

Pengaruh Metode *Team Quiz* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017

Marisa Selvi Susanti

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: susanti_chibi@yahoo.com

Abstrak

. Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari suatu bahasa, tidak terkecuali bahasa Jepang. Kurangnya media pengajaran, tugas dari guru (PR) serta kurangnya motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang menjadi kendala bagi siswa kelas X SMA Negeri 17 Surabaya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *team quiz* untuk mengatasi kesulitan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang materi tema 4 kehidupan keluarga anak tema 1 dan 2 serta tema 5 kehidupan sehari-hari anak tema 4 dalam buku pelajaran Nihongo 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *team quiz* dan respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan jenis rancangan eksperimen murni (*True Experiment Design*). Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X SMA Negeri 17 Surabaya, sedangkan yang menjadi sampel yaitu kelas X MIA-I sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS-I sebagai kelas kontrol. Penentuan sample dilakukan dengan *random sampling* melalui undian. Pembelajaran pada kelas eksperimen (X MIA-I) menggunakan metode *team quiz* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol (X IIS-I) menggunakan metode ceramah, drill dan *silent demonstration*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 17 Surabaya selama tiga kali pertemuan.

Setelah dilakukan analisis menggunakan t-signifikansi diperoleh hasil kelas kontrol adalah 15,10 dan kelas eksperimen adalah 10,04 yang menunjukkan adanya perbedaan pada *post test* kedua kelas. Tetapi, setelah dilakukan perhitungan *t-test* untuk perbandingan dua mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil $2,00 < 2,65 > -0,18$. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *team quiz* tidak mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya. Pada kelas eksperimen diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode *team quiz*. Berdasarkan hasil analisis angket respon menunjukkan bahwa sebanyak 85% yang menyatakan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menumbuhkan motivasi siswa karena dinilai merupakan metode yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa metode *team quiz* tidak mempunyai pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang, tetapi mendapat respon positif dari siswa kelas X MIA-I SMA Negeri 17 Surabaya.

Kata Kunci: metode *team quiz*, kosakata bahasa Jepang

Abstract

Vocabulary is one important aspect in learning a language, not the exception of Japanese. Lack of teaching media, the tasks of teachers (PR) and the lack of motivation of students to the Japanese language lessons become an obstacle for students of class X SMA Negeri 17 Surabaya in learning Japanese vocabulary. Therefore, this research uses team quiz method to overcome student difficulties in the mastery of Japanese vocabulary theme material 4 family life of children theme 1 and 2 and theme 5 daily life of children theme 4 in Nihongo textbook 1. This research aim to know The influence of team quiz methods and student responses to Japanese language learning.

This research is a quantitative research with experimental approach using type of pure experiment design (*True Experiment Design*). The population in this research is class X SMA Negeri 17 Surabaya, while the sample is class X MIA-I as experiment class and class X IIS-I as control class. Determination of sample is done by random sampling by lottery. The learning in the experimental class (X MIA-I) uses team quiz method while the control class learning (XIIS-I) uses lecture, drill and silent demonstration methods. The study was conducted in SMA Negeri 17 Surabaya for three meetings.

After analysis using t-significance, the result of control class is 15,10 and experiment class is 10,04 which shows difference in post test of second class. However, after the t-test calculation for comparison of two mean between the control class and the experimental class obtained the results of $2.00 < 2.65 > -0.18$. So it can be concluded that the team quiz method has no influence on the experimental class that is class X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya. In the experimental class is given a questionnaire to determine the student's response to the use of team quiz methods. Based on the results of questionnaire responses analysis shows that as many as 85% stated that the use of team quiz method can foster student motivation because it is considered an interesting and fun method.

Based on the above statement, it can be concluded that the team quiz method has no influence on the mastery of Japanese vocabulary, but received a positive response from SMA Negeri 17 Surabaya students.

