

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

Prima Kristian Tika

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
primatika@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
inapratita@unesa.ac.id

ABSTRAK

Siswa SMAN 1 Manyar Gresik khususnya kelas lintas minat bahasa Jepang diketahui mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata penting dalam proses belajar bahasa Jepang, oleh karena itu digunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*, mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berjenis eksperimen murni. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Manyar Gresik dengan jumlah 196 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 7 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa dan X MIPA 5 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa. Pembelajaran di kelas kontrol yaitu menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Data yang diambil dalam penelitian ini yaitu nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil observasi dan angket respon siswa.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil $4,288 > 1,66$ ($0,05$, $df=64$) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan lembar observasi keaktifan siswa menunjukkan rata-rata presentase sebesar 82,87% pada kelas eksperimen dan sebesar 60,6% pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa lebih aktif pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* diketahui bahwa rata-rata butir pertanyaan satu hingga lima, menunjukkan kriteria sangat kuat yaitu 81%-100% sehingga siswa menyatakan setuju bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* cocok digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Kata Kunci : Model pembelajaran kooperatif, teknik *make a match*, kosakata benda, kemampuan menulis.

ABSTRACT

Students of SMAN 1 Manyar Gresik, especially classes with Japanese class, are known have difficulty mastering of vocabulary. Mastering of vocabulary is important in the process of learning Japanese, therefore in this learning used make and match technique, so students are more active in the teaching and learning process. The purpose of this study is to describe the effectiveness of the cooperative learning by make a match technique, to know the activity of students in the learning process, and to describe the students response for using cooperative learning by make a match technique in Japanese vocabulary to improve students' sentence writing skills.

This study is a quantitative study of true experimental design. The population in this study are the students of 10th grades of SMAN 1 Manyar Gresik with 196 students. The sample in this study class with a total of 33 students. The learning process in the control class is using conventional learning while the experimental class is using cooperative learning by make a match technique. The data taken in this study are the pre-test and post-test values of the experimental class and the control class as well as the result of observations and student response questionnaires.

Based on the analysis of data that has been done, the results obtained are $4.288 > 1.66$ (0.05 , $df - 64$) or $t_{count} > t_{table}$ so that it can be concluded that the cooperative learning by make a match technique has a significant effect on the student learning outcomes. Based on the observation sheet, the activity of students showed an average percentage of 82.87% in the experimental class and 60.6% in the control class. So it can be concluded that students are more active in the experimental class. Based on the results of student questionnaire responses to the cooperative learning by make a match technique, it is known that the average of questions one to five, shows very strong criteria, namely 81%-100% so students agree that the cooperative learning technique produce suitable for use in the Japanese learning process.

Keywords : Cooperative learning model, make a match technique, object vocabulary, writing skills.



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Chaer (2012:32-33) mengungkapkan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi arbiter yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Seiring dengan perkembangan zaman maka penguasaan bahasa asing juga dianggap penting dalam berkomunikasi. Seseorang yang mampu menguasai lebih dari satu bahasa akan berkesempatan untuk dapat berkomunikasi lebih luas dengan orang lain.

Di Indonesia, bahasa asing yang sudah diajarkan sejak memasuki sekolah dasar adalah bahasa Inggris. Penggunaan huruf yang sama seperti yang biasa digunakan sehari-hari yakni berupa huruf alfabet menjadikan bahasa Inggris lebih mudah untuk diterima dan dipelajari. Hal ini berbeda dengan bahasa Jepang yang baru diajarkan ketika berada di SMA dan itu pun tidak semua SMA di Indonesia memiliki mata pelajaran bahasa Jepang. Saat ini mata pelajaran bahasa Jepang hanya diajarkan di kelas bahasa dan di kelas peminatan, sekolah akan memilih beberapa kelas untuk menerima mata pelajaran bahasa Jepang sehingga menimbulkan kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari bahasa Jepang. Sedangkan untuk kelas bahasa, bahasa Jepang merupakan mata pelajaran wajib dan termasuk dalam mata pelajaran yang diujikan di Ujian Nasional. Pelajaran bahasa Jepang di SMA pun lebih sering dinomor duakan dibanding dengan mata pelajaran lain karena pelajaran bahasa Jepang dirasa belum umum di kalangan siswa. Huruf, pola kalimat, serta kosakata yang dianggap rumit untuk dipelajari menyebabkan siswa malas untuk mempelajari bahasa Jepang

