

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA (GOI) BAHASA JEPANG SISWA KELAS XI SMAN 1 SIDOARJO

Yogi Prayogo

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yogi.19028@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintarsih, S.S., M.Pd.

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mintarsih@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to describe the effect of using *Project Based Learning* model on Japanese vocabulary mastery (goi) of 11th grade students of SMAN 1 Sidoarjo. This research is an experimental research using *pre-test and post-test* design. The population in this study were students of grade XI SMAN 1 Sidoarjo. Sampling using *Simple Random Sampling* technique and obtained class XI 10 as the control class and class XI 11 as the experimental class. The control class and the experimental class have the same number of students, namely 34 students. Data collection methods using tests and questionnaires. The data analysis technique used in this study was the *Independent Sample T-Test test*. The results of this study indicate that the two-party significance value (2-tailed) with a significance level of 5% is 0.039 or less than 0.05. From these results it can be concluded that there is a significant difference in the effect on the mastery of Japanese noun vocabulary of students in class XI-11 who use the *Project Based Learning* model.

Keywords: Project Based Learning, Vocabulary Acquisition, Japanese Language

要旨

本研究の目的は、シドアルジョの第一番国立高等学校の二年生の日本語語彙把握に対する *Project Based Learning* 学習モデルの効果を明らかにすることである。本研究は、事前テストと事後テストを用いた実験的研究である。本研究の母集団はシドアルジョの第一番国立高等学校の二年生である。単純無作為抽出法を用いてサンプリングし、対照クラスとして XI-10 クラス、実験クラスとして XI-11 クラスを得た。対照クラスと実験クラスの生徒数は同じ、すなわち 34 人である。テストとアンケートを用いたデータ収集方法本研究で使用したデータ分析手法は、独立標本 *T* 検定である。本研究の結果から、有意水準 5% の両側有意値 (2-tailed) は 0.039 または 0.05 未満であることが示された。これらの結果から、XI-11 クラスの生徒が *Project Based Learning* 学習モデルを使用した場合、日本語の名詞語彙の習得に対する効果に有意な差があると結論づけることができる。つまり、対立仮説は受け入れられる。

キーワード: *Project Based Learning* モデル、語彙把握、日本語

PENDAHULUAN

Saat ini satuan pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memiliki pembelajaran intrakurikuler beraneka ragam yang mana informasi dapat secara optimal bisa didapatkan peserta didik untuk menguasai konsep dan mencapai kompetensi dalam rentang waktu yang cukup. Salah satu bentuk implementasi kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran disekolah adalah pengalokasian 20-30

persen jam pelajaran untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yang disingkat PJBL.

Project Based Learning atau PJBL merupakan model pembelajaran yang peserta didik dibentuk menjadi berkelompok untuk membuat atau melakukan suatu proyek secara bersama-sama, dan mempresentasikan hasil proyek tersebut. Biasanya proyek lebih baik bersifat interdisipliner, bukan hanya konsep, melainkan juga sains yang lain yang terkait dengan nilai kemanusiaan yang lain (Suparno, 2007:126). Dengan kata lain dalam model ini

dihadirkan pembelajaran yang melibatkan kerja proyek, yang dimana peserta didik secara bersama dalam kelompok bekerja secara mandiri membangun atau menghasilkan produk karya dan mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan dari aktivitas yang dilakukan dan hasil produk yang dihasilkan.

Model *project based learning* termasuk model pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat dari pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung untuk mengerjakan proyek yang direncanakan. Model ini mengintegrasikan keadaan nyata dengan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga pada akhir pembelajaran siswa menghasilkan produk nyata yang bermanfaat. Produk yang dihasilkan bermacam-macam dapat berupa produk bentuk fisik maupun produk digital.

Model *project based learning* perlu mengangkat topik atau tema riil yang terjadi disekitar siswa. Topik yang diangkat berhubungan dengan pengetahuan serta keterampilan yang berguna untuk bisa dicapai oleh siswa. Topik yang diangkat dalam proyek yang dikerjakan dapat berupa hal yang terjadi disekitar siswa seperti dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Terkait hal di sekolah biasanya seputar yang berkaitan dengan akademis. Seperti topik dalam hal pembelajaran, pemahaman materi, cara belajar, dan sebagainya.

Dalam pelajaran bahasa Jepang salah satu topik yang dapat diangkat adalah topik mengenai penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata (*goi*) merupakan salah satu kompetensi turunan dari empat kompetensi pokok. Empat kompetensi tersebut yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Hal yang sama disampaikan oleh Ogawa (1985:602), bahwa pada proses belajar bahasa Jepang terdapat empat keterampilan berbahasa atau yang dikenal dengan "*yonginou*" yang harus dimiliki oleh orang yang belajar bahasa Jepang, yaitu 1) *kikuginou* (keterampilan mendengar), 2) *hanasuginou* (keterampilan berbicara), 3) *yomuginou* (keterampilan membaca), 4) *kakuginou* (keterampilan menulis).

Penguasaan kosakata (*goi*) dapat menjadi topik yang menantang untuk diangkat bagi siswa, karena penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa berkaitan secara langsung dengan ketercapaian kompetensi-kompetensi pokok pembelajaran bahasa Jepang dan berpengaruh pada kemampuan berbahasa Jepang yang baik dan benar.

Topik ini cocok untuk diangkat pada siswa yang berada di kelas XI SMA karena siswa baru pertama kali mendapat pelajaran bahasa Jepang. Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan ketertarikan siswa untuk belajar mengingat atau mengetahui banyak kosakata bahasa Jepang serta juga berlatih mengaplikasikannya sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diperlukan.

Project based learning juga dapat mengakomodir kebutuhan belajar siswa dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik siswa yang berbeda-beda. Siswa dapat memilih berbagai cara, metode, bentuk, gaya belajar, dan lain sebagainya pada pengerjaan proyek yang dilakukan. Hal ini membantu guru dalam memfasilitasi siswa untuk belajar dengan nyaman dan lebih baik. Mengingat kegiatan pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan karakter dari siswa itu sendiri. Produk yang dihasilkan pada akhir pembelajaran juga menjadi lebih beragam.

Model *project based learning* ini menghadirkan tantangan untuk siswa membuat sebuah karya atau media yang bervariasi sesuai kreativitas para siswa dengan tujuan mempermudah siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Selain mempermudah siswa untuk menguasai kosakata bahasa Jepang, hal ini juga memberikan siswa dorongan untuk mendapatkan ilmu dan kompetensi secara mandiri dari aktivitas pengerjaan proyek maupun karya atau produk yang dihasilkan. Hal ini seperti yang disampaikan Trianto (2014:43) yang menuliskan bahwa pendekatan *Project-based learning* dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong mahasiswa peserta didik mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal.

Sejalan dengan pernyataan diatas, Daryanto dan Raharjo (2012:162) menyebutkan kelebihan dari model *project based learning* yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan siswa untuk mengelola sumber belajar sehingga siswa tidak begitu bergantung pada guru, dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan serta lebih interaktif.

Berdasarkan kelebihan model *project based learning* yang dikemukakan dapat menjadi acuan untuk memanfaatkan model ini sebagai penyelesaian masalah penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa. Masalah penguasaan kosakata pada siswa ini juga diungkapkan oleh guru bahasa Jepang di SMAN 1 Sidoarjo pada saat wawancara pendahuluan. Beliau mengungkapkan bahwa siswa kelas XI di SMAN 1 Sidoarjo kesulitan pada penguasaan kosakata. Menurut beliau kesulitan ini terjadi karena siswa baru mendapat pelajaran bahasa pada kelas XI dan jarang menerapkan bahasa Jepang atau kosakata bahasa Jepang diluar jam pelajaran bahasa Jepang. Kosakata benda dalam bahasa Jepang menjadi salah satu yang dianggap sulit, karena jumlah benda yang ada di sekitar siswa sangat banyak dan beragam.

Hal ini melatarbelakangi penelitian untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 1 Sidoarjo. Alasan ini juga yang

melatarbelakangi untuk mengangkat judul penelitian "*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Penguasaan Kosakata (Goi) Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 1 Sidoarjo*". Penelitian akan dilakukan di dua kelas yang menjadi sampel, kemudian dibentuklah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *project based learning* sedangkan model *direct instruction* akan digunakan di kelas kontrol. Untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan setelah perlakuan pada kedua kelas digunakan *pre-test* dan *post-test*. Kemudian hasil dari tes tersebut dianalisis untuk mengetahui pengaruh yang terjadi.

Terkait dengan permasalahan penelitian diatas, maka perlu untuk menyusun sebuah rumusan masalah. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMAN 1 Sidoarjo?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang pada kelas XI SMAN 1 Sidoarjo?

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMAN 1 Sidoarjo.
2. Menganalisis tentang respon siswa pada penggunaan model pembelajaran *project based learning* terhadap penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang kelas XI SMAN 1 Sidoarjo.

Dengan tujuan yang telah dijabarkan di atas, maka hasil dari penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan juga kompetensi terkait penguasaan kosakata bahasa Jepang sehingga mencapai kompetensi dan hasil belajar yang diinginkan baik melalui proses pengerjaan proyek maupun produk yang dihasilkan.
- b. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran yang dibahas dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi model

pembelajaran yang digunakan di dalam kelas agar dapat menciptakan keadaan belajar yang menarik dan menyenangkan.

- c. Bagi sekolah, dapat menjadi pemberian yang berupa konsep model pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi penelitian lain, dapat dijadikan sebagai referensi dan motivasi untuk penelitian yang selanjutnya.

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi agar tetap terfokus pada inti permasalahan, maka dibatasi sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dapat menuliskan, mengartikan, dan menggunakan kosakata pada buku "*Nihongo Kirakira*" pada bab 15 dengan isi materi tentang berbagai macam ungkapan mengenai nama ruangan yang ada didalam rumah, kondisi dan aktivitas yang dilakukan diruangan tersebut, serta nama-nama benda diruangan tersebut.
2. Kosakata yang digunakan sebagai acuan pembuatan proyek dibatasi sebanyak dengan kosakata yang digunakan pada bab 15 dengan isi materi tentang berbagai macam ungkapan mengenai nama ruangan yang ada didalam rumah, kondisi dan aktivitas yang dilakukan diruangan tersebut, serta nama-nama benda diruangan tersebut.

METODE

Jenis penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2017:107) menyampaikan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Kemudian menurut Arikunto (2014:203), metode penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti kemungkinan adanya sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat yang dimana caranya adalah dengan menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *true experimental design* dan dengan menggunakan *pre-test and post-test design*. *True experimental* adalah eksperimen yang sungguh-sungguh, karena desain ini memungkinkan peneliti untuk dapat mengontrol semua variabel luar yang dapat memengaruhi berlangsungnya eksperimen.

Penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti terdapat atau tidak hubungan sebab akibat serta seberapa besar hubungan sebab akibat dari suatu perlakuan yang

dilakukan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai perbandingan. Dengan kata lain dalam penelitian ini peneliti mencari pengaruh perlakuan berupa pemberian model *project based learning* dan membandingkan dengan model *direct instruction* pada kelas kontrol pada penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sidoarjo terdapat mata pelajaran bahasa Jepang. Pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Setelah melakukan teknik tersebut peneliti mendapat hasil bahwa kelas XI 11 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 10 sebagai kelas kontrol.

Jenis teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan instrumen berupa tes dan angket. *Pre-test* dan *post-test* merupakan instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini. Untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *project based learning* maka akan digunakan *pre-test*. Sedangkan untuk dapat mengukur seberapa besar kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *project based learning* maka digunakan *post-test*. Lalu angket yang digunakan untuk penelitian ini yaitu angket tertutup. Hal ini dimaksudkan agar pendapat siswa terfokus pada penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Terdapat beberapa tahapan untuk melakukan penelitian eksperimen ini penelitian ini tersusun menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Tahap Awal

Pada tahap ini seluruh persiapan berkaitan dengan eksperimen dilakukan. Hal ini meliputi sebagai berikut:

- a) Menentukan sampel dari populasi.
- b) Menentukan sampel sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c) Melakukan *simple random sampling* untuk memilih secara acak sampel dari populasi.

2. Tahap Eksperimen

Ada 3 hal pokok yang dilakukan pada tahapan ini, yaitu: melakukan tes awal, melakukan perlakuan, melakukan tes akhir.

3. Tahap Akhir

Tahap penyelesaian dari seluruh tahapan yang telah dilakukan. Peneliti menganalisis hasil tes awal dan tes akhir dengan menggunakan perangkat lunak SPSS pada tahap ini. Serta membandingkan kedua hasil yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mendapatkan data yang valid, reliabel, dan sah perlu dilakukan pengujian pada instrumen yang digunakan maka perlu dilakukan uji validitas dan uji

reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Kemudian pengujian dilanjutkan pada data yang telah didapatkan, yaitu berupa uji normalitas, dan uji homogenitas. Ketika setiap uji prasyarat terselesaikan dilanjutkan dengan uji T sebagai pengujian untuk membuktikan terdapat atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara penguasaan kosakata benda bahasa Jepang siswa kelas eksperimen dengan perlakuan berupa penggunaan model *project based learning* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Setiap pengujian dibantu oleh perangkat lunak SPSS atau *Statistical Product and Service* sebagai pengganti perhitungan secara manual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas perolehan data hasil penelitian yang meliputi deskripsi data pada kelas eksperimen yaitu kelas XI-11 dengan pemberian perlakuan berupa penggunaan model *project based learning*. Kemudian pada kelas kontrol yaitu kelas XI-10 dengan menggunakan model *direct instruction*. Deskripsi data yang dijabarkan pada bagian ini merupakan hasil skor perolehan dari soal tes awal dan tes akhir yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil analisis yang telah didapatkan:

Uji Validitas: Dari hasil uji validitas didapatkan hasil bahwa soal yang telah valid ada sejumlah 15 butir soal sedangkan 5 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Kemudian soal-soal yang dinyatakan tidak valid dihilangkan, sehingga tersisa 15 butir soal yang telah valid dan soal-soal tersebut yang digunakan.

Uji Reliabilitas: Uji ini dilakukan untuk melengkapi uji validitas agar terperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Hasil uji reliabilitas soal menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas dari instrumen yang digunakan adalah sebesar 0,727 sehingga dapat dinyatakan kedalam kategori reliabilitas tinggi.

Untuk mempermudah pengamatan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, data hasil yang telah diperoleh dirangkum pada tabel dibawah:

Tabel 1. Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

| Kelas | Max | Min | Mean | Median | Modus |
|------------|-----|-----|-------|--------|-----------|
| Eksperimen | 93 | 33 | 61,79 | 63,00 | 53 dan 66 |
| Kontrol | 80 | 33 | 51,62 | 53,00 | 53 |

Tabel 2. Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

| Kelas | Max | Min | Mean | Median | Modus |
|------------|-----|-----|-------|--------|-----------|
| Eksperimen | 100 | 40 | 74,97 | 73,00 | 73 dan 93 |

| | | | | | |
|---------|----|----|-------|-------|-----------|
| Kontrol | 93 | 40 | 67,74 | 66,00 | 53 dan 60 |
|---------|----|----|-------|-------|-----------|

Dari data yang telah diperoleh kemudian dilakukan pengujian prasyarat analisis, yang dimana hasil yang telah didapatkan dijabarkan sebagai berikut:

Uji Normalitas: Uji normalitas sebaran ini berfungsi melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* yang memiliki kriteria pengujian yaitu, apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka berarti sebaran data kedua kelas tersebut tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut didapatkan hasil bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bernilai signifikansi (Sig) > 0,05 sehingga kesimpulan yang dapat diambil adalah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal.

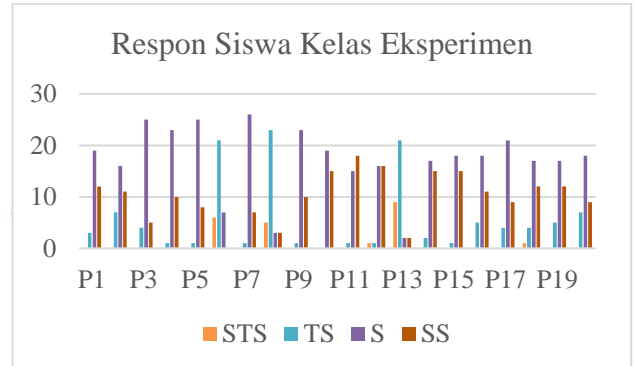
Uji Homogenitas: Uji homogenitas varian berfungsi mengetahui apakah suatu varian data bersifat homogen atau heterogen. Uji homogenitas varian data dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 adalah uji *Levene* yang memiliki kriteria pengujian yaitu data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,622. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Menurut tabel diatas dapat dikatakan bahwa hasil *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah homogen.

Uji Hipotesis: Guna mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penguasaan kosakata benda bahasa Jepang siswa kelas eksperimen dengan perlakuan berupa penggunaan model *project based learning* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* digunakan uji *independent sample t-test*. Yang mana hipotesis dikatakan diterima apabila H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu jika (Sig. 2 tailed) < 0,05. Menurut hasil uji T yang telah dilakukan tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,039 atau lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

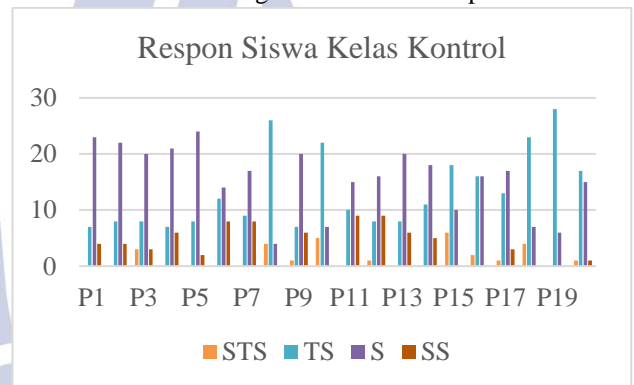
Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penguasaan kosakata benda bahasa Jepang kelas XI SMA Negeri 1 Sidoarjo antara kelas XI-11 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata benda bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sidoarjo antara siswa kelas

XI-11 yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Selanjutnya penjabaran tentang hasil angket respon siswa terhadap pemberian model pembelajaran *project based learning* pada kelas eksperimen dan *direct instruction* pada kelas kontrol. Untuk mempermudah pengamatan terhadap hasil angket respon siswa ditampilkan grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil angket siswa kelas eksperimen



Gambar 2. Hasil angket siswa kelas kontrol

Dari respon yang diberikan siswa kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil dalam bentuk persentase untuk setiap pernyataan angket dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Hasil Persentase Angket Kelas Eksperimen:

1). Pernyataan 1 atau P1 yaitu mendapat persentase sebesar 82%, 2). P2 sebesar 78%, 3). P3 sebesar 76%, 4). P4 sebesar 82%, 5). P5 sebesar 80%, 6). P6 sebesar 51%, 7). P7 sebesar 79%, 8). P8 sebesar 53%, 9). P9 sebesar 82%, 10). P10 sebesar 86%, 11). P11 sebesar 88%, 12). P12 sebesar 85%, 13). P13 sebesar 48%, 14). P14 sebesar 85%, 15). P15 sebesar 85%, 16). P16 sebesar 79%, 17). P17 sebesar 79%, 18). P18 sebesar 79%, 19). P19 sebesar 80%, dan 20). P20 yaitu sebesar 76%.

Hasil Persentase Angket Kelas Kontrol:

1). Pernyataan 1 atau P1 yaitu mendapat persentase sebesar 73%, 2). P2 sebesar 72%, 3). P3 sebesar 67%, 4). P4 sebesar 74%, 5). P5 sebesar 71%, 6). P6 sebesar 72%, 7). P7 sebesar 74%, 8). P8 sebesar 50%, 9). P9 sebesar 73%, 10). P10 sebesar 51%, 11). P11 sebesar 74%, 12). P12

sebesar 74%, 13). P13 sebesar 74%, 14). P14 sebesar 71%, 15). P15 sebesar 53%, 16). P16 sebesar 60%, 17). P17 sebesar 66%, 18). P18 sebesar 52%, 19). P19 sebesar 54%, dan 20). P20 yaitu sebesar 62%.

Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang, tertarik serta berminat untuk belajar penguasaan kosakata benda bahasa Jepang menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Penggunaan model pembelajaran ini juga lebih disukai oleh siswa karena dengan serangkaian aktivitas secara berkelompok, suasana belajar menjadi tidak membosankan, siswa menjadi aktif bekerja sama, berdiskusi, mengungkapkan pendapat dan gagasan selama pengerjaan proyek berlangsung. Siswa juga mendapat kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri sehingga membuat materi dapat dimengerti dengan mudah serta memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.

Respon yang berbeda ditunjukkan siswa di kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction*. Dari hasil angket dapat dilihat bahwa penggunaan model *direct instruction* kurang menarik bagi siswa karena terasa membosankan. Model *direct instruction* juga kurang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini dikarenakan kurangnya kesempatan siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran, seperti bertukar pikiran dengan teman dan guru mengenai materi yang diajarkan. Kurangnya ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar membuat materi yang diberikan menjadi lebih susah untuk dimengerti dan membuat siswa tidak memiliki keinginan untuk mengulas ulang materi yang diberikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap penguasaan kosakata (*goi*) bahasa Jepang di kelas XI SMAN 1 Sidoarjo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI-11 SMA Negeri 1 Sidoarjo yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji *Independent Sample T-test* yang menampilkan bahwa nilai signifikansi dua pihak (2-tailed) dengan taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,039 atau kurang dari 0,05. Sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Respon yang ditunjukkan siswa terhadap perlakuan yang diberikan yaitu berupa penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada kelas eksperimen dan penggunaan model *direct instruction*

pada kelas kontrol dengan menggunakan angket respon siswa menunjukkan hasil yaitu:

- 1) Pada kelas eksperimen siswa sangat setuju dengan penggunaan model pembelajaran yang digunakan karena mampu menambah motivasi belajar, mempermudah memahami materi, menjadi lebih aktif berdiskusi dan belajar secara kelompok, dan lebih menyenangkan.
- 2) Sedangkan pada kelas kontrol siswa menunjukkan respon setuju dengan penggunaan model pembelajaran yang digunakan akan tetapi menurut siswa model pembelajaran *direct instruction* sulit untuk memahami materi, kurang dapat *sharing* dengan guru dan teman saat pembelajaran, dan siswa merasa model *direct instruction* membosankan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMAN 1 Sidoarjo, saran yang dapat disampaikan peneliti yaitu seperti berikut:

1. Saat penelitian, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan model *project based learning*, yaitu alokasi waktu yang tidak sesuai dengan yang direncanakan dan pengkondisian kelas yang susah ketika pembelajaran berlangsung. Hendaknya untuk penelitian selanjutnya permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara memberikan alokasi waktu yang lebih dan juga pengawasan yang ekstra terhadap siswa ketika mengerjakan proyek.
2. Hendaknya para peneliti selanjutnya lebih mengembangkan ruang lingkup penelitian, karena pada penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa siswa dapat mengembangkan secara mandiri kosakata dan kalimat yang belum diberikan. Untuk penelitian selanjutnya dapat mengambil topik seperti penguasaan pola kalimat, percakapan bahasa Jepang, dan lain sebagainya.
3. Hendaknya pada penelitian selanjutnya dapat memperdalam kembali faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi siswa selama menggunakan *project based learning* seperti proyek seperti apa yang dapat disesuaikan dengan cara belajar siswa, kesukaan siswa, atau minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro. 2022. Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Sakubun Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 8(2), 112-121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/43380/22534>
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Bahar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajarani, Siska Paramita. 2017. *Efektivitas Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Di Kelas XI IPA C SMA Negeri 58 Jakarta Tahun Akademik 2015/2016)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Jakarta). <http://repository.unj.ac.id/27950/>
- Fauzan, Ali Reza. 2019. *Analisis Kemampuan Bahasa Jepang Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Siswa MAN I Magelang*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang). http://lib.unnes.ac.id/36182/1/2302414033_Optimized.pdf
- Hamiyah, Nur dan Mohammad Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kusdaryanti, Muthia. 2012. *Keefektifan Penggunaan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Ketrampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta). <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/34952>
- Kusuma, Willy. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Huruf Jepang Pada Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Magelang*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta). <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/8414/8015>
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Ogawa, Yoshio. 1995. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan
- Rahajeng, Dyah. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 11(05), 1149-1159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53536>
- Raharjo, Sahid. 2013. *Kumpulan Video Panduan Analisis Data Dengan Program SPSS*. Youtube. <http://www.youtube.com/@SahidRaharjo>
- Rosdiani, Dini. 2012. *Perencanaan Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjiyanto, dan Dahidi, A. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Adrian. 2011. *Good Corporate Governance*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Thomas, J.W. 2000. *A Review Of Research On Project-Based Learning*. California: The Autodesk Foundation. (online), http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29
- Tim Penyusun. 2010. *Processing Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Bidang Kajian Kebijakan dan Inovasi Administrasi Negara.
- Tim Penyusun. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Surabaya.
- Walgito, Bimo. 1999. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.