

Efektivitas *Quantum Learning* Melalui Teknik *Observe And Remember* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta

Silva Lestiana, Retno Utari

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Silvalestiana091@gmail.com, Retnoutari@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Quantum Learning Melalui Teknik Observe and Remember Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen jenis true eksperimental design dengan desain control-group posttest only design. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah posttest dan angket. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS pada perhitungan uji Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh metode quantum learning melalui teknik observe and remember terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Kata Kunci : Kosakata, *Quantum Learning* teknik *Observe and Remember*.

要旨

PENDAHULUAN

Jumlah pelajar bahasa Jepang di Indonesia saat ini meningkat sangat pesat yang didominasi oleh sekolah menengah. Pembelajar bahasa Jepang ditujukan agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dengan baik. Tujuan pembelajaran bahasa adalah mampu berkomunikasi secara tertulis dan lisan. Dalam proses pembelajarannya, kosakata merupakan salah satu komponen yang penting dalam aspek keterampilan berbahasa.

Aprilliana, Sutjiati, dan Sugihartono (2016: 51) bahwa, *goi* (kosakata) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. ...もちろん知っている語彙数は多ければ多いほどコムにケーションを図る上では良いのであると述べた。
(...*mochiron shitteiru goikazu wa ookereba ooi hodo komunikeeshon o hakaru ue dewa yoi nodearu to nobeta*)... tentu semakin banyak jumlah kosakata yang diketahui, maka semakin baik pula keterampilan dalam berkomunikasi. Yamauchi dalam Yuliani, Diner, dan Nurhayati (2018: 36).

Namun bagi pembelajar siswa menengah tidak mudah mempelajari bahasa Jepang yang termasuk dalam kategori pembelajar pemula. Salah satu kesulitan bagi siswa dalam belajar bahasa Jepang adalah menguasai kosakata. Mereka perlu banyak menghafal kosakata baru yang belum pernah diketahui sebelumnya, metode pembelajaran yang konvensional menyebabkan rasa bosan bagi siswa, kurangnya motivasi juga mempengaruhi daya ingat siswa, sehingga kosakata yang telah diberikan sebelumnya sudah lupa. Siswa yang mengalami kesulitan belajar akan mempengaruhi proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, dibutuhkan pemakaian metode pembelajaran yang menarik untuk membantu mengurangi kesulitan siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menarik untuk membantu mengurangi kesulitan siswa adalah *quantum learning*.

Salah satu konsep dari strategi belajar *quantum learning* adalah melalui permainan. *Observe and remember* merupakan teknik permainan kosakata yang menciptakan situasi menyenangkan untuk memacu kemampuan siswa dalam mengingat kosakata. Supaya tercapainya tujuan pada penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *true experiment* (eksperimen murni), untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Penelitian yang melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen (*experimental group*) yang diberikan perlakuan menggunakan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* dan kelas kontrol (*control group*) sebagai pembanding yang tidak diberi perlakuan.

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Jepang.

b. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah metode *quantum learning* teknik *observe and remember*.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah kelas XI IPA SMA Negeri 16 Jakarta tahun ajaran 2018 - 2019.

b. Sampel

Sampel dari populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta. Terdapat dua kelas yang digunakan sebagai sampel, yaitu kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol. Masing-masing jumlah siswa di kelas tersebut adalah 36 orang.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Kosakata

Kamus Koujien Daigohan (1998: 975), kosakata atau *goi* adalah

一つの言語の、あるいはその中の特定の範囲についての、単語の総体。また、ある範囲の単語を集めて一定の順序に並べた書物。

Hitotsu no gengo no, arui wa sono chuu no tokutei no han'i ni tsuite no, tango no soutai. Mata, aru han'i no tango o atsumete ittei no junjo ni narabeta shomotsu.

Pengertian di atas, dapat diartikan bahwa kosakata merupakan sebuah bahasa, atau tentang rentang jumlah kata tertentu di dalamnya. Kemudian, kumpulan berbagai kata yang tersusun dalam tulisan secara teratur.

Berdasarkan beberapa pandangan dan pikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa *goi* atau kosakata adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Daftar kata yang tersusun secara teratur dan memiliki makna yang dapat dimengerti oleh orang. Dan kosakata merupakan bagian dalam lingkup bahasa yang perlu dikuasai.

2. *Quantum Learning*

Huda (2017: 192), *quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* pertama kali digunakan di *Supercamp* yang menggunakan pola pembelajaran yang menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan.

Bhaddin dalam Adhitama, Parmin, & Sudarmin (2015: 1023) mengatakan bahwa "*That skills are going to be taught to the students in quantum learning are separated into two categories. The first one is quantum working strategies, quantum non-taking, memory, mind maps, quantum writing and reading techniques that are known as academic skills. The second one is described as lifelong learning skills,*

selfconfidence feeling, responsibility, motivation and effective communication skills”

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *quantum learning* adalah pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi dan keaktifan peserta didik, sehingga kemampuan bakat, dan potensi peserta didik dapat berkembang, yang pada akhirnya mampu meningkatkan prestasi belajar dengan menyingkirkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat, sehingga peserta didik dapat belajar lebih mudah.

Berdasarkan beberapa pandangan dan pikiran di atas, dapat disimpulkan bahwa *quantum learning* adalah salah satu metode pembelajaran dengan konsep belajar yang menyenangkan untuk menumbuhkan interaksi antara pendidik dan siswa saat terjadinya proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar demi meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Quantum Learning memiliki beberapa konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar, antara lain:

- a. Teori otak kanan kiri
- b. Teori otak *triune* (3 in 1)
- c. Pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik)
- d. Teori kecerdasan ganda
- e. Pendidikan *holistic* (menyeluruh)
- f. Belajar berdasarkan pengalaman
- g. Belajar dengan simbol
- h. Simulasi/permainan
- i. Peta pikiran (*mind mapping*)

Quantum learning sebagai salah satu metode belajar dapat memadukan berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan

lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi pada diri siswa sehingga secara langsung dapat mempengaruhi proses belajar mereka. Melalui permainan dan belajar dengan simbol dapat menambah suasana belajar yang menyenangkan, serta dapat melatih memori siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

3. *Observe and Remember*

Fathoni (2012), menyatakan bahwa *observe and remember* adalah cara yang baik untuk menguji kemampuan siswa dalam mengamati dan mengingat saat mereka belajar mengenai kosakata (*vocabulary*) bahasa Inggris.

(<http://www.belajarbahasainggris.us/2012/12/permainan-kosa-katavocabulary-games.html> diakses pada 14 Juni 2019 jam 19.05)

Menurut Baraqih (2017: 17) mengatakan bahwa *observe and remember* yaitu “*This is a game that can be played pretty much anywere, by using pretty much anything. To play this game is that we can just put out a bunch of things on the table for someone to study and then after so many minutes or seconds, cover them up. They have to remember as many objects as the can, and as many details about each object. This game is a good test of observation and memory. This game is great because it will absolutely come in handy in our everyday life, will improve our brain funtions and will keep kids from getting bored*”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diartikan *observe and remember* adalah permainan yang bisa dimainkan dimana saja dan bisa menggunakan apa saja. Untuk memainkan permainan ini, kita bisa meletakkan beberapa benda di atas meja untuk dipelajari seseorang

dalam beberapa menit atau detik, kemudian tutup benda tersebut. Mereka harus bisa mengingat sebanyak mungkin benda dan detail tentang setiap benda. Permainan ini baik untuk menguji dalam mengamati dan mengingat. Permainan ini sangat baik karena akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, akan meningkatkan fungsi otak, dan mencegah rasa bosan bagi anak-anak.

Putri (2017) mengatakan bahwa *Observe and remember* memiliki tiga tahapan dalam pembelajaran, yaitu *observing, memorizing, and experimenting*:

a. *Observing*

Teacher gives, introduces, and explains about observe and remember vocabulary strategy. Teacher collect a wide variety of small objects are easily identified crate pencil, erasers, rules, pens, books, spoons, buttons, glue, or anything that course in accordance with the level of students language. Put the objects on the table in front of the class. Teachers asks the students to see first and then a teacher explains about how to find meaning word above.

b. *Memorizing*

Students are asked to come forward and observe these objects are of course with a time limit, say students are limited to observe such objects for 2 minutes, then the students to take a pencil and paper and began to write down the names of objects that have been observed in English. Limit the time when students write the objects that have been observed for example for 5 minutes.

After the allotted time to write these objects runs out, students were asked again to move forward to provide the names of the object and its mention one by one.

c. *Experimenting*

As the students finish their job, the teacher and students discuss whether their answers are true or false. The teacher tells the correct answer and students check their friend's answer.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diartikan dalam kegiatan belajar, kegiatan yang utama dimana pelajaran diperkenalkan, disampaikan dan dipraktikkan. Tahap ini dibagi menjadi tiga yaitu mengamati, menghafal, dan bereksperimen:

a. Mengamati

Guru memberi, memperkenalkan, dan menjelaskan tentang *observe and remember* pada kosakata. Guru mengumpulkan berbagai macam benda kecil yang mudah diidentifikasi seperti pensil, penghapus, penggaris, pena, buku, sendok, kancing, lem atau apa pun yang tentu saja sesuai dengan tingkat bahasa siswa. Letakkan benda-benda di atas meja depan kelas. Guru meminta siswa untuk melihat terlebih dahulu dan kemudian seorang guru menjelaskan tentang cara menemukan arti kata di atas.

b. Menghafal

Siswa diminta untuk maju dan mengamati benda-benda tersebut. Tentu saja dengan batas waktu,

misalkan batas waktu untuk mengamati objek tersebut selama 2 menit, lalu siswa diminta duduk kembali. Minta siswa untuk mengambil pensil dan kertas, lalu mulai menuliskan nama-nama benda yang telah diamati dalam bahasa Inggris. Batasi waktu kapan siswa menulis benda yang telah diamati misalnya selama 5 menit.

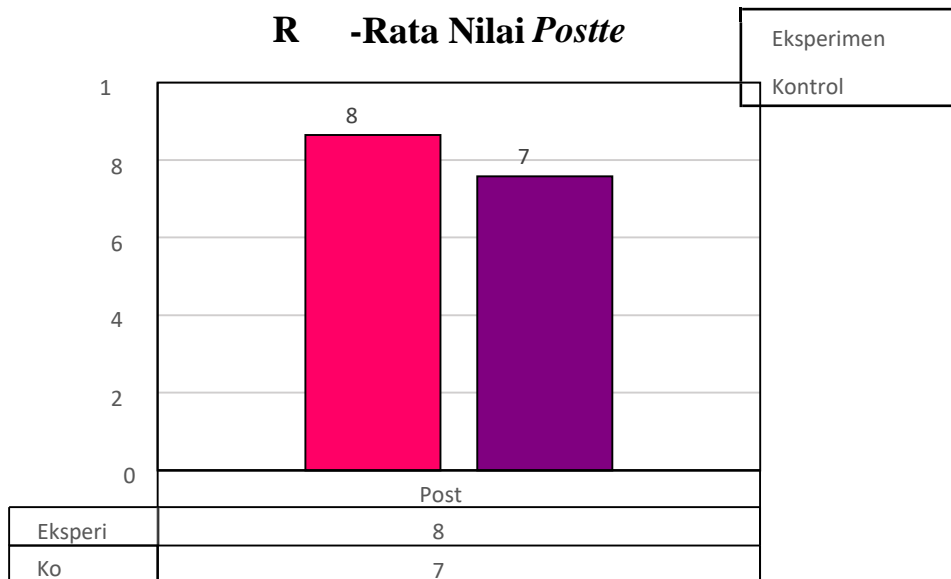
Setelah waktu yang diberikan untuk menulis benda-benda ini habis, siswa ditanya lagi untuk memberikan nama-nama objek dan menyebutkannya satu persatu. Siswa yang paling banyak menulis dan menyebutkan benda dengan benar adalah pemenangnya. Lalu, guru akan melakukan tahap selanjutnya dari kegiatan ini.

c. Eksperimen

Ketika siswa menyelesaikan pekerjaan mereka, guru dan siswa mendiskusikan apakah jawaban mereka benar atau salah. Guru memberi tahu jawaban dan siswa yang benar periksa jawaban teman mereka.

Hasil Analisis Data

Penelitian ini untuk membandingkan hasil belajar akhir (*posttest*) kedua kelompok sampel setelah diberi perlakuan, untuk melihat efektivitas penggunaan metode *quantum learning* teknik *observe and remember*, dan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap penggunaan metode *quantum learning* teknik *observe and remember*. Penelitian dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai keempat adalah *treatment* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lalu pertemuan kelima adalah *posttest* dan pembagian angket.



Data diperoleh dari hasil belajar siswa setelah dilakukan *treatment* pada pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 36 responden. Berdasarkan hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan rata-rata nilai yang berasal dari kelas eksperimen adalah 86.44, sedangkan dari kelas kontrol adalah 75.78.

Setelah diketahui rata-rata hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dapat dilihat pada presentase penilaian menurut Arikunto (2012: 281):

Klasifikasi Presentase Nilai

Angka 100	Huruf	Keterangan
80 – 100	A	Baik Sekali
66 – 79	B	Baik
56 - 65	C	Cukup
40 – 55	D	Kurang
30 – 39	E	Gagal

Hasil belajar siswa (*posttest*) pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 86.44 yang termasuk dalam kategori baik sekali, lalu pada kelas kontrol memperoleh rata-rata 75.78 yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Kelas eksperimen yang menggunakan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* dalam pembelajaran memperoleh rata-rata nilai yang lebih besar daripada kelas kontrol.

Setelah mendapatkan nilai *posttest* dari responden, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut dengan statistik. Penelitian ini menggunakan jenis statistik inferensial parametris. Statistik parametris memerlukan asumsi data yang normal dan homogen untuk bisa melakukan perhitungan selanjutnya. Penulis melakukan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas yang digunakan sebagai uji prasyarat sebelum melanjutkan uji hipotesis.

1. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan program *SPSS 25* dengan rumus *Shapiro-Wilk* dan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.108	36	.200 [*]	.955	36	.145
Kelas Kontrol	.112	36	.200 [*]	.964	36	.285
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil *output SPSS* di atas, dapat dilihat nilai Sig. Pada uji Shapiro-Wilk dari kelas eksperimen adalah 0,145, lalu nilai Sig. dari kelas kontrol adalah 2,85. Nilai Sig. kelas

eksperimen dan kelas kontrol pada uji Shapiro-Wilk lebih besar dari taraf signifikansi (0,145 dan 2,85 > 0,05). Maka dapat disimpulkan dari kedua kelas bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Data yang digunakan untuk menghitung uji homogenitas berasal dari data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menggunakan program *SPSS 25* dengan metode uji *Levene*. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data homogen, namun jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak homogen.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	5.095	1	70	.027
	Based on Median	4.273	1	70	.042
	Based on Median and with adjusted df	4.273	1	57.459	.043
	Based on trimmed mean	5.173	1	70	.026

Berdasarkan hasil *output SPSS* di atas, dapat dilihat nilai Sig. *Based on Mean* pada uji *Levene* adalah sebesar 0,27. Karena nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi (0,27 > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki variansi yang sama atau homogen.

2. Pengujian Hipotesis

a. Pengolahan Data *Posttest*

Penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* melalui program *SPSS 25* dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari taraf signifikansi, yang berarti tidak

terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari taraf signifikansi, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	5.095	.027	9.821	70	.000	10.583	1.078	8.434	12.733
	Equal variances not assumed			9.821	61.538	.000	10.583	1.078	8.429	12.738

Berdasarkan output “*independent sample test*” pada bagian “*equal variances assumed*” di atas, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *quantum learning* teknik *observe and remember* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta.

b. Uji *N-Gain Score*

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* pada penelitian ini menggunakan uji *N-Gain score*.

Kategorisasi perolehan nilai *N-Gain score* dapat ditentukan berdasarkan skor gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus Archambault dalam Situmorang, Muhibbuddin, & Khairil (2015: 88), yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Hasil skor *Gain* ternormalisasi dibagi dalam tiga kategori, yaitu:

Pembagian Skor *Gain*

Nilai N-Gain	Kategori				
N-Gain > 70	Tinggi				
$30 \leq \text{N-Gain} \leq 70$	Sedang				
N-Gain ≤ 30	Rendah				
Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Person	Eksperimen	36	58.8625	42.74501	7.12417
	Kontrol	36	6.3926	82.44654	13.74109

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *N-Gain* yang terdapat pada tabel output di atas, menunjukkan bahwa rata-rata atau *mean* nilai *N-Gain score* kelas eksperimen adalah sebesar 58.8625 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara untuk rata-rata nilai *NGain score* kelas kontrol adalah sebesar 6.3926 yang termasuk dalam kategori rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *quantum learning* teknik *observe and*

remember efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, sementara yang tidak diberi perlakuan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* tidak efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta tahun ajaran 2018-2019.

c. Pengolahan Data Angket

Angket yang diberikan sebanyak 15 butir item soal yang merupakan pernyataan untuk mengetahui tanggapan dan ketertarikan siswa seputar metode *quantum learning* teknik *observe and remember* pada penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Data angket tersebut dianalisis dengan deskripsi statistik untuk mengetahui distribusi frekuensi jawaban responden. Pengolahan data angket dilakukan menggunakan rumus, sebagai berikut: $P = (\frac{f}{N} \times 100\%)$

Keterangan :

P : Presentase jawaban responden

F : Frekuensi jawaban responden

N : Jumlah Sampel

Selanjutnya adalah perhitungan rumus penilaian dalam bentuk persen menurut Purwanto (2013: 103):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

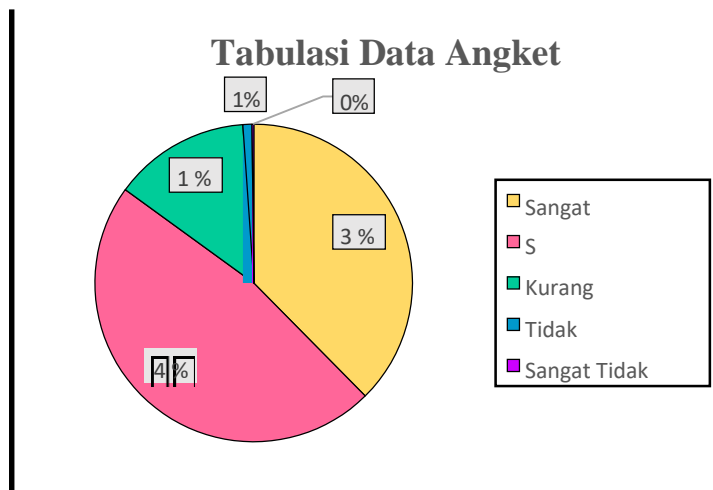
NP : Nilai Persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kategori Presentase Nilai

Tingkat Penguasaan	Predikat
86 – 100%	Sangat Baik
76 – 85%	Baik
60 – 75%	Cukup
55 – 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali



Gambar 4.2
Diagram Tabulasi Data Angket

Dari tabulasi jawaban responden pada diagram pie di atas, perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Sangat Setuju} = \frac{203}{540} \times 100\% = 38\%$$

$$\text{Setuju} = \frac{256}{540} \times 100\% = 47\%$$

$$\text{Kurang Setuju} = \frac{75}{540} \times 100\% = 14\%$$

$$\text{Tidak Setuju} = \frac{5}{540} \times 100\% = 1\%$$

$$\text{Sangat Tidak Setuju} = \frac{0}{540} \times 100\% = 0\%$$

$$\text{Rata-rata presentase skor} = \frac{\text{rata-rata presentase skor}}{\text{skor maksimal}} = \frac{1.262}{1.500} \times$$

$$100 = 84.13\%$$

Secara general hasil tanggapan responden terhadap variabel kosakata dan variabel metode *quantum learning* teknik *observe and remember* berdasarkan pada data angket penelitian ini menghasilkan rata-rata skor 84,13% yang termasuk kategori baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 16 Jakarta. Diperoleh hasil pengujian dan analisis data pada penelitian ini yang berjudul “Efektivitas *Quantum Learning* Melalui Teknik *Observe and Remember* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta”. Dengan demikian penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan kemampuan akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai 86.44 yang termasuk dalam kategori **baik sekali**, sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 75.78 yang termasuk dalam kategori **baik**. Hasil kemampuan akhir siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* mendapat perolehan rata-rata nilai lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *quantum learning* teknik *observe and remember*.
2. Hasil perhitungan uji T dengan uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil

dari taraf signifikansi 0,05. Menunjukkan hasil hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *quantum learning* teknik *observe and remember* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Jakarta. Selanjutnya hasil perhitungan *N-Gain score* menunjukkan angka rata-rata kelas eksperimen sebesar 58.8625 yang termasuk dalam kategori **sedang**, sedangkan angka rata-rata kelas kontrol sebesar 6.3926 yang termasuk dalam kategori **rendah**. Perolehan angka rata-rata *N-Gain score* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

3. Hasil data angket yang telah dianalisis secara general memperoleh rata-rata sebesar 84.13% yang termasuk dalam kategori **baik**. Menunjukkan sebagian besar siswa merasa tertarik, termotivasi, dan lebih semangat belajar bahasa Jepang menggunakan metode *quantum learning* teknik *observe and remember* sehingga memudahkan dalam menguasai kosakata bahasa Jepang.

Daftar Pustaka

- Adhitama, N., Parmin, & Sudarmin. (2015). Implementasi Quantum Learning Berbantuan Mind Mapping Worksheet Untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 4(3), 1022–1030. <https://doi.org/10.15294/usej.v4i3.8856>
- Alqahtani, M. (2016). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34. <https://doi.org/10.20472/te.2015.3.3.002>

- Aprilliana, L., Sutjiati, N., & Sugihartono, S. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Realia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang (Eksperimen Pembelajaran Kosakata Benda-Benda yang Berkaitan dengan Budaya Khas Jepang Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lembang Tahun Ajaran 2015/2016). *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 1(3), 50-64.
<https://doi.org/10.17509/japanedu.v1i3.6009>.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Edisi Kedua). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Baraqih, H. (2017). *The Implementation of Observe and Remember Game to Improve Students Vocabulary Mastery at Seventh Grade of Mts S. AlWashliyah Tembung*. Medan: Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sumatra Barat.
- Fathoni, M. (2012). Permainan Kosakata. Diambil 14 Juni 2019, dari laman <http://www.belajarbahasainggris.us/2012/12/permainan-kosakata-vocabulary-games.html> di akses pada tanggal 14 Juni 2019 jam 19.05
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Edisi ke-7). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Cetakan ke-18). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, N.N. (2017). *The application of Observe and Remember games in Improving Students Achievement in Vocabulary at The Seventh Grade of Mts Islamiyah Medan*. Medan: Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Islam Sumatra Barat.
- Shinmura, Izuru. (1998). *Koujien Daigohan*. Japan: Iwanami Shoten.
- Situmorang, R. M., Muhibbuddin, & Khairil. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal EduBio Tropika*, 3(2), 51-97.
- Yuliani, Diner, & Nurhayati. (2018). Efektifitas Word Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Semarang. *Journal of Japanese Learning and Teaching*, 6(1), 35-39.