

**PENGARUH METODE KOOPERATIF TIPE STAD DENGAN MEDIA *SUGOROKU* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG KELAS X MIA 3 SMA MUHAMADIYAH 10 GKB GRESIK TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**Riza Nadya Prastanti**

S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[rizaprastanti@mhs.unesa.ac.id](mailto:rizaprastanti@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum**

Dosen S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[nisesamudra@unesa.ac.id](mailto:nisesamudra@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Salah satu kemampuan dasar penentu tersampainya pesan atau gagasan agar dapat dipahami arti dan maknanya oleh pembelajar bahasa asing adalah penguasaan pola kalimat. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat perlu dilakukan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan tujuan. Media *Sugoroku* adalah media permainan yang dikembangkan menjadi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap pola kalimat bahasa Jepang. Penelitian ini menguji cobakan media *Sugoroku* sebagai media pendukung dalam pembelajaran dengan metode kooperatif tipe STAD pada pembelajaran pola kalimat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* terhadap kemampuan penguasaan pola kalimat bahasa Jepang kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik tahun pelajaran 2018/2019.

Media *Sugoroku* telah di uji cobakan dengan menggunakan rancangan penelitian pre-eksperimen yaitu rancangan *the one shot case study* untuk kemudian digunakan dalam penelitian dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan dipilih karena penelitian hanya menggunakan satu subjek penelitian. Penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik dengan populasi siswa kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel dan didapatkan kelas X MIA 3 sebagai sampel penelitian. Pada kelas eksperimen diterapkan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa :

- i) Hasil *t-test* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $t(\text{kelas eksperimen}) = 9,58 > t(\text{tabel}) = 2,82$ , dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara *M pre* dan *M post* pada kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen efektif.
- ii) Penggunaan Media *Sugoroku* berpengaruh positif terhadap : antusiasme dan keaktifan serta keberanian siswa dalam berpendapat, mudah dimainkan sebagai *renshuu* dalam proses pembelajaran pola kalimat, menciptakan suasana belajar yang aktif dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami pola kalimat bahasa Jepang dan meningkatkan kemampuan penguasaan pola kalimat bahasa Jepang.

**Kata Kunci : *Sugoroku*, Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Pola Kalimat Bahasa Jepang**

### Abstract

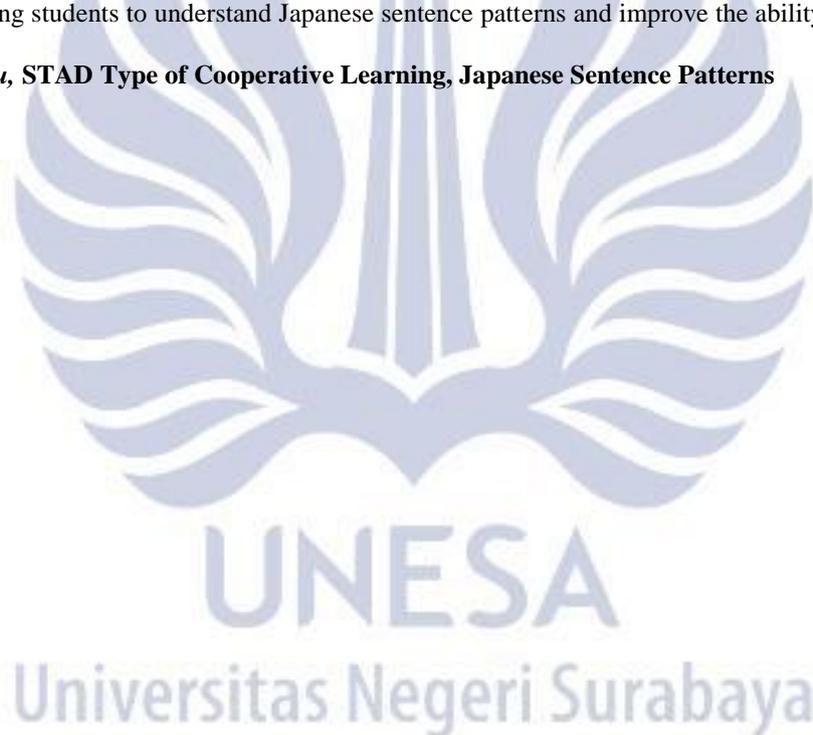
One of the basic ability determining a message or idea to be delivered thus it's meaning and purpose are able to be understood by a Japanese Language learner is mastering the sentence pattern. The choice reckoning to the right learning method need to be grasped in order to invent the liveliness of learning to opt to the purpose of learning. *Sugoroku* is a game-based media which is developed into a learning media on the purpose of improving students' mastery of Japanese sentence patterns. This study trials the use of *Sugoroku* as the assisting media in learning process with STAD type of Cooperative Method in sentence patterns learning.

