dapat melakukan dua hal yang berbeda di waktu yang sama. Pada kelompok kontrol, mempelajari dan mengingat kosakata bahasa asing dengan menggunakan metode pengajaran tanpa permainan sudah menjadi kebiasaan untuk para subyek sehingga para subyek dapat dengan mudahnya memusatkan perhatian pada metode maupun pada kosakata yang diberikan. Sedangkan pada kelompok eksperimen, kartu kwartet yang menjadi metode pengajaran kosakata bahasa Jepang merupakan hal baru yang didapatkan para subyek.

Hal lain yang menyebabkan kurangnya atensi subyek pada kelompok eksperimen adalah karena subyek merasa senang pada metode

yang diberikan untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang, bukan kepada materi atau kosakata bahasa Jepang yang terdapat dalam kartu kwartet tersebut. Tidak diberikannya informasi mengenai adanya *post test* setelah pemberian *treatment* juga ikut mempengaruhi hasil *post test*. Subyek menjadi merasa santai dan menikmati permainan sehingga kosakata bahasa Jepang yang terdapat pada kartu kwartet tidak mendapat perhatian subyek secara penuh.

Hal inilah yang membuat hasil skor kemampuan mengingat pada *post test* di kelompok eksperimen tidak maksimal karena perhatian subyek pada kosakata-kosakata yang terdapat pada kartu kwartet tidak dapat diberikan sepenuhnya. Kurangnya perhatian yang diberikan ini membuat kosakata-kosakata yang tersedia pada kartu kwartet tidak dapat diterima dan diingat dengan maksimal.

Selain perhatian atau atensi yang diberikan, peran pancaindera juga dibutuhkan dalam mengingat kosakata. Kartu kwartet berisi kosakata-kosakata dengan gambar yang sesuai dengan kosakata pada tiap kartunya. Hal ini membantu kemampuan visual seseorang dalam mengingat kata yang diinginkan. Pemberian metode permainan kartu kwartet mungkin akan lebih efektif jika diberikan pada anak-anak usia 2-7 tahun yang berada dalam tahap pra operasional. Menurut Santrock (2007, h. 52), pada tahap pra operasional anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar sehingga pemberian metode yang menggunakan gambar untuk memahami kata-kata akan mudah diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap penelitian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis

yang diajukan dalam penelitian ini ditolak, yaitu tidak ada perbedaan tentang skor kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang pada kelompok yang mendapatkan permainan kartu kwartet dengan kelompok yang tidak mendapatkan permainan kartu kwartet.

SARAN

1. Bagi pihak sekolah dan para pengajar
Lebih mempertimbangkan kemungkinan kualitas pengajar lebih berpengaruh pada hasil pembelajaran daripada metode yang diberikan. Pengajar yang komunikatif dan menguasai materi pembelajaran akan membuat para siswa lebih memperhatikan pembelajaran yang diberikan.
2. Bagi penelitian selanjutnya
Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan

subyek yang lebih banyak atau dalam jumlah besar supaya hasil yang didapatkan bisa lebih akurat. Peneliti juga diharapkan mempertimbangkan pemberian waktu yang seimbang antara dua kelompok serta lebih memperhatikan pencapaian sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian.

3. Bagi subyek penelitian

Disarankan untuk mengulang kembali metode yang telah diberikan agar lebih terbiasa sehingga materi yang diberikan bisa mendapatkan perhatian secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., Widodo, S. 2004. *Psikologi Belajar : Edisi Revisi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dedi, S. 2006. *Tujuan Belajar Bahasa Jepang Pembelajar Orang Indonesia*. <http://japan05.multiply.com/tag>

- /minat%20bhs (Jumat, 11 Januari 2013 : 9.41)
- Keraf, G. 2007. ***Diksi dan Gaya Bahasa***. Jakarta: PT Gramedia.
- Musatqim., Wahib, A. 2010. ***Psikologi Pendidikan***. Jakarta : Rineka Cipta.
- Santrock, W. J. 2007. ***Remaja Edisi 11 Jilid 1***. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Septianingsih, B. 2012. Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kosakata Bahasa Korea. ***Skripsi***. Semarang : Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Solso, L. R., Maclin H. O., Maclin M. K. 2007. ***Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan***. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Subhani, A. 2011. ***Kartu Kwartet dan Pembelajaran***.
<http://stkipselong.blogspot.com/2011/01/kartu-kuartet-dan-pembelajaran.html> (Selasa, 26 Februari 2013 : 12.44)
- Sudono, A. 2006. ***Sumber Belajar dan Alat Permainan***. Jakarta : PT Grasindo.
- Sujiono, Y. M., Sujiono, B. 2010. ***Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak***. Jakarta : PT Indeks.
- Takahashi, Y., Supinah, A., Ozaki, H., Nihei, T., Moribayashi, K., Ueno, M., Lusiana, E., Sawitri, T. 2012. Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang Tahun 2012. Dalam ***Egao***. Buletin Triwulan. Vol. 14/No.4 – Oktober 2012. Jakarta : *The Japan Foundation*.
- Tarigan, H. G. 2009. ***Pengajaran Gaya Bahasa Edisi Revisi***. Bandung : Angkasa.
- Yatena. 2011. ***Mudah dan Menyenangkan Belajar Sinonim dan Anonim Menggunakan Kartu Kwartet***.
<http://agupenajateng.net/2011/04/18/2787/> (Selasa, 26 Februari 2013 : 13.29)

PEDOMAN PENULISAN JURNAL ILMIAH PSIKOLOGI PSIKODIMENSIA

Penyusunan naskah dilakukan menurut ketentuan sebagai berikut.

1. Naskah diketik dengan huruf Times New Romans ukuran 11, spasi 2 pada kertas ukuran A4 (21 x 29,7 cm). Panjang naskah tidak lebih dari 30 halaman.
2. Naskah dapat ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Penulisan naskah dilakukan menurut kriteria yang ditentukan oleh American Psychological Association (APA), yang tercantum dalam Publication Manual of The American Psychological Association Edisi ke-6, dan jurnal Psikodimensia.
3. Naskah dapat dikirim melalui pos atau e-mail. Pengiriman naskah melalui pos ditujukan ke Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, jalan Pawiyatan Luhur IV/1 Benda Dhuwur Semarang 50234. Telpon (024) 8441555(hunting), Fax (024) 8445265. Email jurnal ilmiah Psikodimensia psikodimensia@ymail.com. Naskah dikirim dalam bentuk cetakan sebanyak 2 eksemplar dan disertai dengan file naskah dalam bentuk CD dengan program Microsoft Word. Pengiriman naskah disertai dengan biodata penulis dan alamat korespondensi (alamat kantor, alamat rumah, hp, telpon rumah).
4. Naskah ilmiah yang dikirimkan merupakan hasil penelitian empirik, pengkajian teoritik, maupun penggabungan antara kedua hal tersebut. Naskah tersebut dapat berupa hasil ringkasan skripsi, tesis, disertasi, atau hasil-hasil penelitian lainnya.
5. Naskah belum pernah dipublikasikan di jurnal atau media ilmiah lainnya.

Naskah hasil penelitian (empirik) terdiri dari: judul, abstrak, kata kunci (key words), pendahuluan, metode, hasil, diskusi, simpulan, dan daftar pustaka.

Naskah nonpenelitian (pengkajian teoritik) terdiri dari judul, abstrak, kata kunci, pendahuluan, pembahasan, simpulan, dan daftar pustaka.

Penulisan bagian-bagian naskah dilakukan menurut ketentuan sebagai berikut:

1. **Judul.** Judul tidak lebih dari 12 kata.
2. **Nama Lengkap Penulis.** Nama ditulis lengkap, tanpa singkatan.
3. **Alamat Penulis.** Alamat lengkap penulis dicantumkan.
4. **Data Korespondensi Penulis.** Alamat e-mail penulis dicantumkan.
5. **Abstrak.** Abstrak ditulis dalam bentuk bahasa Inggris dan tidak lebih dari 200 kata.
Abstrak untuk penelitian empirik harus berisi masalah penelitian, karakteristik subyek penelitian, metode, hasil, dan simpulan. Abstrak untuk naskah nonpenelitian (pengkajian teoritik) terdiri dari topik, tujuan, tesis, sumber yang digunakan, dan simpulan.
6. **Kata Kunci (Key words).** Paling banyak terdiri dari 6 kata.
7. **Pendahuluan.** Menjelaskan latar belakang dan masalah penelitian.
8. **Metode.** Menjelaskan karakteristik responden penelitian dan metode penelitian.
9. **Hasil.** Berisi penjelasan dan pembahasan hasil penelitian.
10. **Simpulan.** Berisi simpulan hasil penelitian.
11. **Diskusi.** Membahas implikasi hasil penelitian.
12. **Daftar Pustaka.** Memuat sumber rujukan penelitian.

CARA PENULISAN NASKAH ILMIAH

Penulisan daftar pustaka dan kutipan mengacu pada ketentuan *American Psychological Association (APA)*, yang tercantum dalam *Publication Manual of The American Psychological Association* Edisi ke-6 (2010).

1. Penulisan Daftar Pustaka

Daftar Pustaka memuat sumber rujukan, yang lebih diprioritaskan 10 tahun terakhir.

1.1. Tulisan yang berasal dari sumber yang terbit secara periodik (jurnal, majalah, koran)

– **Jurnal dalam bentuk cetak dan elektronik (online)**

Herbst-Damm, K. L. (2005). Volunteer support, marital status, and the survival times of terminally ill patients. *Health Psychology*, 124, 225-229.

Sillick, T. J., & Schutte, N. S. (2006). Emotional Intelligence and self-esteem mediate between perceived early parental love and adult happiness. *E-Journal of Applied Psychology*, 2(2), 34-48. Retrieved from <http://ojs.lib.swin.edu.au/index.php/ejap>.

– **Majalah dalam bentuk cetak dan elektronik (online)**

Chamberlin, J., Novotney A., Packard, E., & Price, M. (2008, May). Enhancing worker well-being: Occupational health psychologist convene to share their research on work, stress, and health. *Monitor on Psychology*, 39(5), 26-29.

Clay, R. (2008, June). Science vs. ideology: Psychologist fight back about the misuse of research. *Monitor on Psychology*, 39(6). Retrieved from <http://www.apa.org/monitor/>

– **Koran dalam bentuk cetak dan elektronik (online)**

Schwartz, J. (1993, September 30). Obesity affects economic, social status. *The Washington Post*, pp. A1, A4. Retrieved from <http://nytimes.com>

– **Tulisan yang bersumber dari abstrak dalam bentuk cetak dan elektronik.**

Woolf, N. J., Young, S. L., Fanselow, M. S., & Butcher, L. L. (1991). MAP-2 expression in cholinergic pyramidal cells of rodent cortex and hippocampus is altered by Pavlovian conditioning [Abstract]. *Society for Neuroscience Abstracts*, 17, 480.

Lassen, S. R., Steele, M. M., & Sailor, W. (2006). The relationship of school-wide positive behavior support to academic achievement in urban middle school. *Psychology in the schools*, 43, 701-712. Abstract retrieved from <http://www.interscience.wiley.com>

1.2. Tulisan yang berasal dari sumber yang tidak terbit secara periodik (buku, laporan, brosur, monograph, manual, dan media audiovisual)

– **Buku dalam bentuk cetak**

Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction? A study of computer dependency*. London, England: Taylor & Francis.

Beck, C. A. J., & Sales, B. D. (2001). *Family mediation: Facts, myths, and future prospects*. Washington, DC: American Psychological Association.

Mitchell, T. T., & Larson, J. R., Jr. (1987). *People in organizations: An introduction to organizational behavior* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.

Haybron, D. M. (2008). Philosophy and the science of subjective well-being. In M. Eid & R. J. Larsen (Eds.). *The science of subjective well-being* (pp. 17-43). New York, NY: Guilford Press.

Rosenthal, R. (1987). *Meta-analytic procedures for social research* (Rev. ed.) Newbury Park, CA: Sage.

- **Versi elektronik dari buku yang dicetak**
Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction? A study of computer dependency*. [DX Reader version]. Retrieved from <http://www.ebookstore.tandf.co.uk/html/index.asp>
- **Buku yang dipublikasikan hanya dalam bentuk elektronik**
O'keefe, E. (n.d.) Egoism & the crisis in Western values. Retrieved from <http://www.onlineoriginals.com/showitem.asp?itemID=135>
- **Buku referensi dalam bentuk cetak**
VandenBos, G. R. (Ed.). (2007). *APA dictionary of psychology*. Washington DC: American Psychological Association.
- **Buku referensi dalam bentuk elektronik (online)**
Graham, G. (2005). Behaviorism. In E. N. Zalta (Ed), *The Sanford encyclopedia of philosophy* (Fall 2007 ed.) Retrieved from <http://plato.stanford.edu/entries/behbehavior/>
- **Laporan organisasi pemerintah dalam versi elektronik (online)**
U.S. Department of Health and Human Services, National Institutes of Health, National Heart, Lung, and Blood Institute. (2003). *Managing asthma: A guide for schools* (NIH Publication No. 02-2650). Retrieved from http://www.nhlbi.nih.gov/health/prof/lung/asthma/asth_sch.pdf
- **Naskah dari simposium**
Muelbauer, J. (2007, September). Housing, credit, and consumer expenditure. In S. C. Ludvigson (Chair), *Housing and consumer behavior*. Symposium conducted at the meeting of the Federal Reserve Bank of Kansas City, Jackson Hole, WY.
- **Disertasi Doktor dan tesis Magister yang tidak dipublikasikan**
Wilfley, D. E. (1989). *Interpersonal analyses of bulimia: Normal-weight and obese*. Unpublished doctoral dissertation, University of Missouri, Columbia.
- **Disertasi Doktor dan tesis Magister dari sumber elektronik**
Adams, R. J. (1973). *Building a foundation for evaluation of instruction in higher education and continuing education* (Doctoral dissertation). Retrieved from <http://www.ohiolink.edu/etd/>
McNiel, D. S. (2006). *Meaning through narrative: A personal narrative discussing growing up with an alcoholic mother* (Master's thesis). Available from Proquest Dissertations and Theses database. (UMI No. 1434728).

2. Penulisan Kutipan

Cantumkan semua nama penulis, sampai penulis ke tujuh. Jika naskah ditulis oleh delapan orang atau lebih, maka hanya enam penulis pertama yang dicantumkan, dan selanjutnya ditulis et al.

- **Kutipan yang bersumber dari satu penulis:**
Kessler (2003) found that among epidemiological samples Early onset results in a more persistent and severe course (Kessler, 2003) In 2003, Kessler's study of epidemiological samples showed that
- **Kutipan yang bersumber dari beberapa penulis:**
Kisangau, Lyaruu, Hosea, and Joseph (2007) found [use as first citation in text.]
Kisangau et al. (2007) found [use as subsequent first citation per paragraph thereafter.]
As Kurtines and Szapocznik (2003) demonstrated as has been shown (Joreskog & Sorbom, 1989)

KETIKA PUBLIKASI JURNAL ILMIAH PSIKOLOGI PSIKODIMENSIA

Sebagai suatu media untuk menuangkan pemikiran ilmiah, maka penulisan naskah dalam Jurnal Psikodimensia dilakukan dengan memerhatikan etika publikasi sebagai berikut:

1. Laporan hasil penelitian
 - Penulis tidak memanipulasi data atau memodifikasi hasil penelitian untuk mendukung hipotesis penelitian.
 - Penulis menginformasikan kepada editor jika ada koreksi, sehingga pernyataan koreksi dapat dipublikasikan.
2. Plagiatisme
Penulis tidak mengklaim kata-kata dan ide dari orang lain sebagai milik mereka sendiri atau menyatakan karya orang lain seolah-olah itu adalah karyanya sendiri.
3. Publikasi ganda
Naskah yang dikirim belum pernah diterbitkan di media lainnya.
4. Verifikasi data
Data hasil penelitian harus dapat diakses oleh editor pada saat naskah direview. Hal ini terutama jika ada pertanyaan yang muncul sehubungan dengan akurasi hasil penelitian.
5. *Professional reviewers*
Selama proses review hasil penelitian, naskah merupakan dokumen yang dijaga kerahasiaannya. Selama proses tersebut, editor dan mitra bestari tidak dapat mengutip isi naskah tanpa seijin penulis naskah.