Kemampuan berbahasa ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya yaitu penguasaan kosakata. Kosakata mempunyai peranan penting dalam suatu bahasa karena apapun bahasa yang dipelajari, pasti membutuhkan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan dasar dari proses pembelajaran bahasa asing. Semakin besar kosakata yang dimiliki, semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa (Tarigan, 1986:2).

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *Goi* [語彙] merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang baik lisan maupun tertulis. Sedangkan menurut Shinmura (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2012:97) *Goi* adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya, contoh: *tsukue* (meja), *akai* (merah), *hito* (orang) dan lain-lain. Soepardjo

(2012:95-102) menyebutkan bahwa kosakata bahasa Jepang terdiri dari tiga jenis yaitu:

1. *Wago*
Wago merupakan kosakata asli bahasa Jepang, *wago* jumlahnya lebih sedikit dibandingkan dengan jenis kata yang lain. *Wago* sudah ada sejak sebelum *kango* dan *gairaigo* masuk ke Jepang. Contoh kosakata *Wago* antara lain; 「と」、「いう」、「見る」、「私」, dll.
2. *Kango*
Pemakaian *kango* dewasa ini sebenarnya masih sangat dominan, Akan tetapi, *kango* cenderung mencerminkan kekakuan. Contoh kosakata *Kango* antara lain; 「原色」、「野球帽」、「例」、dll. *Kango* merupakan kosakata yang ditulis dengan huruf kanji yang dibaca secara *onyomi*.
3. *Gairaigo*
Gairaigo ialah kata-kata serapan yang diambil dari bahasa asing selain bahasa Cina. Contoh kosakata *Gairaigo* antara lain; 「アルバム」、「ジュウス」、「クリスマス」 dll.

Sebagai seorang pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang, maka penguasaan kosakata sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Namun justru masalah yang ditemukan ketika melakukan observasi di lapangan adalah kurangnya penguasaan kosakata sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menulis kalimat bahasa Jepang. Kemampuan menulis dianggap sebagai kemampuan yang paling sulit. Nurgiyantoro (2001:296) mengemukakan bahwa menulis merupakan kemampuan yang lebih sulit dikuasai dibandingkan tiga kemampuan lain yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. Kemampuan menulis kalimat dalam bahasa Jepang memiliki kendala apabila siswa tidak mampu menguasai kosakata maupun pola kalimat.

Kalimat merupakan susunan dari beberapa kata secara teratur, seperti pendapat dari Chaer (2003:240) menyatakan bahwa kalimat adalah susunan kata-kata yang teratur yang berisi pikiran yang lengkap. Hal tersebut berarti suatu kalimat tersusun dari beberapa kata yang tertata yang dapat menyampaikan maksud atau isi pikiran si penulis kalimat. Suatu kalimat terdiri dari beberapa unsur yaitu, subjek (S), predikat (P), objek (O) dan keterangan (waktu atau tempat). Menurut Soepardjo (2012: 145-146) membagi kalimat bahasa Jepang menjadi tiga, yaitu kalimat tunggal (*tanbun*), kalimat bersusun (*fukubun*), dan kalimat majemuk (*jubun*).

Menulis kalimat dalam bahasa Jepang sering menjadi momok bagi siswa sehingga perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru dengan memilih metode belajar yang tepat untuk memudahkan siswa. Ketika mempelajari

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

bahasa asing terutama bahasa Jepang suasana dalam kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari bahasa. Guru harus bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan membangun motivasi siswa untuk belajar.