Keywords: team quiz method, Japanese vocabulary

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang diminati untuk dipelajari. Hal ini terbukti, bahasa Jepang menjadi muatan lokal di SMA Negeri 17 Surabaya. Dalam mempelajari suatu bahasa, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh pembelajar agar mampu menguasai bahasa tersebut dengan baik. Salah satu unsurnya adalah kosakata. Kosakata memegang peranan penting dalam mempelajari bahasa asing. Bahasa asing apapun yang sedang dipelajari, kosakatanya harus dikuasai dengan baik untuk menunjang keberhasilan dalam mempelajarinya. Tanpa menguasai kosakata yang memadai maka tujuan mempelajari bahasa tersebut tidak akan tercapai. Sejalan dengan pendapat Tarigan (1990:28) "Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa". Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa semakin banyak kosakata bahasa asing yang dipelajari akan mempermudah keterampilan dan penguasaan terhadap bahasa asing tersebut. Sama halnya dengan mempelajari bahasa Jepang, banyaknya kosakata yang homofon dapat mempersulit pembelajar. Misalnya pembelajar bahasa Jepang yang hanya belajar huruf romaji akan kesulitan membedakan kata *takai* yang artinya mahal dengan kata *takai* yang artinya tinggi dalam suatu kalimat. Menurut Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) *goi* (kosakata dalam bahasa Jepang) adalah sekumpulan kata yang digunakan dalam lingkungan tertentu, sedangkan menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:597) kosakata adalah salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik ragam lisan maupun tulis.

Pembelajaran bahasa Jepang di sekolah SMA Negeri 17 Surabaya termasuk dalam muatan lokal yang wajib diperoleh siswa kelas X. Untuk kelas XI memperoleh muatan lokal bahasa Jerman, sedangkan untuk kelas XII memperoleh muatan lokal bahasa Inggris. Pelajaran bahasa Jepang diterima kelas X seminggu sekali selama 90 menit (2 jam pelajaran). Pengajar menyampaikan materi pelajaran bahasa Jepang menggunakan huruf *romaji* diharapkan agar siswa mudah menerima pelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan pra-

penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 September 2016 di SMA Negeri 17 Surabaya dengan memberikan angket kepada beberapa siswa kelas X dan wawancara dengan pengajar bahasa Jepang di SMA Negeri 17 Surabaya. Dari hasil angket dan wawancara tersebut sebagian besar siswa mengalami kendala dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Menurut sebagian besar siswa kurangnya media pengajaran, dan kurangnya tugas dari guru (PR) mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam menghafal dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan kendala-kendala tersebut, peneliti bermaksud untuk mengatasi masalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif metode *team quiz* yang disesuaikan dengan pengajaran kosakata bahasa Jepang untuk siswa kelas X SMA Negeri 17 Surabaya.

Sebagai seorang guru yang baik, diperlukan adanya pemilihan maupun penggunaan model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan belajar sebagaimana dengan pendapat Zaini (2008:40) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Banyak sekali model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Di antaranya adalah model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran quantum, model pembelajaran aktif, dan model pembelajaran terpadu. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari model pembelajaran yang lain. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa yaitu model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar (Bonwell, 1995:35). Model pembelajaran aktif memiliki beberapa metode salah satunya metode *team quiz*. Model pembelajaran aktif metode *team quiz* merupakan metode yang menuntut siswa untuk bekerjasama secara berkelompok dalam menjawab kuis yang diberikan guru. Siswa akan berdiskusi secara berkelompok. Pembentukan pembelajaran secara berkelompok (*team*) dapat membantu siswa lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dan saling ketergantungan (Siberman, 2014:13). Peneliti menerapkan metode *team quiz*, dikarenakan adanya

keberhasilan dari beberapa penelitian sebelumnya yang juga menggunakan metode yang sama. Peneliti memilih materi tema 4 anak tema 1 dan 2 yang membahas kehidupan keluarga meliputi jumlah orang, anggota keluarga, usia, pekerjaan dan ciri fisik seseorang serta materi tema 5 anak tema 4 yang membahas kehidupan sehari-hari meliputi barang belanjaan dan harga barang buku Nihongo 1. Peneliti memilih materi tersebut, dikarenakan sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan penguasaan kosakata khususnya pada materi yang membahas kehidupan keluarga. Kegiatan dalam metode *team quiz* yaitu siswa membentuk kelompok menjadi 3 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 10 orang. Dalam satu segmen salah satu kelompok bertugas sebagai pemandu kuis, sedangkan 2 kelompok yang lain bertugas menjawab kuis. Apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab kuis maka akan dilempar ke kelompok lain. Sebelum kuis dimulai, guru meminta siswa untuk menulis soal kuis di kertas yang diberikan guru sebelumnya kemudian dilipat dan dikumpulkan pada wadah sesuai kelompok, setiap kelompok mendapat kertas yang warnanya berbeda. Soal kuis dalam metode ini meliputi semua kosakata yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Jepang Nihongo 1 materi tema 4 anak tema 1 dan 2 serta tema 5 anak tema 4 yang bertuliskan huruf romaji. Dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran lainnya. Metode *team quiz* memiliki kelebihan tersendiri yaitu diperlukan adanya keaktifan, ketelitian, kecermatan, kecepatan serta kerjasama antar siswa yang dapat memotivasi siswa dalam mempelajari dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti beranggapan bahwa metode pembelajaran *team quiz* dapat digunakan sebagai metode dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan latar belakang tersebut dan didukung dengan hasil data pra-penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 17 Surabaya, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Team Quiz* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017”. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh metode *team quiz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana respon siswa kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2016/2017 dengan penggunaan metode *team quiz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang?

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengajaran bahasa Jepang sebagai metode pengajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar bahasa Jepang dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

KAJIAN PUSTAKA

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian Pengaruh metode *team quiz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya tahun ajaran 2016/2017 yang pertama yaitu penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif *Team Quiz* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa kelas XI Jurusan Agama MAN Mojokerto tahun ajaran 2015/2016” yang ditulis oleh Yeni Nurvita Sari. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *team quiz* berpengaruh untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin. Persamaan dengan penelitian Sari yaitu menggunakan metode pengajaran yang sama yaitu metode *team quiz*. Perbedaan dengan penelitian Sari terletak pada objek yang diteliti yaitu penguasaan kosakata bahasa Mandarin serta pemberian skor yang berbeda pada tiap segmen dan sistem rebutan dalam menjawab soal kuis, sedangkan objek yang diteliti pada penelitian ini yaitu penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Yang kedua yaitu penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif *Team Quiz* Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Surabaya tahun ajaran 2014/2015” yang ditulis oleh Yuke Martha Astutik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *team quiz* tidak berpengaruh pada kemampuan membaca huruf Hiragana. Persamaan dengan penelitian Astutik yaitu keduanya menggunakan metode pengajaran yang sama yaitu metode *team quiz*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian Astutik yaitu terletak pada objek yang diteliti yaitu kemampuan membaca huruf *hiragana* serta tata cara pelaksanaan metode *team quiz* baik dalam hal pemberian skor maupun media yang digunakan, sedangkan objek yang diteliti pada penelitian ini yaitu penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai guru yang baik, diperlukan pemilihan maupun penggunaan model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan belajar sebagaimana dengan pendapat Zaini (2008:40) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Salah satu model

pembelajaran aktif yang dipilih untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang adalah metode *team quiz*.

Pemilihan metode ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi salah satu metode alternatif yang dapat menarik siswa agar dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Menurut (Siberman, 2014:13) model pembelajaran aktif metode *team quiz* merupakan metode yang menuntut siswa untuk bekerjasama secara berkelompok dalam menjawab kuis yang diberikan guru. Siswa akan berdiskusi secara berkelompok. Pembentukan pembelajaran secara berkelompok (*team*) dapat membantu siswa lebih mengenal satu sama lain atau menciptakan semangat kerjasama dan saling ketergantungan. Sedangkan Hamruni (2012: 176) menyatakan bahwa metode *team quiz* merupakan strategi pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan sikap bertanggung jawab siswa untuk yang dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis. Dalam metode *team quiz* siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal. Pendidik atau guru menerangkan materi pembelajaran. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan dan masing-masing kelompok membuat soal. Selanjutnya diadakan suatu pertandingan akademis dalam bentuk kuis antar kelompok dengan harapan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, meningkatkan minat belajar dan memberikan tanggung jawab pada siswa terhadap apa yang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *team quiz* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dan bekerja sama dengan kelompoknya dalam menjawab soal kuis serta dapat memberikan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah pelaksanaan metode *team quiz* menurut Suprijono (2011:144) adalah sebagai berikut:

1. Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam tiga segmen
2. Bagilah siswa menjadi tiga tim.
3. Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya.
4. Membatasi pembelajaran hingga 10 menit atau kurang dari itu.
5. Perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat. Kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan tim C menggunakan waktu ini untuk memeriksa cacatan mereka.
6. Tim A memberi kuis kepada anggota tim B jika

7. Tim B tidak dapat menjawab satu pertanyaan, tim C segera menjawabnya.

8. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C, dan mengulang proses tersebut.

9. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran anda dan tunjukkan tim B sebagai pemandu kuis.

10. Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjukkan tim C sebagai pemandu kuis.

Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan metode *team quiz* menurut Suprijono (2011:144) di atas. Peneliti melakukan pengembangan tata cara pelaksanaan permainan pada metode ini yang disesuaikan dengan pengajaran bahasa Jepang sehingga dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata yang terdapat dalam buku Nihongo jilid 1 materi Tema 4 Kehidupan Keluarga anak tema 1 dan 2 dan Tema 5 Kehidupan Sehari-hari anak tema 4. Berikut langkah-langkah pelaksanaan metode *team quiz* yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu:

1. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan sesuai RPP
2. Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 10 sampai 12 siswa. Guru membacakan peraturan dalam permainan dengan metode *team quiz*. Aturan-aturan tersebut antara lain :
 - a) Setiap segmen permainan terbagi menjadi 3 babak, babak pertama bernilai 10 poin, babak kedua bernilai 20 poin, dan babak ketiga bernilai 50 poin.
 - b) Apabila tim yang ditunjuk tidak dapat menjawab soal kuis maka tim tersebut tidak mendapat poin. Soal kuis akan diarahkan kepada kelompok lain.
 - c) Kelompok yang akan menjawab soal kuis diharuskan menjawab dengan suara yang lantang
 - d) Anggota kelompok yang tidak ikut bertanding tidak boleh memberitahukan jawaban kepada kelompoknya dan tidak ribut saat mendukung kelompoknya.
3. Guru memberikan kertas kepada masing-masing siswa untuk menuliskan soal kuis yang kemudian dilipat dan dimasukkan pada wadah yang sudah disediakan sesuai dengan kelompoknya. Setiap kelompok memperoleh kertas yang warnanya berbeda.
4. Guru meminta tim A sebagai pemandu kuis, yang memberikan soal kepada tim B, apabila tim B tidak dapat menjawab maka soal akan diarahkan kepada tim C.
5. Setiap segmen terbagi menjadi 3 babak, babak pertama bernilai 10 poin, babak kedua bernilai 20

poin, dan babak ketiga bernilai 50 poin. Apabila tim yang ditunjuk tidak dapat menjawab soal kuis maka tim tersebut tidak mendapat poin. Apabila kedua tim tidak dapat menjawab soal kuis akan diarahkan ke penonton.

6. Tim yang dapat menjawab soal kuis akan mendapat nilai yang sudah ditentukan oleh guru. Guru bertindak sebagai juri dan pointer. Anggota kelompok yang tidak ikut bertanding bertindak sebagai penonton dan boleh ikut menjawab ketika tim yang bertanding tidak bisa menjawab pertanyaan dan juri mempersilakan.
7. Tim A memberikan soal kuis yang telah ditulis sebelumnya.
8. Tim yang bertugas untuk menjawab kuis hanya diwakili 4 siswa. Sedangkan siswa yang lain tidak diperbolehkan memberikan jawaban.
9. Tim yang menang dalam permainan ini, akan mendapat reward dari guru. Pada akhir permainan guru mengakumulasi poin yang diperoleh masing-masing kelompok dalam setiap segmen. Kelompok yang mendapat poin tertinggi menjadi pemenangnya.
10. Setelah tim A menyelesaikan kuisnya, dilanjutkan tim B yang bertugas sebagai pemandu. Tim A dan Tim C bertugas menjawab soal.
11. Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, dilanjutkan tim C yang bertugas sebagai pemandu. Tim A dan Tim B bertugas menjawab soal.
12. Penutupan, guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab mengenai materi yang telah diajarkan.

Adapun kelebihan dan kelemahan Metode *Team Quiz* menurut Sanjaya (2008: 249), kelebihan metode *team quiz* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
- c. Dapat membantu anak untuk merespon orang lain.
- d. Menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.

Sedangkan kekurangan metode *team quiz* menurut Sanjaya (2008: 249) adalah sebagai berikut:

- a. Dengan luasnya pembelajaran maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.
- b. Penilaian kelompok dapat membutuhkan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
- c. Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang.

Penguasaan kosakata berperan penting dalam menunjang keterampilan berbahasa seseorang. Penguasaan kosakata bukan hanya mengetahui kata-kata yang sulit tetapi dapat dengan tepat mengungkapkan kata-kata yang sulit dengan kata-kata yang mudah. Semakin tinggi tingkat penguasaan kosakata seseorang, maka orang tersebut tidak akan terkecoh dalam memaknai suatu kata baik dalam ragam lisan maupun tulis.

Menurut Soedjito dalam Tarigan (1994:447) menyatakan bahwa kosakata merupakan semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara, kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan, dan daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan singkat dan praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh seseorang atau pembicara. Menurut Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) menyebutkan bahwa *goi* (kosakata dalam bahasa Jepang) adalah keseluruhan kata yang berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya. Pada penelitian ini kosakata yang digunakan yaitu kosakata yang terdapat pada buku pelajaran Nihongo 1 materi Tema 4 Kehidupan Keluarga anak tema 1 dan 2 dan Tema 5 Kehidupan Sehari-hari anak tema 4.

METODE

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *team quiz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa. Peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya hubungan sebab akibat serta seberapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembandingnya. Dengan demikian, penelitian ini tergolong dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan *true experimental design* yaitu (eksperimen yang dianggap sudah baik) yaitu jenis-jenis penelitian eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan adanya kelompok lain yang ikut mendapatkan pengamatan. Yang dimaksud persyaratan dalam eksperimen adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan (Champbell dan Stanley dalam Arikunto, 2010:125).

Sedangkan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka dan pengolahan data dilakukan dengan perhitungan statistik. Menurut Sugiyono (2009:8) pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel

tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini membandingkan dua kelompok yang sama-sama diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan khusus dan dikenakan eksperimen metode *team quiz* pada saat peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung (*drill, silent demonstration*) pada saat peningkatan penguasaan bahasa Jepang. Kedua kelas tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test* dengan penyajian soal yang sama untuk mengetahui kemampuan awal dan perkembangan dari hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 17 Surabaya kelas X MIA-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS-1 sebagai kelas kontrol.

Untuk menunjang proses penelitian, maka dibutuhkan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan dianalisis. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2010:160). Instrumen dalam penelitian ini, antara lain :

1. Soal Tes (*pre-test* dan *post-test*)

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:67). Pemberian tes dilakukan sesuai dengan desain penelitian yaitu *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir), pelaksanaan tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Pembuatan tes berdasarkan kisi-kisi tes.

2. Angket Respon

Angket atau kuesioner merupakan serangkaian (daftar) pertanyaan tertulis yang ditujukan pada responden mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan mendapatkan tanggapan dari responden tersebut. Angket dapat bersifat terbuka atau tertutup (Nurgiyantoro, 2001:54). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup untuk mendapat data yang dilakukan satu kali setelah melaksanakan *post test*. Pembuatan angket berdasarkan kisi-kisi angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *team quiz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X MIA-I SMA Negeri 17 Surabaya. Metode *team quiz* diterapkan

di kelas eksperimen yaitu kelas X MIA-1, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu kelas X IIS-I diterapkan model pembelajaran langsung *silent demonstration*.

Data penelitian berupa nilai *pre test* dan *post test* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan yaitu peneliti sebelum menganalisis data dengan melakukan uji normalitas terhadap nilai *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk menguji data yang akan dianalisis apakah berdistribusi normal atau tidak. Kemudian dilanjutkan dengan *testing signifikansi* dengan menggunakan rumus t-signifikansi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan nilai dari *pre test* dan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya dilakukan dengan menghitung t-*test* untuk melihat perbedaan mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan metode *team quiz* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Kemudian dilanjutkan pengujian hipotesis dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan. Selain itu, peneliti juga menganalisis angket untuk mengetahui respon siswa kelas eksperimen terhadap penggunaan metode *team quiz* dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Dari hasil penelitian, ternyata ada beberapa siswa yang tidak mengikuti *pre test* dikarenakan tidak masuk sekolah pada saat penelitian berlangsung. Dengan demikian, siswa yang tidak memiliki data nilai lengkap tidak dapat diikutkan dalam penelitian ini. Pada kelas kontrol siswa yang tidak diikutkan diantaranya siswa dengan nomor absen 3 dan 10. Oleh karena itu, siswa dari kelas kontrol yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 31 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen ternyata ada beberapa siswa yang tidak mengikuti *pre test* dikarenakan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah pada saat penelitian berlangsung. Dengan demikian, siswa yang tidak memiliki data nilai lengkap tidak dapat diikutkan dalam penelitian ini. Pada kelas eksperimen siswa yang tidak diikutkan diantaranya siswa dengan nomor absen 3, 9, 21, 26, 27 dan 34. Oleh karena itu, siswa dari kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 31 orang. Pada perhitungan mencari uji normalitas kelas kontrol dengan menentukan kriteria pengujian χ^2 hitung yaitu jika χ^2 dihitung $< \chi^2$ tabel maka data berdistribusi normal. Setelah mencari χ^2 dalam tabel, diketahui $\chi^2 (1\%, 8) = 20,1$. Setelah didapat hasil χ^2 hitung $= 7,45 < \chi^2$ tabel $(1\%, 8) = 20,1$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* pada kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal. Pada perhitungan mencari uji normalitas kelas eksperimen yaitu menentukan kriteria pengujian χ^2 hitung yaitu jika

χ^2 dihitung $< \chi^2$ tabel maka data berdistribusi normal. Setelah mencari χ^2 dalam tabel, diketahui χ^2 (1%,7)= 18,4. Setelah didapat hasil χ^2 hitung = 10,06 $< \chi^2$ tabel (1%,7) = 18,4. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* pada kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.

Pada perhitungan t-signifikansi pada kelas kontrol, setelah melakukan perhitungan t signifikansi diperoleh hasil nilai t kelas kontrol sebesar 15,10. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan nilai t (kelas kontrol) = 15,10 $> t$ (0,05,db) = 2,04. Maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas kontrol. Sedangkan setelah melakukan perhitungan t signifikansi diperoleh hasil nilai t kelas eksperimen sebesar 10,04. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan nilai t (kelas eksperimen) = 10,04 $> t$ (0,05,db) = 2,04. Maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *Mpre* dan *Mpost* pada kelas eksperimen.

Pada perhitungan t-signifikansi perbandingan kelas kontrol dan eksperimen didapat hasil analisis didapatkan bahwa $t_0 = -1,80$ dan db (NX+NY-2) = 60, dengan harga kritik pada $ts_{0,01} = 2,65$ dan pada $ts_{0,05} = 2,00$. Sehingga diperoleh $2,00 < 2,65 > -0,18$. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *team quiz* tidak mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa mengenai metode *team quiz* dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada penguasaan kosakata bahasa Jepang. Angket diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas X MIA-I SMA Negeri 17 Surabaya yang diterapkannya metode *team quiz*. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik deskriptif yaitu dengan suatu penjelasan atau pengambilan kesimpulan dari angket yang bersifat kuantitatif. Data angket digunakan sebagai data pelengkap dari kegiatan penelitian. Data terdiri dari 6 butir pertanyaan dengan rincian 2 butir untuk mengetahui kemampuan siswa memahami kosakata bahasa Jepang, 2 butir untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan metode *team quiz*, dan 2 butir untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *team quiz*.

Berdasarkan hasil presentase jawaban angket respon butir satu, yang menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit untuk dihafal. Dari 31 orang siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, sebanyak 2 siswa atau 6,4% yang menyatakan sangat

setuju dengan pernyataan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit untuk dihafal, sebanyak 15 siswa atau 48,3% yang menyatakan setuju bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit untuk dihafal, sebanyak 14 siswa atau 45,1% yang menyatakan kurang setuju dengan pernyataan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit untuk dihafal dan tidak ada siswa atau 0% yang menyatakan tidak setuju bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang sulit untuk dihafal. Berdasarkan hasil presentase jawaban angket respon butir kedua, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat membantu dalam memahami kosakata bahasa Jepang. Dari 31 orang siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, sebanyak 5 siswa atau 16,1% yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat membantu dalam memahami kosakata bahasa Jepang, sebanyak 26 siswa atau 83,8% yang menyatakan setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat membantu dalam memahami kosakata bahasa Jepang, dan tidak ada siswa atau 0% yang menyatakan kurang setuju dan tidak setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat membantu dalam memahami kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil presentase jawaban angket respon butir ketiga, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat memotivasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dari 31 orang siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, sebanyak 18 siswa atau 58% yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat memotivasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sebanyak 13 siswa atau 41,9% yang menyatakan setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat memotivasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dan tidak ada siswa atau 0% yang menyatakan kurang setuju dan tidak setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat memotivasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil presentase jawaban angket respon butir keempat, yang menunjukkan bahwa metode *team quiz* merupakan metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dari 31 orang siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, sebanyak 8 siswa atau 25,8% yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa metode *team quiz* merupakan metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sebanyak 22 siswa atau 70,9% yang menyatakan setuju metode *team quiz* merupakan metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sebanyak 1 siswa atau 3,2% menyatakan kurang setuju bahwa metode *team quiz* merupakan metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan tidak ada siswa atau 0%

yang menyatakan tidak setuju bahwa metode *team quiz* merupakan metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil presentase jawaban angket respon butir kelima, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menambah kosakata bahasa Jepang. Dari 31 orang siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, sebanyak 9 siswa atau 29% yang menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menambah kosakata bahasa Jepang, sebanyak 20 siswa atau 64,5% yang menyatakan setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menambah kosakata bahasa Jepang, sebanyak 2 siswa atau 6,4% menyatakan kurang setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menambah kosakata bahasa Jepang dan tidak ada siswa atau 0% yang menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menambah kosakata bahasa Jepang. Berdasarkan hasil presentase jawaban angket respon butir keenam, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *team quiz* cocok digunakan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Dari 31 orang siswa pada kelas eksperimen yang diteliti, sebanyak 1 siswa atau 3,2% yang menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* cocok digunakan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, sebanyak 17 siswa atau 54,8% yang menyatakan setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* cocok digunakan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang, sebanyak 13 siswa atau 41,9% menyatakan kurang setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* cocok digunakan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang dan tidak ada siswa atau 0% yang menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan metode *team quiz* cocok digunakan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.

Berdasarkan data angket, dapat dianalisis respon siswa terhadap penggunaan metode *team quiz* pada penguasaan kosakata bahasa Jepang. Banyak responden yang mengisi angket berjumlah 31 siswa yang disesuaikan dengan jumlah siswa yang menjadi sample pada kelas eksperimen. Klasifikasi presentase responden disajikan dalam tabel 4.13 (terlampir di lampiran) sebagai berikut:

Data pada angket dianalisis sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat pada angket disajikan sebagai berikut:

a. Aspek 1: Aspek pemahaman materi

Pernyataan dalam angket yang termasuk dalam aspek ini adalah pernyataan pada butir 1 dan 2. Dari analisis tersebut diperoleh presentase sebesar 72,17% selanjutnya data disesuaikan dengan klasifikasi presentase yang berupa

penafsiran dengan kalimat kuantitatif dalam kriteria interpretasi skor, yaitu termasuk dalam kategori kuat (61 % - 80 %). Dengan demikian, dalam aspek ini dari 31 siswa sebanyak 72,17% menyatakan bahwa kosakata bahasa Jepang sulit untuk dihafalkan dan penggunaan metode *team quiz* dapat membantu memahami kosakata bahasa Jepang.

b. Aspek 2: Aspek motivasi siswa terhadap penggunaan metode *team quiz*

Pernyataan dalam angket yang termasuk dalam aspek ini adalah pernyataan pada butir 3 dan 4. Dari analisis tersebut diperoleh presentase sebesar 85% selanjutnya data disesuaikan dengan klasifikasi presentase yang berupa penafsiran dengan kalimat kuantitatif dalam kriteria interpretasi skor, yaitu termasuk dalam kategori sangat kuat (81 % - 100 %). Dengan demikian, dalam aspek ini dari 31 siswa sebanyak 85% menyatakan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat memotivasi serta merupakan metode yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

c. Aspek 3: Aspek Efektivitas pembelajaran dengan metode *team quiz*

Pernyataan dalam angket yang termasuk dalam aspek ini adalah pernyataan pada butir 5 dan 6. Dari analisis tersebut diperoleh presentase sebesar 72,9% selanjutnya data disesuaikan dengan klasifikasi presentase yang berupa penafsiran dengan kalimat kuantitatif dalam kriteria interpretasi skor, yaitu termasuk dalam kategori kuat (61 % - 80 %). Dengan demikian, dalam aspek ini dari 31 siswa sebanyak 72,9% menyatakan bahwa penggunaan metode *team quiz* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sehingga dapat menambah kosakata bahasa Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian tentang pengaruh metode *team quiz* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa Kelas X MIA-1 SMAN 17 Surabaya telah dilakukan. Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV terdapat kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah pada bab sebelumnya dan saran yang diuraikan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil perhitungan *t-test* untuk perbandingan dua mean antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai $t_0 = -1,80$ dan db $(NX+NY-2) = 60$, dengan harga kritik pada $ts_{0,01} = 2,65$ dan pada $ts_{0,05} = 2,00$. Sehingga diperoleh $2,00 <$

2,65 > -0,18. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *team quiz* tidak mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X MIA-1 SMA Negeri 17 Surabaya.

2. Berdasarkan hasil analisis dari data angket respon siswa kelas eksperimen yaitu kelas X MIA-I SMA Negeri 17 Surabaya yang digunakan dalam penelitian yang berjumlah 31 orang, diketahui sebanyak 72,17% yang menyatakan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat membantu siswa memahami kosakata bahasa Jepang. Presentase tersebut ditinjau dari aspek pemahaman materi yang terdapat pada angket respon butir kesatu dan kedua. Sebanyak 85% yang menyatakan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menumbuhkan motivasi siswa karena dinilai merupakan metode yang menarik dan menyenangkan. Presentase tersebut ditinjau dari aspek motivasi siswa terhadap penggunaan metode *team quiz* yang terdapat pada angket respon butir ketiga dan keempat. Sebanyak 72,9% yang menyatakan bahwa penggunaan metode *team quiz* dapat menambah kosakata dalam pembelajaran bahasa Jepang. Presentase tersebut ditinjau dari aspek efektifitas pembelajaran dengan metode *team quiz* yang terdapat pada angket respon butir kelima dan keenam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *team quiz* mendapat respon positif dari siswa kelas eksperimen yaitu siswa kelas X MIA-I SMA Negeri 17 Surabaya.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pengajar bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Karena dari hasil angket pada penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa metode *team quiz* ini dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Setelah penelitian ini dilakukan, ternyata tidak ada pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang sehingga masih diperlukan hal-hal baru yang nantinya dapat membantu keberhasilan penelitian ini.
2. Dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain, karena penelitian ini belum memberikan pengaruh yang positif. Namun berdasarkan hasil angket respon siswa, metode *team quiz* dapat memotivasi siswa dalam penguasaan dan menambah kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas eksperimen yaitu siswa kelas X MIA-I SMA Negeri 17 Surabaya.
3. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan metode *team quiz*, sebaiknya terlebih dahulu mengkondisikan siswa sebaik mungkin karena

menuntut seluruh siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Guru memerlukan kesabaran dan kebijaksanaan pada saat proses pembelajaran dengan metode *team quiz* karena beberapa siswa sedikit menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bonwell, C.C. 1995. *Active Learning: Creating excitement in the classroom*. Center for Teaching and Learning, St. Louis College of Pharmacy (diterjemahkan oleh T.M.A. Ari Samadhi)
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- Sanjaya, Wina .2008. *Kelebihan Dan Kekurangan Metode Team Quiz*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siberman, Melvin. 2014. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjianto dan Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Tarigan, Djago dan H.G Tarigan. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan H.G. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung
- Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani