

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN PAILKEM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ARISAN TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS HURUF HIRAGANA (あーん) PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 14 SURABAYA

Betty Nisma Anugraheni

Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

bettynisma.anugraheni@gmail.com

Abstrak

Strategi merupakan salah satu pendekatan yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dan membuat siswa nyaman akan proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Salah satu strategi yang digunakan untuk pembelajaran adalah strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan. Strategi ini digunakan untuk mengukur kemampuan menulis huruf Hiragana (あーん) pada siswa SMA Negeri 14 Surabaya.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat kemampuan menulis huruf Hiragana dan mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan. Dalam melakukan analisis data, digunakan metode penelitian eksperimen murni. Teknik pengumpulan data adalah dengan memberikan soal berupa pre-test dan post-test. Selain itu juga menyebarkan angket pada kelas eksperimen. Sampel penelitian ini 66 orang siswa SMA Negeri 14 Surabaya kelas XI tahun ajaran 2014/2015, namun dalam pengolahan data hanya 36 siswa yang dianalisis karena hasil dari penggunaan random sampling. Hasil analisis penelitian ini adalah bahwa strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana siswa kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya. Dari hasil analisis diketahui bahwa nilai $t\text{-score} (-6,982) < \text{nilai } t\text{-tabel} (-2,11)$, menunjukkan bahwa penggunaan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana di SMA Negeri 14 Surabaya. Berdasarkan hasil analisis angket, strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan mendapatkan respon positif dari siswa dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf Hiragana.

Kata Kunci: PAILKEM, Kartu Arisan, Menulis huruf Hiragana

要旨

ストラテジーと言うのは教師から生徒に与えるやり方で、このやり方をつかえば、生徒の関心を引いて楽に授業ができる。一つのストラテジーはアリサン・カードで、PAILKEM。ストラテジーと言う。このストラテジーを使うことは国立 14 スラバヤ高等学校の生徒のひらがなを書くのうりよくを上げることが図るためである。

調査の目的はアリサン・カードを使って、生徒のひらがなを書く能力と PAILKEM ストラテジーを使うことの反応を調べることである。データの分析法は純粋な方法を使う。データを集めるために *pre-test* と *post-test* で問題を与えた。そうして、実験クラスにアンケートを与えた。この調査のサンプルは国立スラバヤ第 14 高等学校の 2 年生で、66 人だが、データを分析するときランダムサンプリングを使って、36 人だけ分析した。分析の結果、T 検定の評価 $(-6,982) < \text{表の評価 } (-2,11)$ でアリサン・カードで PAILKEM ストラテジーは国立スラバヤ第 14 高等学校の 2 年生のひらがなを書く能力に有意だとしめた。また、アンケートの結果、アリサン・カードで PAILKEM ストラテジーは生徒から積極的な反応が得られて、生徒のひらがなを書く能力を上げることが分かった。

キーワード : PAILKEM、アリサン・カード、 ひらがなを書く

PENDAHULUAN

Dalam mempelajari suatu bahasa, seseorang harus dapat menguasai empat keterampilan berbahasa di antaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis (Tarigan, 1990:2). Keempat aspek tersebut saling berkaitan antara

satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan mempelajari bahasa Jepang. Terlepas dari mementingkan salah satu dari keempat aspek kompetensi tersebut, menulis adalah salah satu aspek yang harus dipenuhi oleh pembelajar pemula. Karena dalam mempelajari bahasa Jepang, kemampuan menulis huruf Hiragana merupakan

aspek penting dan harus dipelajari oleh pembelajar pemula. Muneo (1988:17) mengemukakan bahwa hampir semua orang asing berpendapat bahwa bahasa Jepang sulit dipelajari. Alasan utamanya karena bahasa Jepang mempunyai huruf tersendiri, salah satunya huruf Hiragana. Selain itu, pada kenyataannya peranan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis huruf Hiragana tersebut masih menemui beberapa faktor kendala yang dapat mempengaruhi proses hasil belajar khususnya bahasa Jepang. Hal tersebut membuat pembelajar pemula kurang mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah.