This study aims to describe the effect of STAD type of Cooperative Method application in Japanese sentence patterns learning. In addition , this study also tries to obtain the response of Class X MIA 3 of Muhammadiyah 10 GKB Gresik High School students as the experimental class in the application of STAD type of Cooperative Method with *Sugoroku* media.

*Sugoroku* media had been tested using a pre-experimental study design, the One Shot Case Study design, which later used in the study using the One Group Pretest-Posttest Design approach. The approach was chosen regarding the study only used one study subject. The study was conducted at Muhammadiyah 10 GKB Gresik High School with a population of class X MIA Muhammadiyah 10 GKB Gresik High School students. The purposive sampling technique was used to determine the sample and obtained class X MIA 3 as the study sample. In the experimental class, the STAD type of Cooperative Method was applied with *Sugoroku* media in Japanese sentence patterns learning.

Based on the result of this study, it is known that : i) The results of the experimental class t-test showed a significance value of  $t$  (experimental class) = 9.58 >  $t$  (table) = 2.82, stated that there were significant differences between the M-pre and M-posts in the experimental class which showed that learning is effective in experimental class. ii) The use of *Sugoroku* Media has a positive effect on: enthusiasm and activeness and the courage of students in giving their opinion, easily played as a *renshuu* in the process of learning sentence patterns, creating an active learning atmosphere and helping students to understand Japanese sentence patterns and improve the ability on Japanese sentence patterns mastery.

**Keywords:** *Sugoroku*, STAD Type of Cooperative Learning, Japanese Sentence Patterns



## PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Berdasarkan survey sementara Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berada pada peringkat ke-2 di dunia, yaitu 872.406 orang atau dapat dikatakan meningkat 21.8% dibandingkan dengan hasil survey pada tahun 2009, yaitu 716.353 (古川嘉子, 2015:7-9). Masih berdasarkan data survey yang sama, jika dilihat dari tingkat pendidikan jumlah pembelajar bahasa Jepang adalah sebagai berikut: Pendidikan Dasar 5,750 orang, Pendidikan Menengah 835,938 orang (meningkat 95.8%), Pendidikan Atas 22,076 orang (2.5%), Pendidikan Non Formal dan Informal 8,642 orang (menurun 0.9%). Pada hasil survey tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang pada tingkat Pendidikan Menengah di Indonesia menduduki peringkat pertama, yaitu mencapai 40% dari jumlah pembelajar pendidikan menengah di seluruh dunia, dan 87% dari total pembelajar pendidikan menengah di Asia Tenggara.

Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, menuntut pembelajar untuk menguasai beberapa kemampuan dasar. Salah satunya adalah penguasaan terhadap pola kalimat. Penguasaan pola kalimat diperlukan agar pesan atau gagasan dapat tersampaikan serta dipahami arti dan maknanya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004 : 133) bahwa tanpa adanya penguasaan terhadap pola kalimat kesalahan antara maksud si pembicara dengan lawan bicara dapat terjadi.

Menimbang akan pentingnya penguasaan pola kalimat, peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran bahasa Jepang di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik serta membagikan angket pra penelitian kepada 61 orang siswa. Apabila disajikan dalam presentase, 74% siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang. 42% siswa yang menjawab kesulitan, tidak paham mengenai penempatan partikel dalam kalimat. 62% siswa mengaku kesulitan dalam memahami susunan pola kalimat bahasa Jepang dan sisanya mengalami kesulitan karena tidak mengerti kosakata dalam bahasa Jepang.

Sedangkan berdasar hasil observasi yang peneliti lakukan, didapati bahwa dari hasil ulangan harian siswa masih terdapat kesalahan – kesalahan dalam penyusunan kalimat bahasa Jepang. Kesalahan-kesalahan dalam mengerjakan tugas maupun soal-soal tes mengindikasikan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar merupakan suatu gejala yang nampak pada siswa, ditandai adanya prestasi yang rendah atau di bawah norma yang telah ditetapkan (Sugihartono, 2007: 149).

Kesulitan belajar yang dialami siswa tentunya memiliki faktor penyebab, Dalyono (1997:239) menggolongkan faktor penyebab kesulitan belajar

menjadi dua yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi kesulitan belajar siswa. Metode yang dapat menjadi solusi untuk merangsang siswa agar berperan aktif dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan adalah Metode Pembelajaran Kooperatif tipe STAD atau *Student Teams – Achievement Divisions*. Strategi pembelajaran kooperatif akan sangat membantu siswa untuk berperan aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyatno (2009:52) bahwa pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu, mengonstruksi konsep menyelesaikan persoalan atau inkuiri.

Metode kooperatif, meliputi penggunaan metode ceramah dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Meskipun begitu, dalam metode kooperatif fokus pembelajaran akan lebih diutamakan pada pembelajaran dalam kelompok. Setiap siswa dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman sekelompoknya telah mempelajari materi dalam lembar kegiatan yang diberikan oleh guru. Kelompok diskusi diharapkan dapat membuat siswa termotivasi untuk saling membantu anggota kelompoknya dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapati bahwa guru menggunakan media pembelajaran berupa *power point*. Media *power point* digunakan hampir pada setiap pertemuan. Hasil angket pra-penelitian pada *point 6* siswa mengharapkan adanya variasi dalam penggunaan media, misalnya berupa media permainan, video atau audio.

Munadi (2013:7) berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menunjang terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam penelitian ini, media "*Sugoroku*" digunakan peneliti sebagai alternatif media dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas. Media *Sugoroku* merupakan sebuah media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan *e-Sugoroku* Jepang yang muncul pada awal abad ke 13. Media ini dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan dimanapun tanpa terganggu keterbatasan fasilitas.

Pengaruh positif penggunaan media *Sugoroku* pada penelitian terdahulu menjadi salah satu alasan peneliti untuk menggunakan media yang sama. Selain itu media *Sugoroku* dirasa tepat untuk memfasilitasi pembelajaran kooperatif tipe STAD. Media *Sugoroku* dapat digunakan untuk melakukan penilaian secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin mengadakan

penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Kooperatif Tipe STAD dengan Media *Sugoroku* Terhadap Kemampuan Penguasaan Pola Kalimat Bahasa Jepang Kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik Tahun Pelajaran 2018/2019”**

(*pretest*) ke tes akhir (*posttest*). Berikut rancangan *the one group pretest-posttest design* :

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Gambar 3.1

*One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono , 2012 : 111)

O<sub>1</sub> = nilai pre-test (sebelum diberi *treatment*)

O<sub>2</sub> = nilai post-test (setelah diberi *treatment*)

X = *treatment* (konseling kelompok)

### Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* terhadap kemampuan penguasaan pola kalimat bahasa Jepang kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik tahun pelajaran 2018/2019.

### METODE PENELITIAN

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *Sugoroku* yang dikembangkan peneliti untuk pembelajaran pola kalimat. Sehingga media perlu divalidasi serta diuji cobakan untuk mengetahui bahwa media layak untuk digunakan. Validasi media terdiri atas di dua tahap yaitu validasi materi dan validasi media. Berdasarkan hasil validasi media (materi dan media) serta hasil uji coba media, dapat disimpulkan bahwa media *Sugoroku* layak digunakan pada penelitian ini.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan *one group pretest posttest design*. Sugiyono (2012 : 77) mengemukakan bahwa *Quasi Experimental* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini memiliki kelas kontrol yang tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

*One group pretest posttest design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (*pretest*) dan sesudah eksperimen (*posttest*) dengan satu kelompok subjek (Arikunto, 2010:78). Pada penelitian ini penulis berusaha menyelidiki pengaruh suatu perlakuan yang sengaja ditimbulkan terhadap suatu subjek penelitian. Menarik kesimpulan dari pendapat Arikunto bahwa penulis memberikan tes awal (*pretest*) pada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap pola kalimat bahasa Jepang. Setelah diberikan tes awal, peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa penerapan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku*. Kemudian peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) tujuannya untuk mendapatkan perbandingan data dari tes awal

### Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Lembar Angket Kebutuhan Siswa
- 2) Lembar Observasi
- 3) Lembar Angket Validasi Ahli Media
- 4) Lembar Angket Validasi Ahli Materi
- 5) Lembar Angket Respon Siswa
- 6) Soal Tes

### Teknik Pengumpulan Data

1. Tahap Persiapan
  - a. Tahap ini meliputi studi pustaka untuk memperoleh teori yang terkait dengan penelitian
  - b. Menghubungi pihak kepala sekolah SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik untuk izin melakukan penelitian.
  - c. Menyiapkan dan menyebarkan angket pra penelitian.
  - d. Menganalisis data angket pra penelitian.
  - e. Menyusun instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *post-test* , lembar observasi serta lembar angket.
  - f. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , media *Sugoroku* dan media *power point*.
  - g. Validasi instrumen yang telah dibuat kepada dosen bahasa Jepang yang mengajar di Universitas Negeri Surabaya agar diketahui layak tidaknya instrumen untuk digunakan dan agar data yang diperoleh merupakan data yang valid.
  - h. Validasi media *Sugoroku* kepada ahli media agar diketahui layak tidaknya media untuk di uji cobakan.
  - i. Uji coba media *Sugoroku*.
  - j. Mempersiapkan surat ijin penelitian yang digunakan sebagai pengantar penelitian di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik.

### 2. Tahap Pelaksanaan

- Melaksanakan *pre-test*
- Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen sesuai RPP yang telah dipersiapkan. Proses pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit / pertemuan. Metode yang digunakan adalah metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku*.
- Observer mengamati pelaksanaan
- Melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen.
- Menyebarkan angket respon siswa.

### Teknik Analisis Data

#### Analisis Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan edukasi pada materi *Watashi no Yume wa Kashuu desu* dan *Chichi wa Supootsuga Suki desu*. Hasil validasi desain diperoleh dari beberapa validator, meliputi validator ahli media dan validator ahli materi bahasa Jepang.

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi adalah 1 dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya. Data diperoleh dari angket validasi materi yang diisi ahli materi dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian media pembelajaran berbasis permainan edukasi. Adapun validator yang menjadi ahli media adalah 1 dosen Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. Data diperoleh dari angket validasi yang diisi ahli media dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian. Hasil dari validasi materi kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor reratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad x \ n \ \dots$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : skor rata-rata

$n$  : jumlah penilai

$\sum x$  : skor total

Masing-masing dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan diadaptasi dari Riduwan (2015 : 15).

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

No	Kategori	Skor dalam Persen
1	Sangat Tidak Baik	0 < 20 %
2	Tidak Baik	21 – 40 %
3	Cukup Baik	41 – 60 %
4	Baik	61 – 80 %
5	Sangat Baik	81 – 100 %

Hasil dari validasi media digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap materi yang digunakan dalam media pembelajaran.

#### Analisis Data Test

Pada penelitian ini analisis data test digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil nilai *pre-test* dan *post-test*.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data pada kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan statistik parametrik dengan syarat data yang akan dianalisis memenuhi distribusi normal, oleh karena itu diperlukan pengujian normalitas sehingga analisis data untuk mengetahui efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dapat dilaksanakan.

Langkah-langkah menghitung uji normalitas kelas eksperimen menurut Arikunto (2010 : 360 – 363) sebagai berikut :

- Membuat tabel distribusi nilai *post-test* kelas eksperimen.
- Menghitung nilai mean kelas kontrol ( $M_K$ ) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M_K = \frac{\sum f \cdot x}{N}$$

Keterangan :

$M_K$  = mean (rata – rata)

kelas eksperimen

$f$  = frekuensi

$x$  = nilai tengah

$N$  = *number of cases* (jumlah siswa)

- Menentukan standar deviasi kelas kontrol ( $SD$ ) menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f x^2}{N} - \left(\frac{\sum f x}{N}\right)^2}$$

Keterangan :

SD = standar deviasi

$\sum fx^2$  = jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi ( $f$ ) dengan kuadrat nilai tengah ( $x^2$ ) masing-masing interval

$\sum fx$  = jumlah dari hasil perkalian antara frekuensi ( $f$ ) dengan tengah ( $x$ ) masing-masing interval

4. Membuat tabel uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat*  $x^2$  kelas eksperimen.

5. Menentukan batas nyata tiap-tiap kelas interval nilai interval.

6. Menghitung z-score kelas eksperimen untuk mengetahui lebih detail dimana posisi suatu skor dalam suatu distribusi ditunjukkan dengan simbol +/- yang menunjukkan bahwa apabila positif berada di atas mean dan apabila negatif berada dibawah mean. Z-score dihitung dengan rumus :

$$Z = \frac{X - M_k}{SD}$$

Keterangan :

Z = nilai *z-score*

X = batas nyata

$M_k$  = mean kelas eksperimen

SD = standar deviasi

7. Menentukan batas daerah dengan menggunakan tabel "luas daerah dibawah lengkung normal standar dari 0 ke z".

8. Menghitung luas daerah untuk masing- masing kelas interval, yaitu selisih antara kedua batasnya.

9. Menghitung frekuensi harapan ( $fh$ ) dengan rumus :

$$fh = \frac{\text{luas daerah}}{100} \times N$$

10. Menghitung chi-kuadrat  $x^2$  dengan rumus :

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

$x^2$  = nilai chi-kuadrat

$fo$  = frekuensi observasi

$fh$  = frekuensi yang diharapkan

(Yusuf, 2014:272)

11. Menentukan taraf signifikansi, dipilih taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ( $\alpha = 0,01$ )

12. Menentukan kriteria pengujian  $x^2$  hitung yaitu jika  $x^2$  hitung <  $x^2$  tabel maka data berdistribusi normal.

13. Menyimpulkan hasil.

### Menentukan *t-signifikansi*

Hasil pengumpulan data dianalisis menggunakan perhitungan statistik dengan cara melakukan *testing signifikansi (t-signifikansi)*. *t-signifikansi* ini dilakukan untuk melihat efektifitas pembelajaran pada kelas eksperimen. Langkah-langkah menghitung *t-signifikansi* pada kelas eksperimen menurut Arikunto (2010 : 349 – 351) sebagai berikut :

1. Merumuskan hipotesis  $H_0$  dan  $H_1$  untuk *t-signifikansi*

$H_0$  : Tidak ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen

$H_1$  : Ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen

2. Menentukan taraf kepercayaan dengan dipilih taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ( $\alpha = 0,01$ ) penentuan taraf signifikansi dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis. Ditentukan  $t(0,01,db) = 2,49$ .

3. Menentukan kriteria diterima atau ditolaknya  $H_0$  , kriteria tersebut adalah sebagai berikut :

$H_0$  diterima jika *t-signifikansi*  $\leq 2,49$

$H_1$  ditolak jika *t-signifikansi*  $\geq 2,49$

Dengan catatan : jika  $H_0$  diterima maka  $H_1$  ditolak, dan jika  $H_0$  ditolak maka  $H_1$  diterima.

4. Membuat tabel penolong efektivitas pembelajaran kelas kontrol

5. Menghitung  $d$  masing-masing subjek.

$d = \text{nilai post test} - \text{pre test}$

6. Menghitung mean dari perbedaan *pre test* dan *post test*

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

$M_d$  = Mean deviasi

$d$  = Nilai post test – pre test

$N$  = Jumlah siswa

7. Menghitung deviasi masing-masing subjek

$$X_d = d - M_d$$

$X_d$  = deviasi masing-masing subjek

$d$  = nilai *post-test* – nilai *pre-test*

$M_d$  = mean deviasi

8. Menghitung jumlah kuadrat deviasi

$$\sum xd^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum xd^2$  = Jumlah kuadrat deviasi  
d = Nilai *post test – pre test*  
N = Jumlah siswa

9. Menghitung *t-signifikansi*

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = *t-signifikansi*  
Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol  
 $\sum xd^2$  = Jumlah kuadrat deviasi  
N = Jumlah siswa

10. Penarikan kesimpulan

**Analisis Data Observasi**

Data Observasi pada penelitian ini berupa lembar pengamatan atau lembar observasi yang diisi observator dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang tersedia sesuai dengan kondisi selama penelitian. Pengamatan dilakukan oleh observator yaitu Virgosa Landry Darmanta, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Lembar Observasi diperlukan guna mengukur dan mengontrol jalannya proses pembelajaran apakah telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun. Pengamatan dilakukan sebanyak masing-masing 2 kali pertemuan dengan durasi 2x 45 menit pada setiap pertemuan.

**Analisis Data Angket Respon Siswa**

Pada penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* pada penguasaan pola kalimat bahasa Jepang, data angket respon siswa akan dianalisis menggunakan skala Likert. Menurut Yusuf (2014 :222), skala Likert yaitu skala yang merupakan suatu series butir soal, sehingga responden hanya memberikan persetujuan atau ketidaksetujuannya terhadap butir soal tersebut. Alternatif jawaban yang akan digunakan adalah Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, serta Sangat Tidak Setuju.

Menurut Riduwan (2015 : 15), untuk menentukan presentase perolehan nilai tiap butir soal adalah sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f : frekuensi siswa yang memberikan jawaban yang sama pada butir soal tertentu.  
N : jumlah seluruh siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui hasil observasi diketahui bahwa siswa kelas X SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik menunjukkan beberapa ciri kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang ditemui antara lain adalah :

- 1) Adanya hasil belajar yang rendah di bawah rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompoknya atau dibawah potensi yang dimiliki siswa
- 2) Sikap-sikap yang kurang wajar, seperti acuh tak acuh dan sebagainya.
- 3) Tingkah laku yang berkelainan, seperti siswa yang mengganggu di dalam atau di luar kelas, tidak mau mencatat pelajaran, tidak teratur dalam kegiatan belajar dan tidak mau bekerja sama.

Kesulitan belajar yang dialami siswa kemudian diatasi dengan penerapan metode kooperatif Tipe STAD dengan media *Sugoroku*.

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media *Sugoroku*. Pertama peneliti menetapkan materi pembelajaran yang digunakan pada media. Materi yang digunakan adalah materi pola kalimat pada *BAB 3 Watashi no Yume wa Kashuu desu* dan *BAB 4 Chichi wa Supootsu ga Suki desu* buku Nihongo Kira-Kira untuk kelas X Semester 1. Peneliti kemudian menyusun pertanyaan-pertanyaan yang dicetak pada kartu pertanyaan (*shitsumon kaado*) serta aturan permainan media *Sugoroku*.

Setelah seluruh proses diatas selesai, peneliti mendesign papan permainan dan kartu permainan media *Sugoroku*. Proses pencetakan dan pengemasan pun dilakukan. Selanjutnya media divalidasikan pada ahli materi dan ahli media.

Diketahui dari hasil uji validasi materi, skor total yang didapat adalah 41 dengan 8 aspek bernilai Sangat Setuju dan 3 aspek bernilai Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan sedikit revisi. Revisi pada materi yang disarankan oleh ahli materi dan tindakan peneliti disajikan dalam tabel 4.2 :

Tabel 4.2  
Saran Ahli dan Tindakan Peneliti

No	Saran	Tindakan Peneliti
1	Kalimat yang digunakan dalam aturan permainan	Menyederhanakan kalimat yang digunakan dalam aturan permainan

Diketahui dari hasil uji validasi media, skor total yang didapat adalah 69 . Kemudian disajikan dalam presentase

$$\text{Hasil} = \frac{69}{85} \times 100\% = 81,2 \%$$

Hal ini menunjukkan bahwa media bernilai sangat baik dan layak digunakan dengan sedikit revisi. Revisi pada materi yang disarankan oleh ahli materi dan tindakan peneliti disajikan dalam tabel 4.4 :

Tabel 4.4  
Saran Ahli dan Tindakan Peneliti

No	Saran	Tindakan Peneliti
1	Spasi huruf pada bidang media terlalu rapat.	Memperbesar spasi pada bidang media.
2	Warna huruf pada kartu perlu dikontraskan.	Mengganti warna huruf pada kartu dari putih menjadi orange.
3	Warna tangga pada media perlu dibedakan.	Mengganti warna tangga menjadi biru dan cokelat.

Setelah media direvisi kemudian dilakukan validasi untuk kedua kali. Hasil revisi kedua menghasilkan presentase sebesar 84,7% dan layak digunakan tanpa revisi.

#### Hasil Analisis Data Test Kelas Eksperimen

Pada hasil *pre-test* kelas eksperimen diketahui nilai rata-rata 67,35. Terdapat beberapa kesalahan siswa dalam menjawab soal *pre-test* dari kelas eksperimen. Setelah dianalisa, kesalahan siswa banyak terdapat pada jenis soal mengisi kalimat rumpang dengan partikel yang tepat. Beberapa siswa salah dalam menjawab soal menyusun kata acak menjadi kalimat.

Kesalahan-kesalahan yang didapati pada *pre-test* tersebut, kemudian coba untuk diatasi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* pada kelas eksperimen. Materi yang diangkat terkait dengan Bab *Watashi no Yume wa Kashuu desu* dan *Chichi wa Supootsu ga Suki desu*. Setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan pada nilai rata-

rata *post-test*. Sebelumnya diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* eksperimen 67,35, setelah diberi perlakuan diketahui hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 88,83. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelas eksperimen telah meningkatkan kemampuan siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan metode kooperatif tipe STAD mempengaruhi proses belajar siswa kelas eksperimen.

#### Analisis Lembar Observasi

Hasil analisis lembar observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Sugoroku* dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme serta membuat siswa berani dan aktif berpendapat. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode kooperatif tipe STAD dengan penggunaan media *Sugoroku*. Pada pertemuan pertama 15 dari 16 aspek pembelajaran berhasil mendapat nilai sangat baik. Pada pertemuan kedua seluruh aspek bernilai sangat baik. Pembelajaran di kelas eksperimen yang dilaksanakan dengan menggunakan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga antusiasme siswa pun ikut meningkat. Saat media *Sugoroku* digunakan siswa secara aktif bermain dan menjawab kartu – kartu pertanyaan yang ada. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Sugoroku* dapat membuat siswa untuk lebih berani lagi berpendapat.

#### Analisis Data Angket Respon Siswa

Data angket respon siswa yang disebar kepada 23 orang siswa kelas eksperimen telah dianalisis dan diperoleh hasil sebesar 65,2% siswa yang setuju bahwa media *Sugoroku* mudah dimainkan sebagai *renshuu* dalam pembelajaran pola kalimat. 47,8% siswa menyatakan bahwa media *Sugoroku* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan membuat siswa lebih berani berpendapat. Hal ini dikarenakan siswa dituntut untuk menjawab kartu pertanyaan yang didapat dalam permainan. Selanjutnya 60,9% siswa setuju apabila media *Sugoroku* dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pola kalimat bahasa Jepang. Peneliti menyajikan berbagai macam soal pola kalimat pada kartu pertanyaan media *Sugoroku* , sehingga siswa tidak hanya dapat belajar mengenai susunan pola kalimat yang benar namun juga menyusun kalimat-kalimat tersebut menjadi sebuah paragraf yang bermakna. Pada angket respon juga didapatkan bahwa 52,1% siswa setuju bahwa penggunaan media *Sugoroku* mampu meningkatkan penguasaan terhadap pola kalimat bahasa Jepang terkait materi yang disampaikan.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode

kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* berpengaruh terhadap kemampuan penguasaan pola kalimat siswa kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik. Selain itu, penggunaan metode kooperatif tipe STAD dengan media *Sugoroku* juga mendapatkan respon positif dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Hal ini karena penerapan dan penggunaannya dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga motivasi dan tingkat keaktifan siswa pun ikut meningkat.

3) Penelitian yang mengkaji tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap sikap siswa diperlukan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengaruh penerapan metode kooperatif tipe STAD terhadap kelas X MIA 3 SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik sebagai kelas eksperimen menunjukkan hasil positif. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan  $t$  (kelas eksperimen) = 9,58 >  $t$ (tabel) = 2,82. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dinyatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara  $M_{pre}$  dan  $M_{post}$  pada kelas eksperimen. Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen efektif.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi dan angket respon siswa, penggunaan media *Sugoroku* dalam pembelajaran pola kalimat memiliki pengaruh positif antara lain :

- i) Meningkatkan antusiasme dan keaktifan serta keberanian siswa dalam berpendapat.
- ii) Mudah dimainkan sebagai *renshuu* dalam proses pembelajaran pola kalimat.
- iii) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan membuat siswa lebih berani berpendapat.
- iv) Membantu siswa untuk lebih mudah memahami pola kalimat bahasa Jepang.
- v) Meningkatkan kemampuan penguasaan pola kalimat bahasa Jepang.

### Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi seluruh pihak. Khususnya bagi pengajar bahasa Jepang pada pembelajaran pola kalimat. Oleh karena itu, dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Media *Sugoroku* yang masih berbentuk papan dan kartu dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat diunduh pada ponsel atau komputer sehingga menjadi lebih praktis dan memudahkan pengguna.
- 2) Media *Sugoroku* dapat digunakan sebagai pembelajaran pola kalimat dengan materi lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- 古川嘉子・木谷直之・布尾勝一郎 (2015) 「インドネシアの高校・大学日本語教師への質問紙調査に見る日本語学習の意味づけの変化」『国際交流基金日本語教育紀要』第11号、7-9、国際交流基金
- Afifah, Choirul. 2014. *Pengaruh Media Logico Primo dalam Metode Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Terhadap Penguasaan Kata Kerja (動詞) Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Tuban Tahun Ajaran 2013/2014*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Penerbit Rineka
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Syaifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Chandra, T. 2009. *Nihongo no Joshi, Partikel Bahasa Jepang*. Jakarta : Evergreen Japanese. Course.
- Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hayashi, Ooki. 1990. *Nihongo Kyooiku Handobukku*. Tokyo: Taishuukan Shoten
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Jakarta: Nusa Indah.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- N. Budi, Satiti 2013. *Pembelajaran Menulis Huruf Hiragana Menggunakan Media Story Board Game Yang Di Inovasi Dari Sugoroku Game*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Oogawa. 1982. *Nihongo Kyooiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan Pub.com
- Riduwan. 2015. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfa Beta.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Pebriani, Vika Restu. 2012. *Efektivitas Permainan Boardgame dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMA*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman, Arif. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sudjiyanto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugihartono, Dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta : Change Publication.
- Surya, Moh. 1997. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : PPB - IKIP.
- Sutedi, Dedi. 2009a. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora
- Sutedi, Dedi. 2009b. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka
- Tarigan, H.G. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- The Japan Foundation. 2017. *Nihongo Kira Kira Bahasa Jepang Untuk SMA/MA Kelas X Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group
- <http://www.sugoroku.net/> diakses pada 27 November 2016 pukul 15.30 WIB.
- <http://www.folktales.net/sugoroku.pdf> diunduh pada 20 Desember 2015 pukul 11.00 WIB.