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman, 2015:44) dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa yakni dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan dan mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri. Guru merupakan tonggak penting dalam dunia pendidikan. Tidak hanya diwajibkan untuk mentransfer ilmu guru juga berperan sebagai pengawas jalannya proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar khususnya bahasa asing, banyak sekali hambatan yang ditemukan. Oleh sebab itu pentingnya bagi seorang guru untuk menemukan model pembelajaran yang cocok digunakan.

Di SMAN 1 Manyar Gresik terdapat pelajaran bahasa Jepang untuk kelas lintas minat dan kelas bahasa. Pada saat melaksanakan observasi diketahui bahwa guru masih menggunakan pengajaran konvensional dimana siswa belum sepenuhnya berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik hendaknya melibatkan komunikasi tidak hanya satu arah tetapi sebaiknya dua arah yaitu antara guru dan siswa, pengajaran konvensional dirasa kurang efektif dan kurang bervariasi. Cara mengajar yang demikian membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar khususnya mempelajari bahasa Jepang, dan kerjasama dengan siswa lainnya hanya terbatas pada teman sebangku.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka dalam penelitian menggunakan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa ikut berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran agar penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa meningkat. Pembelajaran kooperatif dinilai cocok dengan permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini. Penggunaan pembelajaran kooperatif diharapkan dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Retnani (2016:73), mengemukakan makna efektivitas belajar, adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui pembelajaran. Sama halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pratita (2017:31) adanya

keefektifan di dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang penting guna tercapainya kualitas kemampuan dan pengetahuan peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sejauh mana model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* ini dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa guna meningkatkan kemampuan menulis kalimat. Apabila model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* ini memudahkan siswa dalam penguasaan kosakata dan membuat kalimat maka model pembelajaran ini dapat dikatakan efektif.

Anita Lie (dalam Isjoni 2012:16) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah berbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja. Menurut Pratita (2017:32) *cooperative learning* adalah metode yang dapat membantu pembelajar dalam mengembangkan komunikasi, termasuk kemampuan bahasa lisan maupun tulisan.

Sama halnya dengan yang dikemukakan Slavin (dalam Fathurrohman, 2015:45) "*cooperative learning refer to variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another learn academic content*" model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana upaya-upaya berorientasi pada tujuan individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif didesain untuk membantu siswa belajar berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Dalam pembelajaran kooperatif memiliki banyak teknik, salah satu yang dipilih oleh peneliti yaitu teknik *make a match*. Diharapkan dari teknik tersebut siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan fleksibel (tidak terpaku dengan buku mata pelajaran). Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* atau lebih dikenal dengan sebutan mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran.

Salah satu keunggulan dari *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dalam hal ini belajar mengenai kosakata dan membuat kalimat bahasa Jepang. Huda (2013:251) dalam bukunya juga menyebutkan kelebihan dari strategi ini, antara lain :

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Dalam model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*, peneliti menggunakan kartu yang digunakan siswa dalam mencari pasangannya, kartu yang dibuat peneliti ini lebih bersifat fleksibel dan sederhana. Peneliti lebih menekankan pada proses belajar mengajar siswa agar mereka belajar arti bekerja sama dengan siswa lain dalam suatu kelompok. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*:

1. Penulis dalam hal ini berperan sebagai guru menyiapkan kertas atau kartu dengan 2 jenis kartu yang berisi kosakata bahasa Jepang dengan kosakata bahasa Indonesia.
2. Guru membacakan peraturan, seperti larangan melihat buku, batas waktu, dan menentukan hukuman bagi siswa yang tidak dapat menemukan pasangannya.
3. Guru membagi siswa dalam 2 kelompok besar, kelompok A akan mendapat kartu berisi kosakata bahasa Jepang dan kelompok B akan mendapatkan kartu berisi kosakata bahasa Indonesia.
4. Setiap siswa beri waktu untuk memikirkan pasangan dari kartu yang ia pegang.
5. Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang ia pegang.
6. Setiap siswa harus mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditentukan berakhir.
7. Jika ada siswa yang tidak dapat menemukan pasangan dari kartu yang ia pegang maka akan mendapat hukuman yang telah disepakati bersama sebelumnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok. Lalu mencoba membuat kalimat berdasarkan dari kartu yang mereka pegang dengan panduan ppt yang berisi denah nama-nama ruang sekolah. Sebagai contoh adalah apabila siswa sudah menemukan pasangan dari kosakata *toshokan* maka selanjutnya mereka membuat kalimat dari kosakata tersebut, misalnya *toshokan wa*

kouchoushitsu no mae desu.「としよしつはこうちよ
うしつのまえです」.

9. Setelah satu bab dikuasai, maka kartu dapat dikocok kembali dan permainan dimulai seperti awal.
10. Guru dengan siswa bersama-sama membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang sudah dilakukan.

Penelitian ini mengambil materi kosakata benda atau *meishi* (名詞). pada bab 6 yaitu *koko wa toshoshitsudesu*, berikut adalah daftar kosakata yang digunakan dalam penelitian ini:

Kosakata Bahasa Jepang	Cara Baca	Arti
きょうしつ	Kyoushitsu	Ruang Kelas
ろうか	Rouka	Koridor
じむしつ	Jimushitsu	Ruang Kantor
トイレ	Toire	Toilet
こうてい	Koutei	Lapangan Sekolah
ほけんしつ	Hokenshitsu	UKS
こうちょうしつ	Kouchoushitsu	Ruang Kepala Sekolah
しょくいんしつ	Shokuinshitsu	Ruang Guru
カンティン	Kantin	Kantin
としよしつ	Toshoshitsu	Ruang Perpustakaan
モスク	Mosuku	Masjid
こうえん	Kouen	Taman
コンピューターしつ	Kompyutashitsu	Ruang Komputer
ちゅうしゃじょう	Chuushajyou	Tempat Parkir
エルエル/LL	Erueru	Lab. Bahasa

Kosakata yang digunakan sesuai dengan silabus dan kompetensi dasar yang berhubungan dengan lingkungan sekolah. SMAN 1 Manyar Gresik menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik. Sehingga, penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* diharapkan dapat membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

Kemudian berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar gresik tahun 2018/2019?
2. Bagaimana keaktifan siswa pada model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar gresik tahun 2018/2019?
3. Bagaimana respon siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar gresik tahun 2018/2019.
2. Untuk mengetahui keaktifan siswa pada model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar gresik tahun 2018/2019.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar gresik tahun 2018/2019.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) teknik *make a match* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat dalam bahasa Jepang. Metode yang digunakan yaitu metode *True Experimental Design* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:112) dikatakan *True Experimental Design* (penelitian yang betul-betul) karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Manyar Gresik dengan populasi kelas X sejumlah 196 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 5 sebagai siswa kelas kontrol dan X MIPA 7 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing sampel 33 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes berupa *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi keaktifan siswa dan lembar angket respon siswa.

Pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan pengetahuan siswa sebelum dilaksanakan eksperimen pada kelas yang berbeda dengan menggunakan sistem pembelajaran yang berbeda, yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan bantuan *power point* untuk kelas kontrol. Sedangkan *Post-test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan pengetahuan siswa setelah dilaksanakan eksperimen pada kelas yang berbeda dan menggunakan sistem pembelajaran yang berbeda pula, yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional dengan bantuan *power point* untuk kelas kontrol.

Observasi keaktifan siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Penilaian observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Manyar Gresik ketika proses pembelajaran berlangsung.

Angket respon dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukannya serangkaian proses pembelajaran berdasarkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas mengenai jawaban dari rumusan masalah. Dalam penelitian terdapat tiga rumusan masalah. Rumusan masalah yang pertama yaitu untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar gresik tahun 2018/2019. Langkah pertama yang dilakukan yaitu menganalisis hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, setelah diketahui maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah seluruh data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pre-test* kelas

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

kontrol sebesar $0,200 > 5\%$ (0,05) dan *post-test* kelas kontrol sebesar $0,070 > 5\%$ (0,05), maka dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) Kolmogorov-Smirnov* pada *pre-test* $0,200 > 5\%$ (0,05) dan *post-test* sebesar $0,062 > 5\%$ (0,05) maka dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Hasil dari uji *paired sample t-test* kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar $-10,502$ dan t_{tabel} sebesar $2,037$, dengan syarat jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Ternyata $t_{tabel} = -2,037 > t_{hitung} = -10,502$, maka H_0 ditolak. Sehingga jika ditarik kesimpulan yaitu ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol.

Hasil tersebut sama dengan hasil dari uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen, dengan nilai t_{hitung} sebesar $-17,675$ dan t_{tabel} sebesar $2,037$ dengan syarat jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Ternyata $t_{tabel} = -2,037 > t_{hitung} = -17,675$ maka H_0 ditolak. Sehingga jika ditarik kesimpulan yaitu ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.

Langkah terakhir untuk menjawab rumusan masalah yang pertama yaitu dengan melakukan uji *Independent sample t test*, dengan tujuan untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil nilai t_{hitung} dari tabel uji *Independent sample t test pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui sebesar $-0,346$ dan nilai t_{tabel} pada distribusi $-t$ dengan $df = 64$ dengan taraf signifikan $5\% = -1,669$. Berdasarkan perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Ternyata $-1,669 < -0,346 < 1,669$ maka H_0 diterima, sehingga jika ditarik kesimpulan yaitu tidak ada perbedaan yang signifikan antara M_{pre} kelas eksperimen dan M_{pre} kelas kontrol.

Sedangkan Hasil nilai t_{hitung} dari tabel uji *Independent samples t test post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui sebesar $4,288$ dan nilai t_{tabel} pada distribusi $-t$ dengan $df = 64$ dengan taraf signifikan 5% (0,05) $= -1,669$. Berdasarkan perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Ternyata $-1,669 < 4,288 > 1,669$ maka H_0 ditolak, dengan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar $81,61$ dan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar $70,03$, sehingga jika ditarik kesimpulan yaitu ada perbedaan yang signifikan antara M_{post} kelas eksperimen dan M_{post} kelas kontrol.

Berdasarkan perbandingan nilai M_{post} pada kelas eksperimen dan M_{post} pada kelas kontrol jika ditarik kesimpulan maka Penerapan model pembelajaran

kooperatif teknik *make a match* efektif digunakan dalam penguasaan kosakata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.

Rumusan masalah yang kedua yaitu untuk mengetahui keaktifan siswa. Menurut Hadi (Dalam Sugiyono, 2013:272) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dalam penelitian ini kegunaan dari observasi itu sendiri untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat. Dalam penilaiannya menggunakan skala *Likert* seperti sebagai berikut:

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Kemudian untuk menghitungnya berdasarkan rumus Riduwan (2008:89) sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelompok responden

N = Jumlah skor yang diperoleh

Observasi keaktifan siswa dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen oleh guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Manyar Gresik selaku observator dengan 3 indikator penilaian berupa *Visual Activity*, *oral activity* dan *listening activity* dengan perbedaan rata-rata pada kelas kontrol sebesar $60,6\%$ dan pada kelas eksperimen sebesar $82,87\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata keaktifan siswa kelas kontrol.

Rumusan masalah yang ketiga yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat siswa kelas X SMA Negeri 1 Manyar Gresik tahun 2018/2019. Angket respon siswa dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa setelah dilakukannya serangkaian proses pembelajaran berdasarkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Seperti yang diungkapkan oleh Riduwan (2013:25-26), angket (*Questionnaire*) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respons

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

(reponden) sesuai dengan permintaan penggunaan. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.

Dalam penelitian ini setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan sikap yang digunakan dengan kata-kata sebagai berikut:

Sangat Setuju	(SS)	= 5
Setuju	(S)	= 4
Netral	(N)	= 3
Tidak Setuju	(TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju	(STS)	= 1

Data yang telah diperoleh akan dipresentasikan berdasarkan rumus Riduwan (2013:14) :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P : Prosentase

f : Frekuensi

n : jumlah jawaban responden

Setelah hasil prosentase diperoleh, angket penggunaan metode pembelajaran kooperatif teknik *make a match* ditentukan kriteria dengan skala sebagai berikut:

0% - 20%	: Sangat Lemah
21% - 40%	: Lemah
41% - 60%	: Cukup
61% - 80%	: Kuat
81% - 100%	: Sangat Kuat

Angket respon diberikan di kelas eksperimen selaku kelas yang mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Terdapat tiga aspek penilaian pada lembar angket respon dalam penelitian ini. Aspek 1 yang terdapat pada butir soal satu dan dua menunjukkan kriteria sangat setuju yakni sebesar 88,48% dan 86,06 sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat.

Aspek 2 yang terdapat pada butir soal tiga dan empat menunjukkan kriteria sangat setuju yakni sebesar 86,66% dan 87,87% sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat dan meningkatkan keaktifan siswa. Dan aspek 3 yang terdapat pada butir soal 5 juga menunjukkan kriteria sangat setuju yakni sebesar 85,45% sebesar sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif

teknik *make a match* efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Pada perhitungan akhir yaitu Uji t *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol atau uji *independent samples test* diperoleh $t_{hitung} = 4,288$ dan nilai t_{tabel} pada distribusi -t dengan $df = 64$ dengan taraf signifikan 5% $(0,05) = -1,669$ dapat dinyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga keputusannya adalah H_0 ditolak. Jika dilihat dari tabel *independent samples test* diketahui bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,000, sehingga $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga H_1 diterima atau dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat memberikan pengaruh yang positif bagi kelas eksperimen sehingga efektif digunakan dalam penguasaan kosakata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat bahasa Jepang.
2. Berdasarkan analisis observasi keaktifan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan 3 indikator penilaian berupa *Visual Activity*, *oral activity* dan *listening activity* diperoleh hasil yaitu terdapat perbedaan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 60,6% dan pada kelas eksperimen sebesar 82,87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata keaktifan siswa kelas kontrol.
3. Melalui lembar angket respon siswa yang disebarkan peneliti pada kelas eksperimen selaku kelas yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif teknik *make a match*, maka diperoleh hasil yang positif pada ketiga aspek. Pada aspek pertama bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat. Kemudian pada aspek kedua bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya penguasaan kosakata untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat serta meningkatkan keaktifan siswa. Dan pada aspek ketiga bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat bahasa Jepang.

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *MAKE A MATCH* DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT PADA SISWA KELAS X SMAN 1 MANYAR GRESIK TAHUN 2018/2019

Saran

Dalam sebuah penelitian pasti terdapat kekurangan. Sama halnya dengan penelitian ini. Peneliti ini hanya terbatas pada kosakata benda yang terdapat di bab 6 buku *Nihongo Kira Kira* dan belum meluas pada kosakata lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pembelajaran kooperatif teknik *make a match* maka diharapkan:

1. Bagi peneliti selanjutnya, agar pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat dikembangkan untuk materi yang lebih luas dan lebih bervariasi.
2. Bagi pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran kooperatif teknik *make a match*, sehingga dapat dijadikan referensi dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2012. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Pratita, Ina Ika. 2017. Pengembangan Model *Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (*Dokkai*) Mahasiswa Jurusan Bahasa Dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal ASA*, (Online), Vol 4, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses pada 10 Januari 2019).
- Retnani. 2016. Bermain Peran dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal ASA*, (Online), Vol 3 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2542/1650>, diakses pada 10 Januari 2019).
- Riduwan. 2008. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudjianto, dan Ahmad Dahidi. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa.