

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kosakata

1. 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)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 597) definisi kosakata adalah pembendaharaan kata.

Adapun menurut Soedjito dalam Labib (2016: 13) kosakata adalah :

- a. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
- b. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis.
- c. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
- d. Daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dari beberapa pengertian tentang kosakata di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kata-kata yang dipahami baik maknanya maupun cara penggunaannya oleh seseorang.

2. Kosakata Bahasa Jepang (*Goi*)

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.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata (*goi*) merupakan rangkaian dari beberapa kata yang dapat membentuk sebuah kalimat sempurna. Kosakata menjadi aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang baik dalam lisan maupun tulisan. Semakin banyak kosakata bahasa Jepang yang diingat maka akan semakin mudah siswa untuk bisa berbicara menggunakan bahasa Jepang.

3. Macam-Macam *Goi*

Sudjianto dan Dahidi (2004: 98) berpendapat bahwa kosakata dapat diklasifikasikan berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya, sebagai berikut :

- a. Berdasarkan gramatikalnya: terdapat kata-kata yang tergolong *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* (ajektiva-i), *na-keiyooshi* (ajektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).
- b. Berdasarkan para penuturnya: dapat dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termaksud pada *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda/remaja), *roojingo* (bahasa orangtua), *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa mahasiswa).
- c. Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yoogo* (istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian) termaksud di dalamnya kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya.
- d. Berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya.
- e. Berdasarkan *hyoogen goi* atau *shiyoo goi*, *rikai goi*, *kihon goi*, *kiso goi*, *doo'on igigo*, *ruigigo*, *keigo* yang di dalamnya mencakup kosakata *sonkeigo*, *kenjoogo* atau *kensongo*, *teineigo* atau *teichoogo*, dan sebagainya.

f. Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga macam, yakni:

- 1) *Wago* : Saito Michiaki (dalam Kitahara, 1995: 70) berpendapat bahwa *wago* mengacu pada bahasa Jepang asli yaitu bahasa yang dibuat di Jepang yang biasa disebut juga *yamato kotoba*.
- 2) *Kango* : *Kango* merupakan kata-kata yang menyerap secara mendalam di dalam kehidupan orang Jepang dengan melewati waktu yang panjang.
- 3) *Gairaigo* : *Gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan jenis-jenis *Goi* yang sudah dijelaskan di atas, kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata berdasarkan gramatikalnya dengan golongan kosakata kata benda. Berikut adalah kosakata yang digunakan dalam penelitian ini :

No	Tema	Kosakata
1.	かぞく	ははおや、ちちおや、そふ、そぼ
2.	からだ	かた、あご、はな、あしくび
3.	しごと	きょうじゅ、はいゆう、きしゃ、せんしゅ
4.	いりょう	ジーンズ、ワンピース、シャツ、ジャケット
5.	がっき	セロ、ドラム、ふえ、バイオリン
6.	どうぶつ	サケ、いもむし、カエル、トラ
7.	かでん	せんたくき、せんぶうき、アイロン、すいはんき

8.	スポーツ	すいえい、バレーボール、サッカー、きょうそうしゃ
----	------	--------------------------

B. Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

1. Pembelajaran Secara Umum

Freeman dalam Setiadi (2007: 78) memandang pembelajaran bahasa asing sebagai sebuah sistem yang dinamis, kompleks dan non linear. Pemelajar tidak dapat statis apabila menginginkan penguasaan bahasa yang maksimal. Kosakata memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa bahkan indikator kemampuan bahasa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Jepang yang memiliki ribuan kata yang baru untuk pembelajar sendiri.

Menurut Thornburry dalam Ningrum (2012: 69) pembelajaran kosakata dapat disajikan dengan mengajak pembelajar mengkaji tentang sinonim, antonim, atau yang lain dengan menggunakan berbagai teknik seperti penggunaan kamus, semantik mapping, atau diagram pohon.

Masih dalam Ningrum (2012: 69), Canning mengungkapkan salah satu teknik untuk mengilustrasikan dan mengklarifikasikan suatu arti kata dalam pembelajaran kosakata dapat menggunakan media gambar sebagai stimulus visual. Hal ini membantu pembelajar dalam memprediksikan informasi..

Dari beberapa cara pembelajaran bahasa Jepang yang telah dijelaskan di atas, peneliti sependapat dengan Canning dalam Ningrum (2012: 69). Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat menggunakan media gambar sebagai stimulus visual. Hal ini membantu pembelajar dalam memprediksikan informasi. Pembelajaran kosakata dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik dapat membantu siswa untuk mengingatnya dengan mudah.

2. Pembelajaran kosakata di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017

a. Informasi Mata Kuliah *Moji Goi*

Mata kuliah *Moji Goi* ditawarkan pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan bobot 4 sks sebanyak 28 kali pertemuan. Capaian pembelajaran yang dimiliki oleh mahasiswa setelah mengikuti matakuliah ini adalah sebagai berikut :

1) Softskill

Sikap : Menunjukkan sikap bertanggung jawab pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

2) Hardskill

Penguasaan Pengetahuan : Menguasai konsep teoretis kebahasaan dan teoretis berkomunikasi setara minimal JLPT N3.

Keterampilan Khusus : Mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang setara minimal JLPT N3

b. Materi Pembelajaran *Moji Goi*

Materi atau pokok bahasan yang diajarkan untuk mata kuliah *Moji Goi* mengacu pada buku *Nihon Go Syoho* dari bab 17 sampai dengan bab 38.

c. Metode Pembelajaran *Moji Goi*

Metode pembelajaran *Moji Goi* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dilakukan dengan metode sebagai berikut :

1. Metode Ceramah
2. Metode Diskusi
3. Metode *Coorperative Learning*
4. Metode *Project Based Learning* (PjBL)

d. Bobot Penilaian *Moji Goi*

Bobot penilaian yang ada pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terdiri dari beberapa penilaian, berikut penilaiannya :

- 1) Presensi (10%)
- 2) Softskill harian (mau belajar, berani menghadapi tantangan, inovatif, kreatif, dan kemauan belajar) (40%)
- 3) Tugas (30%)
- 4) Ujikom (20%)

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media menurut Heinich (1993) dalam Susilana (2009: 6) merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti *perantara*

yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Gagne (1970) dalam Sadiman (2014: 6) berpendapat bahwa media adalah berjenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Masih dalam Sadiman (2014: 6) Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) berpendapat bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari beberapa pengertian tentang media di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan “alat”. Alat yang dimaksud disini adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan menggunakan media yang tepat, ia dapat membantu proses penyampaian materi dengan baik dan mudah.

2. Manfaat Media

Susilana (2009: 9) berpendapat bahwa media secara umum mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari pemaparan tentang kegunaan media di atas, peneliti sependapat dengan Susilana (2009: 9). Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan. Oleh karena itu dengan digunakannya media yang tepat dalam penyampaian materi, seharusnya dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Macam-Macam Media

Sadiman (2014: 28) berpendapat bahwa ada beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yakni sebagai berikut :

a. Media Grafis

Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera pengelihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual, seperti: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Tapi pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dulu dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antaras lain: bingkai film, film rangkai, *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, dan *microprojection* dengan microfilm.

Berdasarkan dengan macam-macam media yang disebutkan di atas, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan media grafis. Media grafis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kartu bergambar yang didesain menjadi sebuah kartu kuaret untuk pembelajaran bahasa Jepang.

D. Media Kartu Kuartet untuk Pembelajaran Bahasa Jepang

Kartu kuartet adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok. Kartu tersebut berisi delapan kategori dengan empat kosakata di setiap kategorinya. Tan (2015: 7) mengungkapkan bahwa 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 di letakan di tengah meja. Setiap pemain harus saling berlomba mengumpulkan empat kartu dalam setiap kategori yang sama sebanyak-banyaknya dengan cara menanyakan dan meminta pada pemain lain.

Sudono (2006: 4) berpendapat bahwa bermain selain menyenangkan juga dapat membantu anak untuk memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah. Masih dalam Sudono (2006: 4) mengungkapkan bahwa salah satu cara yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan bermain. Bermain dapat berdampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat anak dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Mayke masih dalam Sudono (2006: 3) berpendapat bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Kemudian Montessori dalam Sudono (2006: 2) menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi pada lingkungannya.

Supendi dan Nurhidayat (2008: 11) berpendapat bahwa bermain pada dasarnya adalah proses *experiential learning*, dimana pelakunya mengalami dan melakukan secara langsung proses pembelajarannya. Masih dalam Supendi dan

Nurhidayat (2008: 12) mengungkapkan bahwa menggunakan permainan yang mendidik sebagai media pembelajaran dapat berdampak baik pada aktivitas belajar, aktivitas belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Ada beberapa alasan mengapa permainan dibutuhkan sebagai media pembelajaran. Beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dibutuhkannya pengalaman yang kaya, bermakna dan menarik
2. Otak anak senang pada sesuatu hal yang baru, menantang dan menarik
3. Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak indera yang terlibat (visual, audio, dan kinetik) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan anak untuk belajar

Asrori dalam Labib (2016: 14) berpendapat bahwa permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Permainan tidak selalu bersifat rekreasi semata, tetapi juga bersifat edukasi. Melalui permainan, pemerolehan informasi dan perubahan tingkah laku siswa dapat terjadi secara alamiah, tanpa tekanan dari pihak luar.

Masih dalam Labib (2016: 14) Hidayat dan Tatang berpendapat bahwa ada beberapa pikiran yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain :

- 1) Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
- 2) Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- 3) Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat.
- 4) Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi.

Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif.

McCallum dalam Labib (2016: 14) juga berpendapat bahwa ada sejumlah alasan perlunya penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa, yaitu :

- 1) Permainan dapat memusatkan perhatian siswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- 2) Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), review, dan pemantapan.
- 3) Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua siswa.
- 4) Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan inividu siswa.
- 5) Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakannya bahasa target secara alami dalam situasi yang santai.
- 6) Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam berbagai kemahiran berbahasa.
- 7) Permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru.
- 8) Permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara lebih maksimal

Kartu kuartet yang merupakan permainan dengan kartu bergambar, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Yetna dalam Tan (2015: 4) mengungkapkan bahwa kartu kuartet dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Permainan kartu kuartet melibatkan anak dalam proses instruksional secara langsung sehingga permainan mampu memotivasi anak dalam belajar aktif, efektif, dan kolaboratif dengan teman kelompoknya. Pembacaan kata secara berulang-ulang selama permainan diharapkan mempermudah pembelajar untuk mengingat kosakata

tanpa memaksa anak untuk menghafalnya.

Dari beberapa pendapat tentang bermain sebagai proses belajar mengajar dan tentang media kartu kuartet sebagai media pembelajar di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain sambil belajar dapat membantu pembelajar agar dapat menciptakan suasana belajar yang santai. Media pembelajaran menggunakan kartu kuartet dirasa dapat memberikan kemudahan bagi pembelajar dengan metode yang menarik dan menyenangkan.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang media kartu kuartet sebagai media pembelajaran juga telah dilakukan oleh beberapa orang sebelumnya. Adapun penelitian yang menjadi acuan dari penelitian tentang media kartu kuartet ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2014: 128) tentang penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI IPA 5 SMAN Rengat. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan media kartu kuartet tentang materi yang baru diajarkan kepada siswa merupakan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas siswa, dan mendorong semangat belajar siswa sehingga terjadi peningkatan belajar yang diinginkan. Berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media kartu kuartet yang dilakukan pada pembelajaran bahasa Jepang dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut terlihat dari perubahan-perubahan aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena ada ketertarikan siswa dalam menggunakan media kartu kuartet pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Kemudian, terdapat pula hasil penelitian dari Tan (2015: 4) tentang pengaruh permainan kartu kuartet bahasa Jepang terhadap siswa kelas XII SMA Sedes Sapientiae Semarang, dimana hasil analisis data dengan metode *t test* menunjukkan hasil $t = 0,091$ yang berarti $t > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis ditolak, tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun permainan kartu kuartet yang dilakukan pada kelompok eksperimen dapat menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi para pemainnya. Hal ini dapat dilihat dari ketika siswa memainkan kartu kuartet, siswa nampak bersenang-senang dan menikmati permainan.

Selain itu, terdapat penelitian serupa tentang penggunaan kartu kuartet Arabiyah yang dilakukan terhadap siswa kelas IV MI Muhammadiyah Krakitan Bayat Klaten tahun ajaran 2011/2012 oleh Gowwiyuningsih (2012: 87). Dari hasil penelitian terlihat bahwa setelah dilakukannya tindakan menggunakan permainan kartu kuartet siswa merasa enjoy, senang, tertarik, dan merasa gembira. Maka, hal ini menjadikan nilai rata-rata *posttest* siklus I mengalami peningkatan sebesar 74,54. Setelah dilakukan tindakan menggunakan permainan kartu kuartet berulang kali maka nilai rata-rata *posttest* siklus II meningkat sebesar 85,54 dan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah penulis tetapkan yaitu penelitian ini berhasil jika nilai hafalan rata-rata kosakata bahasa Arab siswa meningkat sebesar 80.

Berdasarkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu tentang media kartu kuartet diatas, saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan studi eksperimen tentang media kartu kuartet untuk pembelajaran kosakata berbahasa Jepang

dengan judul “Keefektifan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017)”.

Fokus utama pada penelitian ini adalah agar siswa dapat mendapatkan metode pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media kartu kuartet untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Jika penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2014) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, penelitian yang dilakukan oleh Tan (2015) menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dan penelitian yang dilakukan oleh Gowwiyuningsih (2012) dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini memiliki kesamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Tan yang menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Namun jika penelitian sebelumnya menjadikan siswa sekolah menengah atas sebagai subjeknya, peneliti ini menjadikan mahasiswa pembelajar bahasa Jepang tingkat satu sebagai subjeknya. Selain itu, materi yang digunakan diambil dari buku Minna No Nihongo dan Gakushudo No Nihongo Noryokushiken Taisaku level N3 sebanyak 32 kosakata. Peneliti berharap dengan dilakukannya studi eksperimen menggunakan media kartu kuartet ini, dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.