Pada pembelajaran awal bahasa Jepang terutama di tingkat sekolah menengah atas (SMA), dimulai dari pengenalan huruf-huruf Jepang, yang terdiri atas Hiragana, Katakana, dan Kanji sederhana. Dalam pembelajaran bahasa Jepang huruf Hiragana merupakan huruf yang sering dipakai, baik oleh guru maupun siswa untuk menuliskan kata-kata maupun kalimat dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu pembelajaran awal untuk menulis huruf Hiragana sangatlah penting bagi pembelajar pemula. Penelitian ini menggunakan subjek siswa SMA Negeri 14 Surabaya. Pemilihan subjek berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi bahasa Jepang kelas XI-IPS.2 dan XI-IPS.3 SMA Negeri 14 Surabaya pada tanggal 12 Januari 2015 pada pukul 13.00-13.45 WIB, yang menyatakan bahwa terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran huruf Jepang (Hiragana, Katakana, Kanji) khususnya dalam pembelajaran menulis huruf Hiragana. Hal ini disebabkan banyaknya siswa yang mudah mengalami kebosanan dan kurang adanya minat dalam pembelajaran huruf Hiragana. Pembelajaran bahasa Jepang juga masih sering dipelekan oleh siswa, karena mata pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran muatan lokal. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan untuk melihat coretan huruf hiragana. Hal tersebut merupakan faktor-faktor penghambat dalam pembelajaran menulis huruf Hiragana, sehingga pengajar mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 14 Surabaya kelas XI-IPS.2 dan XI-IPS.3 dengan menggunakan salah satu pendekatan yaitu dengan menggunakan strategi yang dapat menarik siswa dan membuat siswa nyaman akan proses pembelajaran yang dilakukan. Peneliti lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan strategi pembelajaran PAILKEM. Menurut Uno, (2012:10) PAILKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, efektif, dan Menarik. Strategi pembelajaran PAILKEM merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan

strategi PAILKEM senantiasa memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif, inovatif, kreatif dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar serta menjadikan pembelajaran efektif dan menarik. Hal ini dimaksudkan dengan strategi karena bidang garapannya tertuju pada bagaimana cara: (1) pengorganisasian materi pembelajaran, (2) menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran, dan (3) mengelola pembelajaran sebagaimana yang dikehendaki oleh ilmuwan pembelajaran selama ini, seperti Reigeluth dan Merrill yang telah melaksanakan dasar-dasar instruksional yang mengoptimalkan proses pembelajaran (Uno, 2012:10).

Dengan adanya penggunaan strategi PAILKEM tersebut, maka peneliti menggunakan suatu media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu peneliti sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dalam kalimat ini "sumber belajar" ini tersirat makna keaktifan, yakni penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain (Munadi, 2008:36-37). Agar siswa dapat belajar secara aktif peneliti akan menggunakan media permainan kartu arisan Hiragana untuk mengukur kemampuan menulis huruf Hiragana siswa SMA Negeri 14 Surabaya kelas XI-IPS.2 dan XI-IPS.3.

Dalam cara atau langkah permainan kartu arisan, siswa mencocokkan huruf Hiragana yang ditulis oleh siswa terhadap huruf Hiragana yang dibuat oleh peneliti dengan membuat permainan kartu arisan yang belum pernah dipakai sebagai media pembelajaran. Permainan kartu arisan huruf Hiragana ini mempunyai bentuk persegi yang mempunyai dua jenis kartu, yaitu satu berukuran 10x10cm dan yang satunya lagi berukuran 5x5cm. Bentuk kartu arisan yang memiliki 10x10cm dibuat sejumlah siswa yang ada di dalam kelas karena digunakan untuk menulis jawaban. Sedangkan kartu arisan yang mempunyai ukuran 5x5cm dibuat sejumlah huruf Hiragana karena untuk menulis soal yang nantinya akan dimasukkan ke dalam gelas. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menjalankan proses model permainan kartu arisan huruf Hiragana ini adalah satu kelas dibuat kelompok secara heterogen. Kemudian peneliti membagikan kertas jawaban pada siswa, masing-masing satu lembar, dan kartu soal digulung dan dimasukkan ke dalam gelas. Gelas yang sudah berisi soal dikocok, kemudian salah satu yang jatuh, dibacakan agar dijawab oleh siswa yang memegang kartu jawaban. Apabila jawaban benar, maka siswa dipersilahkan tepuk tangan dan guru berhak memberi satu poin dari para anggotanya (Uno, 2012:80).

Dari uraian paragraf di atas, penggunaan media permainan kartu arisan huruf Hiragana akan memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan penulisan huruf Hiragana dalam bahasa Jepang. Selain itu, juga menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian guna mengetahui bagaimana tingkat kemampuan siswa dalam menulis huruf Hiragana. Dengan sistem strategi PAILKEM kelas XI-IPS.2 dan XI-IPS.3 SMA Negeri 14 Surabaya diharapkan mendapatkan respon yang baik dan bisa menulis huruf Hiragana dengan media yang menyenangkan. Dengan begitu, siswa dapat menghafal penulisan huruf Hiragana dengan mudah dan tentunya sekaligus siswa dapat membaca huruf Hiragana dengan mudah.

Penelitian mengenai strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengajaran bahasa Jepang, khususnya pada penguasaan penulisan huruf Hiragana melalui strategi pembelajaran PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan Hiragana.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk menarik siswa dalam hal mempelajari bahasa Jepang khususnya menulis huruf Hiragana.

- b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai acuan untuk mempermudah belajar bahasa Jepang khususnya penguasaan menulis huruf Hiragana.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Karena penelitian ini dapat membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan yang kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode penelitian yang menggunakan prinsip dan kaidah-kaidah pada penelitian kuantitatif eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2013: 107). Dalam penelitian ini mengambil perlakuan *True Experimental Design* (eksperimen yang dianggap sudah baik atau murni),

karena penelitian ini memenuhi prosedur dan syarat eksperimen yang berkenaan dengan pengontrolan variabel, kelompok kontrol, pemberian perlakuan, serta pengujian hasil. Pengujian hasil nantinya dilakukan melalui pendekatan kuantitatif menggunakan *t-score* untuk menguji apakah ada perbedaan di antara ke dua kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Melihat adanya pernyataan di atas, maka tentu terlihat dari perbedaan kedua kelompok ini adalah dari perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan yang khusus yaitu dengan variabel yang diuji akibatnya dengan menggunakan Strategi Pembelajaran PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan Hiragana, sedangkan pada kelompok kontrol diberi perlakuan yang lain yang nantinya dibandingkan hasilnya dengan perlakuan pada kelompok eksperimen yaitu dengan metode ceramah dengan media *power-point*. Persamaan dari kedua jenis perlakuan ini adalah jumlah siswa per masing-masing kelas dan nilai rata-rata yang tidak jauh beda selisihnya, dalam arti kedua kelas tersebut baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki kemampuan yang hampir sama.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Surabaya tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 3 kelas. Sedangkan sampelnya yaitu kelas XI-IPS.2 sebagai kelas eksperimen untuk menentukan sampel tersebut, digunakan random sampling atau secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dilakukan random sampling karena kemampuan siswa di sekolah tempat penelitian diperlakukan sama dan bersifat homogen.

Instrumen penelitian adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2010:192). Jadi dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati untuk mengumpulkan data agar mudah dan hasil yang dicapai menjadi baik. Dalam penelitian ini, digunakan instrumen sebagai berikut:

1. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Soal *pre-test* digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menulis huruf Hiragana sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai *pre-test* nantinya akan dibandingkan dengan hasil *post-test*. Sedangkan soal *post-test* berfungsi untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa untuk menulis huruf Hiragana setelah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk melaksanakan kegiatan *pre-test* dan kegiatan *post-test*, tidak ada perbedaan soal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menulis huruf Hiragana dengan

cara membandingkan hasil akhir nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

2. Angket Respon

Angket merupakan alat yang digunakan untuk diberikan kepada responden berupa pertanyaan tertulis untuk memperoleh keberhasilan dari sebuah penelitian. Angket respon ini diberikan kepada siswa agar peneliti dapat mengetahui respon siswa dan memperoleh informasi dari siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan strategi pembelajaran PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana pada siswa kelas XI yang tepatnya pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Dalam penelitian ini jawaban yang disediakan berupa angka 4,3,2,1 yang masing-masing mewakili sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Angket diberikan setelah siswa kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus, yaitu pembelajaran dengan menggunakan strategi PAILKEM dengan media kartu arisan huruf Hiragana.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Menurut Sugiyono (2011:147), kiatan dalam menganalisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik inferensial, teknik *t-score* (untuk sampel berkorelasi). Rumus ini digunakan untuk mencari ada atau tidaknya suatu perbedaan antara dua nilai rata-rata atau dua sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen) yang kemampuan siswanya telah disampaikan terlebih dahulu. Dalam hal teknik analisis data juga dilakukan penyamaan subyek dengan maksud agar perbedaan-perbedaan yang terjadi hanya ditimbulkan oleh perbedaan perlakuan yang dieksperimenkan dan bukan diakibatkan oleh perbedaan kemampuan. Untuk mengetahui berapa besar hasil penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa langkah untuk menganalisis data, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan uji normalitas
2. Menentukan t-signifikan kelas kontrol
3. Menentukan t-signifikan kelas eksperimen
4. Analisis data tes
5. Analisis angket atau kuisioner
6. Pengujian hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat kemampuan menulis huruf Hiragana(あーん). dan respon siswa kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya dengan menggunakan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan.

Untuk mengetahui jawaban dari rumusan masalah yang dibuat, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pemasangan Subjek Kelas Kontrol dan Eksperimen,
- 2) Analisis Data Tes Hasil Belajar yang terdiri dari:
 - a) Uji Normalitas, b) t-signifikan, c) t-test, d) Analisis Angket, 3) Pembahasan Hasil Analisis Data.

1. Pemasangan Subjek Kelas Kontrol dan Eksperimen

Diperoleh pasangan subjek sebanyak 18 orang diambil dari Nilai Ulangan Tengah Semester siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Surabaya. Pasangan subjek tersebut diperoleh secara random sampling dengan memansangkan siswa sesuai dengan urutan nilai yang tidak memiliki jarak yang jauh atau tidak terlalu jelek setiap interval nilai standar yang sama pada masing-masing kelas.

No.	No. Absen		Nilai UTS	
	K.Kontrol	K. Eksp	K.Kontrol	K. Eksp
1	9	1	55	60
2	18	14	55	60
3	2	10	60	65
4	3	24	60	65
5	14	16	65	70
6	17	29	65	70
7	22	33	65	70
8	16	4	70	75
9	27	17	70	75
10	5	6	75	80
11	7	8	75	80
12	21	18	75	80
13	23	20	75	80
14	29	21	75	80
15	6	3	85	85
16	10	12	85	85
17	15	13	85	85
18	26	22	85	85

2. Analisis Data Tes Hasil Belajar

Setelah *pre-test* dan *post-test* dilaksanakan, kemudian dinilai hingga memperoleh hasil akhir yang kemudian dianalisis menggunakan *t-score* (untuk sampel-sampel yang berkorelasi). Namun untuk memastikan penelitian ini telah mengikuti ciri-ciri distribusi frekuensi normal, maka terlebih dahulu dilakukan sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

- 1) Diketahui bahwa $x^2_{hitung} = 5.9754 < x^2_{tabel} (5\%, 2) = 5.991$, maka kesimpulan yang bisa diambil adalah “Distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.”
- 2) Diketahui bahwa $x^2_{hitung} = 4.5082 < x^2_{tabel} (5\%, 2) = 5.991$, maka kesimpulan yang bisa diambil adalah “Distribusi frekuensi nilai *post-test* kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.”

b) T-Signifikan

1) T-Signifikan kelas kontrol

Menentukan taraf signifikansi, dipilih taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan db sama dengan jumlah kelas dikurangi satu, atau $db = N - 1$ dengan $N =$ jumlah kelas, $db = 3 - 1 = 2$. Menentukan taraf kepercayaan, dengan cara ditentukannya taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan catatan penentuan taraf signifikansi tersebut dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis. Ditentukan nilai $t (0,05, db) = t (0,05, 17) = 2,11$.

Menghitung *t-signifikansi*

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{15.77}{\sqrt{\frac{985.112}{18(18-1)}}} = 8.87$$

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai $t(\text{kelas kontrol}) = 8.87 > t(0,05, db) = 2,11$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti : ada perbedaan signifikan berupa kenaikan pada nilai rata-rata *pre-test* yang semula 62.88 menjadi 78.66 setelah diberikan *post-test* pada kelas kontrol.

2) T-Signifikan Kelas Eksperimen

Menentukan taraf signifikansi, dipilih taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan db sama dengan jumlah kelas dikurangi satu, atau $db = N - 1$ dengan $N =$ jumlah kelas, $db = 3 - 1 = 2$. Menentukan taraf kepercayaan, dengan cara ditentukannya taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan catatan penentuan taraf signifikansi tersebut dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis. Ditentukan nilai $t (0,05, db) = t (0,05, 17) = 2,11$.

Menghitung *t-signifikansi*

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{19.88}{\sqrt{\frac{1139.7792}{18(18-1)}}} = 10.30$$

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai $t(\text{eksperimen}) = 5.09 > t(0,05, db) = 2.11$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti : ada perbedaan signifikan berupa kenaikan pada nilai rata-rata *pre-test* yang semula 68.16 menjadi 88.05, setelah diberikan *post-test* pada kelas eksperimen.

c) T-test

Berdasarkan $db = (\text{jumlah subjek}) - 1 = 18 - 1 = 17$, diperoleh batas penerimaan $t_{5\%, 17} = 2,11$, sehingga nilai $t = -6,982 < t_{5\%, 17} = -2,11$, maka ada perbedaan yang signifikan berupa rata-rata nilai *post-test* antara pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media *power point* dengan pengaruh pembelajaran strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan Hiragana yaitu sebesar 67.94 untuk kelas kontrol dan 88.05 untuk kelas eksperimen. Nilai *post-test* masing-masing kelas kontrol dan eksperimen memiliki selisih 20.11 poin. Perbedaan tersebut muncul karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

d) Analisis Angket

Berdasarkan data angket di atas dapat diketahui respon siswa terhadap pengaruh strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana, meskipun jumlah siswa yang mengisi angket tiga puluh lima siswa, tetapi karena adanya delapan belas yang digunakan dalam penelitian, maka jumlah angket disesuaikan dengan jumlah siswa yang menjadi objek penelitian. Data angket disajikan sebagai berikut:

1) Aspek pemahaman materi

Aspek ini terdiri dari tiga butir pernyataan dalam satu indikator. Jadi perhitungannya adalah:

$$\text{Presentase Nilai Perolehan Butir} = \frac{158}{216} \times 100\% = 73.14\%$$

Dapat disimpulkan pemahaman siswa terhadap huruf Hiragana tergolong cukup, siswa setuju pembelajaran menggunakan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan dapat mempermudah siswa untuk menulis huruf Hiragana (あーん).

2) Aspek motivasi

Aspek ini terdiri dari empat butir pernyataan dalam satu indikator. Jadi perhitungannya adalah :

$$\text{Presentase Nilai Perolehan Butir} = \frac{240}{288} \times 100\% = 83.33\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, diketahui motivasi siswa tergolong baik, siswa setuju pembelajaran menggunakan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan.

3) Aspek tingkat keberhasilan

Pada aspek ini ada delapan butir pernyataan dalam dua indikator. Jadi perhitungannya adalah:

$$\text{Presentase Nilai Perolehan Butir} = \frac{469}{576} \times 100\% = 81.42\%$$

Dari perhitungan di atas diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan adalah baik. Siswa setuju dengan diterapkannya strategi PAILKEM dengan media kartu arisan dapat mempermudah siswa dalam menulis huruf Hiragana.

Setelah ketiga aspek tersebut dianalisis, maka analisis secara keseluruhannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Nilai Perolehan Butir} = \frac{867}{1080} \times 100\% = 80.27\%$$

Menurut data di atas yang telah dianalisis, siswa memberikan respon yang baik serta pembelajaran menggunakan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan cukup berguna dalam pengajaran menulis huruf Hiragana.

3. Pembahasan Analisis Data

Setelah data diproses dan dianalisis, maka selanjutnya diperlukan pembahasan mengenai aspek-aspek yang terkait dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Surabaya selama empat kali pertemuan, dua kali pertemuan di kelas kontrol dan dua kali pertemuan di kelas eksperimen. Penelitian dimulai pada tanggal 11 Mei 2015 sampai tanggal 22 Mei 2015. Penelitian ini menerapkan pengaruh strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana (あーん).

Hal yang harus dilakukan pertama kali untuk analisis data adalah uji perbedaan mean nilai ulangan tengah semester genap bahasa Jepang calon kelas kontrol dan calon kelas eksperimen. Berdasarkan hasil komputasi uji perbedaan dua mean Ulangan Tengah Semester Genap bahasa Jepang siswa kelas XI.IPS-2 dan XI.IPS-3 diketahui tidak ada perbedaan yang signifikan antara mean kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga pemasangan subyek bisa dilakukan. Pemasangan subyek untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen didasarkan pada nilai Ulangan Tengah Semester Genap. Hal pertama yang harus dilakukan dalam pemasangan subyek yaitu membuat tabel Distribusi frekuensi Nilai Tunggal (DFNT) nilai Ulangan Tengah Semester Genap yang

dilanjutkan dengan perhitungan *mean* beserta standar deviasi untuk menentukan interval nilai pada pengelompokan distribusi frekuensi normal pada masing-masing kelas. Untuk mempermudah pengelompokan tersebut maka digunakan tabel penolong distribusi frekuensi normal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari analisis data yang dilakukan berdasarkan nilai Ulangan Tengah Semester Genap pada masing-masing kelas tersebut, diperoleh delapan belas pasangan.

Analisis data selanjutnya setelah dilakukan pemasangan subjek yaitu analisis hasil tes menulis huruf Hiragana pada masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan efektivitas pembelajaran di kedua kelas tersebut. Untuk mempermudah digunakan tabel penolong untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Setelah data dianalisis, diperoleh hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan antara (rata-rata nilai *pre-test*) *Mpre* dan (rata-rata nilai *post-test*) *Mpost* kelas kontrol maupun (rata-rata nilai *pre-test*) *Mpre* dan (rata-rata nilai *post-test*) *Mpost* kelas eksperimen. Dari hasil analisis diperoleh bahwa nilai *t-signifikansi* kelas kontrol adalah 8.87, sedangkan *t-signifikansi* data kelas eksperimen adalah 10.30. Nilai *t-signifikansi* kedua kelas tersebut lebih besar dari tabel yaitu 2.11.

Analisis yang terakhir yaitu analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan penerapan metode ceramah dengan menggunakan *power point* dan pembelajaran Strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa nilai *t-score* adalah -6.982 hasil *t-score* tersebut memenuhi kriteria *t-score* < -2.11, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol maupun eksperimen. Dari hasil analisis tersebut juga diketahui nilai (Mean *post-test* kelas eksperimen) $M_e = 88.05$ lebih besar daripada nilai (Mean *post-test* kelas kontrol) $M_k = 67.94$ hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis huruf Hiragana di kelas eksperimen yang diterapkan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang diterapkan metode pembelajaran ceramah menggunakan *power point* untuk menulis huruf Hiragana.

Mengenai angket, berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, terdapat tiga aspek yang dianalisis pada kelas eksperimen. Aspek pertama yaitu pemahaman materi yaitu 73.14% yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa

terhadap kemampuan menulis huruf hiragana adalah cukup.

Aspek kedua yaitu motivasi siswa terhadap pembelajaran menulis huruf Hiragana yaitu 83.33%.

Hal ini menunjukkan tingkat motivasi siswa yang baik dalam hal belajar menulis huruf Hiragana dan siswa menyetujui penerapan strategi PAILKEM menggunakan media kartu arisan untuk belajar menulis huruf Hiragana.

Aspek yang ketiga yaitu tingkat keberhasilan pembelajaran dalam pembelajaran menulis huruf Hiragana. Hasil perhitungan yang diperoleh sebesar 81.42%. aspek ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan dalam pembelajaran ini tergolong baik, dan menunjukkan adanya kesetujuan untuk menerapkan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan dalam belajar menulis huruf Hiragana (あーん). Analisis secara keseluruhan pada kelas eksperimen menunjukkan hasil 80.27% diartikan bahwa pengaruh Strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan Hiragana berguna dalam hal membantu siswa untuk belajar menulis huruf Hiragana yang dapat dilakukan sambil bermain.

Hasil analisis di atas memberikan gambaran secara keseluruhan bahwa proses penelitian yang dilakukan telah sesuai dengan prosedur maupun kerangka berpikir yang sebelumnya telah dibuat. Hasil pelaksanaan penelitian di kelas kontrol berjalan efektif, begitupun di kelas eksperimen yang juga terbukti efektif. Hal ini dikuatkan dengan analisis angket aspek ketiga yaitu adanya strategi PAILKEM menggunakan media kartu arisan pada kelas eksperimen dalam hal menulis huruf Hiragana, selain itu juga terbukti dari peningkatan nilai hasil belajar siswa atau *post-test* dari kelas kontrol maupun dari kelas eksperimen. Dari hasil analisis data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Adapun perbedaan nilai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh perlakuan dalam penelitian ini, bukan karena perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

a) Hambatan dan Solusi Saat Penelitian

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi PAILKEM yang mampu memberikan keaktifan dan inovasi yang tinggi terhadap siswa. Namun media yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan strategi PAILKEM tersebut adalah media kartu arisan hiragana yang merupakan media pembelajaran baru, sehingga siswa belum mengenal dan belum memahami cara memainkan media kartu arisan hiragana. Hal tersebut membuat

pembelajaran kurang kondusif, dan alokasi waktu 5 menit lebih lama untuk menjelaskan aturan permainan kartu arisan hiragana. Guru harus tanggap dengan permasalahan ini, oleh karena itu guru langsung memberikan instruksi untuk langsung mempraktikkan secara kelompok bersamaan saat guru memberikan instruksi contoh permainan kartu arisan hiragana. Kemudian untuk pembentukan kelompok, sesuai keinginan guru siswa dibentuk secara heterogen dan diacak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, namun siswa lebih memilih untuk menentukan kelompoknya sendiri. Akan tetapi, hal tersebut dapat diatasi oleh guru, dengan cara memaksa siswa pindah kelompok apabila di dalam satu kelompok tersebut homogen.

b) Kekurangan dan Kelebihan Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran PAILKEM dengan Menggunakan Media Kartu Arisan Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Hiragana (あーん) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Surabaya ini merupakan penelitian yang tidak luput dari suatu kekurangan. Kekurangan pada penelitian ini yang menggunakan strategi PAILKEM dengan media kartu arisan hiragana adalah bentuk penyampaian tata cara permainan media kartu arisan hiragana tersebut yang cukup membingungkan. Sedangkan kelebihan dari penelitian ini adalah strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan merupakan pembelajaran yang belum pernah digunakan dalam penelitian dan pembelajaran menulis huruf hiragana. Di dalam kelas penerapan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan tersebut mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, siswa juga dapat menguasai pelajaran dengan baik, serta tidak merasa jenuh. Sehingga hal ini mempermudah siswa untuk mengingat dan menghafal dalam menulis huruf Hiragana.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil dari pelaksanaan strategi PAILKEM dengan media kartu arisan memberi pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen yang mencapai nilai rata-rata 88.05 dibandingkan kelas kontrol dengan menggunakan *power-point* yang hanya mencapai nilai rata-rata 67.94 terhadap kemampuan menulis huruf Hiragana. Hal ini terlihat dari hasil analisis nilai *t-score*

yang digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu nilai t -score $(-6.982) < \text{nilai tabel } (-2.11)$ yang memenuhi interval diterimanya H_1 yaitu jika $t\text{-score} < -t_{(0,05;db)}$. Maka hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

- 2) Adanya keefektifan pembelajaran dilihat melalui perhitungan hasil angket kelas eksperimen, yang dilihat dari 3 aspek, yaitu yang pertama aspek pemahaman materi 73.14%, kedua aspek motivasi siswa sebesar 83.33%, dan ketiga aspek tingkat keberhasilan pembelajaran sebesar 81.42%. Sehingga angket kelas eksperimen dapat diperoleh hasil analisis secara keseluruhan sebesar 80.27% yang artinya siswa memberikan respon yang baik serta pembelajaran menggunakan strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan cukup berguna dalam pengajaran mata pelajaran Bahasa Jepang khususnya menulis huruf Hiragana.

Saran

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi pengajar bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan Strategi PAILKEM dengan media kartu arisan. Strategi ini juga memiliki kelebihan, yaitu siswa bisa belajar sambil bermain. Mereka dapat melakukan di manapun dan dilakukan secara berkelompok. Sehingga mereka tidak merasa terbebani dengan adanya strategi PAILKEM dengan media kartu arisan tersebut. Adanya rasa tahu dan menjawab soal dengan tepat menjadikan motivasi bagi siswa untuk belajar menulis huruf Hiragana. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Strategi PAILKEM dengan menggunakan media kartu arisan dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam hal menulis huruf Hiragana.
2. Hendaknya guru memiliki daya kreativitas yang tinggi untuk mengatur strategi maupun menggunakan media agar siswa tidak merasa bosan, jenuh dan dapat lebih membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.

Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Muneo, Kimura. 1988. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Tokyo: The Japan Foundation.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa University Press.

Uno, Hamzah. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA