

JURNAL PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF YANG DIPADUKAN DENGAN PERMAINAN *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* KELAS XI IPA 5 SMAN 1 SELEMADEG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

K.D.Wulandari¹, K.E.K.Adnyani², G.S.Hermawan³

¹²³ Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

e-mail: dianwulandari2604@gmail.com

Krishna.adnyani@undiksha.ac.id Satya.hermawan@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg tahun ajaran 2017/2018 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo*. (2) mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 23 orang. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, observasi, tes dan kuesioner. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa. Hasil pre-test menunjukkan kondisi awal siswa dengan persentase ketuntasan 13,04% dengan rata-rata nilai 55,30. Sedangkan pada siklus I, persentase ketuntasan siswa adalah 78,26% dengan rata-rata nilai 75,39. Sedangkan pada siklus II, persentase ketuntasan siswa adalah 100% dengan rata-rata nilai 85,83. (2) respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* tergolong sangat positif. Pada siklus I, rata-rata respons siswa 43,74, dan tergolong positif. Pada siklus II, rata-rata respons siswa 45,17, dan tergolong sangat positif.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, permainan *bingo*, huruf *hiragana*.

要旨

本研究は、(1) ビンゴゲームを使用したグループ学習法により、2017 年度公立スラマデグ第一高等学校理系コース 11 年 5 組の日本語学習者のひらがな記憶能力を高めること。(2) 上記学習法を使用した際の学習者の反応を明らかにすることを明らかにすることを目的としたものである。本研究は、二周期に渡る教室実践活動調査である。対象者は、2017 年度公立スラマデグ第一高等学校理系コース 11 年 5 組の生徒 23 名である。データは、インタビュー、観察、テスト、アンケートにより収集し、定性的及び定量的記述法により分析した。結果、(1) このゲームを使用する学習法により当校学習者のひらがな記憶能力は高められた。プレテストの基準値を越えた割合が 13.04%、平均点が 55.3 点、第一周期終了時はそれぞれ、78.26%、75.39 点、第二周期終了時はそれぞれ 100%、85.83 点であった。(2) この学習法にたいする反応は有効であると考えられる。有効であると回答した者が、第一周期終了時は 43.74 ポイント、第二周期終了時は 45.17 ポイントであったことからいえる。

キーワード：グループ学習法、ビンゴゲーム、ひらがな。

PENDAHULUAN

Salah satu bahasa asing yang saat ini sangat digemari yaitu bahasa Jepang. Banyak sekolah yang sudah menggunakan bahasa Jepang sebagai bahan ajar untuk siswanya. Biasanya siswa diajarkan huruf-huruf Jepang seperti huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Salah satu huruf yang paling mendasar yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari bahasa Jepang yaitu huruf *hiragana*.

Dengan banyaknya huruf yang harus dipelajari dan adanya kemiripan dengan huruf satu dengan yang lainnya membuat siswa sulit dalam mempelajari huruf *hiragana*.

Berdasarkan wawancara dengan guru pangampu mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Selemadeg, diketahui bahwa kendala yang dihadapi siswa kelas XI IPA 5 adalah kurangnya penguasaan huruf *hiragana*. Selama proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan penjelasan guru serta terlihat bosan, sehingga menimbulkan keributan yang tidak berhubungan dengan pelajaran yang berlangsung.

Selain itu, hal tersebut juga disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang. Hal ini terlihat dari kurang aktifnya siswa selama mengikuti pembelajaran bahasa Jepang. Kurangnya motivasi belajar siswa juga dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Selama proses pembelajaran di kelas XI IPA 5, metode pembelajaran yang digunakan cenderung kurang inovatif karena penggunaan metode yang kebanyakan menggunakan metode ceramah.

Selain wawancara dengan guru pangampu mata pelajaran bahasa Jepang, peneliti juga mengadakan tes awal atau *pre-test*. Hasil dari *pre-test* menunjukkan bahwa siswa belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari hasil wawancara dengan guru pangampu mata pelajaran bahasa Jepang dan hasil dari *pre-test* disimpulkan bahwa pentingnya suatu metode yang digunakan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil *pre-test*, peneliti berupaya untuk meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif yang Dipadukan dengan Permainan *Bingo* pada Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg.

Penelitian mengenai permainan *bingo* ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Pratiwi (2015) Program Studi PKG Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dengan judul "Efektivitas Permainan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana di SMA PGRI 1 Temanggung". Simpulannya adalah, penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan *bingo* mampu menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk belajar bahasa Jepang serta dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar bahasa Jepang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang tujuannya untuk menjawab dua buah rumusan masalah berikut ini.

1. Apakah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif yang Dipadukan dengan Permainan *Bingo* dapat Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Huruf *Hiragana* di Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg?
2. Bagaimanakah respons siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif yang Dipadukan dengan Permainan *Bingo* ?

Kajian Pustaka

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media dan penilaian.

Model pembelajaran adalah strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana model pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model kooperatif dapat diterapkan agar siswa mampu mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat teman. Sehingga diharapkan munculnya motivasi belajar siswa serta

mampu bertanggung jawab guna mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat dibutuhkan siswa, karena siswa berinteraksi dengan baik dan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Keunggulan dari model pembelajaran kooperatif menurut Nugroho (2009) adalah siswa berusaha mencari pengetahuannya sendiri dengan keterampilan proses yang dimiliki dan melatih siswa melakukan praktikum sehingga siswa mampu bekerja dan berdiskusi kelompok serta belajar merumuskan pengetahuan yang diperoleh sehingga pembelajaran terpusat pada siswa. Menurut Watson (1991,1995) menemukan bahwa prestasi belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif secara insentif sama baiknya dengan kelompok heterogen.

Pada penelitian ini pembelajaran kooperatif akan dipadukan dengan permainan bingo, melalui permainan anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Permainan merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan kepada pesertanya. Selain dilakukan untuk kesenangan, juga dapat menyegarkan kembali kondisi fisik maupun mental tanpa memperhitungkan hasil akhir.

Permainan bingo adalah permainan berupa tabel bernomor, dimana apabila siswa bisa mendapatkan lima deret secara horisontal, vertikal maupun diagonal karena benar dalam menjawab soal maka dialah yang menang dan mendapatkan poin yang akan berpengaruh ke nilai kelompoknya. Adapun kelebihan yang dimiliki dari permainan bingo menurut Ginnis (2008: 87), yaitu: 1)Menarik, berbeda, dan mudah. 2)Dapat digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan tentang topik yang telah diajarkan kepada siswa. 3)Sebagai cara yang menyenangkan untuk member “tes”. 4)Akhir yang ideal dari pelajaran yang telah memperkenalkan beberapa istilah teknis. 5)Memberitahu guru dan siswa banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan. Dari pengetahuan tersebut guru dapat memberitahu pilihan aktivitas untuk penguatan (*reinforcement*) dan perluasan (*extens*). 6)Membuat siswa mengerti bahwa belajar juga dapat menjadi menyenangkan dan memberitahu mereka teknik revisi untuk digunakan dirumah.

Langkah-langkah Permainan Bingo.

1. Guru memberikan kertas permainan bingo yang berisi kotak-kotak.
2. Guru menuliskan huruf *romaji* di papan tulis sebanyak 9 kata.
3. Siswa diminta untuk menuliskan huruf-huruf romaji menjadi huruf *hiragana* pada kotak-kotak yang ada di kertas permainan *bingo* secara acak.
4. Setelah siswa menulis huruf *hiragana* di semua kotak pada kertas permainan bingo, permainan dapat dimulai.
5. Mintalah siswa untuk mendengarkan dengan seksama huruf yang diucapkan oleh guru.
6. Guru mengucapkan satu kata, kemudian siswa mencocokkan kata yang dibaca dengan huruf *hiragana* yang telah mereka tulis. Siswa harus memberi tanda silang pada kotak yang sesuai dengan katayang diucapkan guru. Misalnya guru mengucapkan “hon”, maka siswa juga harus mencoret huruf *hiragana* “ほん” pada kertas mereka. Begitu seterusnya sampai semua huruf selesai diucapkan oleh guru.
7. Siswa yang menyilang huruf *hiragana* sebanyak tiga deret dengan pola diagonal, vertikal, maupun horisontal adalah pemenangnya.
8. Ketika siswa berhasil memiliki kata yang paling banyak dicoret, teriakkanlah “BINGO” (dibaca binggo).

Hiragana adalah huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung atau (*kyokusenteki*), dan hal inilah yang menjadi salah satu karakteristik yang membedakan huruf *hiragana* dengan huruf *katakana*. Huruf *hiragana* digunakan untuk penulisan bahasa Jepang asli dan bukan serapan. Huruf *hiragana* terdiri dari 46 suku kata dan dalam menulis huruf *hiragana*, masing-masing huruf memiliki cara penulisan dan jumlah goresan yang berbeda. Untuk bisa mengetahui ragam tulisan baik itu baca maupun menulis, perlu menguasai semua jenis huruf beserta fungsinya masing-masing.

Metode dan Teknik Analisis Data

Pengumpulan data dengan jenis penelitian tindakan kelas, akan dilaksanakan melalui beberapa siklus siklus (multi siklus) sesuai dengan kebutuhan pada saat proses pengolahan data. Pada tiap siklus melalui beberapa tahapan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka atau bilangan yang dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika. Data kuantitatif misalnya nilai yang diperoleh siswa dari pelaksanaan tindakan penelitian masing-masing siklus penelitian. Setelah proses pembelajaran, siswa diberikan *test* untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar yang telah dilakukan berhasil atau mengalami kegagalan. Sedangkan data kualitatif didapat dari hasil pengamatan (observasi) peneliti yang belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara pada guru bahwa pemahaman siswa mengenai huruf *hiragana* masih sangat kurang bahkan sangat sulit mengajar huruf *hiragana* pada siswa dikelas. Banyak kendala yang ditemukan guru pengampu mata pelajaran, salah satunya yaitu kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana* di kelas. Dari kendala tersebut mempengaruhi nilai ujian tengah semester maupun nilai ujian akhir semester siswa dikarenakan pada saat tes menggunakan huruf *hiragana* dan bukan huruf *romaji* lagi.

Hasil dari observasi ke kelas XI IPA 5 SMAN 1 Selemadeg, proses belajar mengajar awalnya memang berjalan dengan baik, tetapi dengan berjalannya waktu pelajaran banyak siswa yang terlihat bosan saat belajar. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar dapat dilihat dari tidak adanya media yang digunakan guru saat belajar, sehingga guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan hanya menuliskan di papan. Sehingga siswa cenderung merasa santai bahkan tidak menghiraukan saat proses pembelajaran.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, penelitian ini dilanjutkan dengan pemberian tes awal atau *pret-test* kepada objek penelitian yaitu XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg. *Pre-test* diberikan untuk mengukur sejauh mana penguasaan huruf *hiragana* bahasa Jepang siswa di kelas tersebut urutan selanjutnya adalah pelaksanaan siklus penelitian. Adapun hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan, sebagai berikut.

Dari pelaksanaan *pre-test* pada siswa kelas XI IPA 5 di SMA Negeri 1 Selemadeg tahun ajaran 2017/2018, memperoleh hasil berupa nilai yang mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMA Negeri 1 Selemadeg yaitu 75. Dari 23 siswa di kelas tersebut, hanya 3 orang siswa yang tuntas dengan persentase 13,04%, sedangkan 20 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 86,96%. Adapun nilai rata-rata penguasaan huruf *hiragana* adalah 55,30. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 78, sedangkan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 54.

Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas belum mencapai ketuntasan secara klasikal yakni 75%, sehingga penguasaan pada huruf *hiragana* masih perlu ditingkatkan. Melihat kondisi penguasaan siswa terhadap huruf *hiragana*, proses pembelajaran huruf *hiragana* akan diimplementasikan dengan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo*. Pada saat penelitian, akan disebariskan angket dan kuesioner guna melihat respons siswa mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* pada siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg.

Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus, kegiatan dilaksanakan berdasarkan lima tahap yang sudah dijelaskan pada metode penelitian, yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi serta refleksi. Hasil tindakan kelas disajikan persiklus. Adapun hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, yaitu sebagai berikut.

Pada siklus I, terlihat dari 23 orang siswa, 17 orang sudah memenuhi standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75 dengan persentase 78,26%. Nilai rata-rata dari seluruh siswa yaitu 75,39. Dari 23 orang siswa, 5 orang masih belum

memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 21,74%. Nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa yaitu 88, sedangkan nilai terendah yaitu 54.

Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif dipadukan dengan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* di kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg dapat dilihat pada data, pada pernyataan nomor 1 “penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* membuat minat belajar saya lebih besar dari sebelumnya” Pada pernyataan ini sebanyak 12 siswa (52,17%) menjawab sangat setuju dan 11 siswa (47,83%) yang menjawab setuju.

Respons siswa mengenai pernyataan nomor 2 yaitu “penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas menyenangkan.” Pada pernyataan ini sebanyak 8 siswa (34,78%) yang menjawab sangat setuju, 14 siswa (60,87%) yang menjawab setuju dan 1 siswa (4,35%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa mengenai pernyataan nomor 3 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya lebih bersemangat untuk belajar bahasa Jepang”. Pada pernyataan ini sebanyak 9 siswa (39,13%) yang menjawab sangat setuju, 12 siswa (52,17%) yang menjawab setuju dan 2 siswa (8,70%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 4 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya jadi tidak bosan belajar bahasa Jepang”. Pada pernyataan ini ada 12 siswa (52,17%) yang menjawab sangat setuju, 9 siswa (39,13%) yang menjawab setuju dan 2 siswa (8,70%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 5 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya dapat mengingat huruf *hiragana*”. Pada pernyataan ini ada 10 siswa (43,48%) yang menjawab sangat setuju, 12 siswa (52,17%) yang menjawab setuju dan 1 siswa (4,35%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 6 “pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang”. Pada pernyataan ini ada 8 siswa (34,78%) yang menjawab sangat setuju, dan 15 siswa (65,22%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 7 yaitu “huruf *hiragana* lebih mudah dipelajari dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo*”. Pada pernyataan ini ada 9 siswa (39,13%) yang menjawab sangat setuju, 11 siswa (47,83%) yang menjawab setuju dan 3 siswa (13,04%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 8 “huruf *hiragana* yang ada dalam model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* sesuai dengan materi yang diajarkan”. Pada pernyataan ini ada 9 siswa (39,13%) yang menjawab sangat setuju dan 14 siswa (60,87%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 9 yaitu “pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam pengajaran huruf *hiragana*”. Pada pernyataan ini ada 8 siswa (34,78%) yang menjawab sangat setuju, 13 siswa (56,52%) yang menjawab setuju dan 2 siswa (8,70%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 10 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya lebih termotivasi dalam belajar huruf *hiragana*.”. Pada pernyataan ini ada 13 siswa (56,52%) yang menjawab sangat setuju, 9 siswa (39,13%) yang menjawab setuju, dan 1 siswa (4,35%) menjawab cukup setuju.

Berdasarkan data-data yang terkumpul, kemudian disesuaikan dengan analisis data yang telah dirumuskan pada bab III. Pada pernyataan pertama, skornya adalah 104, pernyataan kedua skornya adalah 99, pernyataan ketiga skornya adalah 99, pernyataan

keempat skornya adalah 102, pernyataan kelima skornya adalah 101, pernyataan keenam skornya adalah 100, pernyataan ketujuh skornya adalah 98, pernyataan kedelapan skornya adalah 101, pernyataan kesembilan skornya adalah 98, dan pernyataan kesepuluh skornya adalah 104. Rata-ratanya adalah 43,74 sehingga respons siswa tergolong kedalam respons yang positif.

Respons siswa untuk belajar meningkat secara drastis, hal ini dapat dilihat melalui angket/ kuesioner terbuka yang dibagikan kepada siswa. Didapatkan hasil pada siklus I mengenai pendapat siswa dengan persentase 47,83% siswa menyatakan memudahkan mempelajari huruf *hiragana*, mengenai manfaat yang diperoleh siswa dengan persentase 43,48% menyatakan mulai bisa menulis huruf *hiragana*, mengenai kelebihan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dengan jumlah persentase 60,87% menyatakan sangat menyenangkan belajar sambil bermain, mengenai kekurangan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dengan jumlah persentase 91,30% menyatakan tidak ada.

Sedangkan pada *post-test* II seluruh siswa mampu mencapai nilai sesuai dengan KKM yaitu 75.23 siswa sudah memenuhi standar ketuntasan minimal dengan persentase 100%. Nilai rata-rata pada hasil *post-test* II yaitu 85,83. Terdapat peningkatan nilai rata-rata seluruh siswa dari *post-test* I ke *post-test* II sebesar 10,44.

Pada siklus II, pernyataan nomor 1 “penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* membuat minat belajar saya lebih besar dari sebelumnya” Pada pernyataan ini sebanyak 11 siswa (47,83%) menjawab sangat setuju dan 12 siswa (52,17%) yang menjawab setuju.

Respons siswa mengenai pernyataan nomor 2 yaitu “penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas menyenangkan.” Pada pernyataan ini sebanyak 10 siswa (43,48%) yang menjawab sangat setuju dan 13 siswa (56,52%) yang menjawab setuju.

Respons siswa mengenai pernyataan nomor 3 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya lebih bersemangat untuk belajar bahasa Jepang”. Pada pernyataan ini sebanyak 11 siswa (47,83%) yang menjawab sangat setuju dan 12 siswa (52,17%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 4 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya jadi tidak bosan belajar bahasa Jepang”. Pada pernyataan ini ada 15 siswa (65,22%) yang menjawab sangat setuju dan 8 siswa (34,78%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 5 yaitu “dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya dapat mengingat huruf *hiragana*”. Pada pernyataan ini ada 10 siswa (43,48%) yang menjawab sangat setuju dan 13 siswa (56,52%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 6 “pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang”. Pada pernyataan ini ada 14 siswa (60,87%) yang menjawab sangat setuju dan 9 siswa (39,13%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 7 yaitu “huruf *hiragana* lebih mudah dipelajari dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo*”. Pada pernyataan ini ada 11 siswa (47,83%) yang menjawab sangat setuju, 11 siswa (47,83%) yang menjawab setuju dan 1 siswa (4,35%) yang menjawab cukup setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 8 “huruf *hiragana* yang ada dalam model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* sesuai dengan materi yang diajarkan”. Pada pernyataan ini ada 10 siswa (43,48%) yang menjawab sangat setuju dan 13 siswa (56,52%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 9 yaitu “pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* cocok

diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam pengajaran huruf *hiragana*". Pada pernyataan ini ada 17 siswa (73,91%) yang menjawab sangat setuju dan 6 siswa (26,09%) yang menjawab setuju.

Respons siswa terhadap pernyataan nomor 10 yaitu "dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* saya lebih termotivasi dalam belajar huruf *hiragana*". Pada pernyataan ini ada 13 siswa (56,52%) yang menjawab sangat setuju dan 10 siswa (43,48%) yang menjawab setuju.

Berdasarkan data-data yang terkumpul, kemudian disesuaikan dengan analisis data yang telah dirumuskan pada bab III. Pada pernyataan pertama, skornya adalah 103, pernyataan kedua skornya adalah 102, pernyataan ketiga skornya adalah 103, pernyataan keempat skornya adalah 107, pernyataan kelima skornya adalah 102, pernyataan keenam skornya adalah 106, pernyataan ketujuh skornya adalah 103, pernyataan kedelapan skornya adalah 102, pernyataan kesembilan skornya adalah 106, dan pernyataan kesepuluh skornya adalah 105. Rata-ratanya adalah 45,17 sehingga respons siswa tergolong kedalam respons yang sangat positif.

Hasil pada siklus II kuesioner terbuka mengenai pendapat siswa dengan persentase 56,52% siswa menyatakan memudahkan mengerti huruf *hiragana*, mengenai manfaat yang diperoleh siswa dengan persentase 47,83% menyatakan lebih jelas mengerti huruf *hiragana*, mengenai kelebihan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dengan jumlah persentase 52,18% menyatakan sangat menyenangkan belajar sambil bermain, mengenai kekurangan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dengan jumlah persentase 86,96% menyatakan tidak ada.

PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian terhadap hasil penelitian yang telah disampaikan, terdapat temuan-temuan mengenai, (1) penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*, (2) respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi karena, baru pertama kali siswa merasakan proses pembelajarannya menyenangkan karena setelah belajar siswa akan berkelompok kemudian melaksanakan permainan *bingo*. Siswa berusaha keras untuk mengingat huruf *hiragana* yang diajarkan, agar pada saat permainan berlangsung kelompoknya mampu memenangkan permainan dan memenangkan hadiah. Kegiatan ini sangat memancing keaktifan siswa, siswa yang awalnya malas mendengarkan penjelasan dari gurunya karena guru hanya menggunakan metode ceramah, setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* membuat siswa mau mendengarkan materi yang disampaikan.

Strategi yang diterapkan untuk siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg lebih menekankan pada pembelajaran siswa dengan membentuk kelompok, dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda diharapkan dengan pembentukan kelompok siswa menjadi lebih aktif dan mampu mengemukakan pendapat didalam kelompoknya. Selain itu, pembentukan kelompok-kelompok kecil, semua siswa menjadi sama dan bekerja bersama-sama karena dengan kelompok siswa mudah untuk diperhatikan tanpa adanya hanya beberapa siswa yang bekerja dan siswa yang lain hanya diam.

Pada siklus II, kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I diperbaiki. Kekurangan-kekurangan tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi terhadap siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan tahapan-tahapan yang sama. Namun, berdasarkan hasil refleksi tindakan I beberapa tindakan lebih ditingkatkan untuk menyempurnakan hasil pada siklus II.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* pada pelajaran huruf *hiragana*, digunakan instrumen kuesioner. Kuesioner yang disebarakan berupa kuesioner tertutup dan kuesioner

terbuka. Jumlah pertanyaan pada angket ini adalah 14 buah pertanyaan. Ada 10 buah pertanyaan mengenai angket/kuesioner tertutup dan 4 buah pertanyaan mengenai angket/kuesioner terbuka. Pada hasil kuesioner tertutup yang diberikan kepada siswa dalam pelaksanaan siklus I terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo*, rata-ratanya adalah 43,74 sehingga respons siswa tergolong kedalam respons yang positif.

Kuesioner yang diberikan kepada siswa dalam siklus II sama dengan yang diberikan kepada siswa siklus I. Rata-rata pada siklus II adalah 45,17 sehingga respons siswa tergolong kedalam respons yang sangat positif.

Tabel 1
Hasil *pre-test*, *post-test I* dan *post-test II*

No	Kode siswa	Nilai <i>pre-test</i>	Nilai <i>post-test</i> 1	Nilai <i>post-test</i> 2	Keterangan
1	S01	36	54	78	Meningkat
2	S02	58	78	86	Meningkat
3	S03	60	76	84	Meningkat
4	S04	32	58	76	Meningkat
5	S05	58	82	94	Meningkat
6	S06	52	78	86	Meningkat
7	S07	68	80	94	Meningkat
8	S08	48	78	88	Meningkat
9	S09	44	68	80	Meningkat
10	S10	56	80	86	Meningkat
11	S11	76	82	90	Meningkat
12	S12	46	62	80	Meningkat
13	S13	58	76	88	Meningkat
14	S14	32	58	78	Meningkat
15	S15	58	78	84	Meningkat
16	S16	76	88	94	Meningkat
17	S17	44	76	82	Meningkat
18	S18	58	76	86	Meningkat
19	S19	64	84	90	Meningkat
20	S20	78	86	94	Meningkat
21	S21	68	80	90	Meningkat
22	S22	64	80	84	Meningkat
23	S23	38	76	82	Meningkat
Jumlah		1272	1734	1974	
Rata-rata		55,30	75,39	85,83	
Persentase ketuntasan (%)		13,04%	78,26%	100%	

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *hiragana* kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama penerapan model pembelajaran kooperatif dengan permainan *bingo* mampu meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *hiragana* pada kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg tahun ajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pada *pre-test*, *post-test I* dan *post-test II* yang telah dilakukan. Nilai rata-rata pada *pre-test* yaitu 55,30 dengan jumlah persentase ketuntasan sebesar 13,04%. Kemudian mengalami peningkatan sebesar 75,39 dengan jumlah persentase sebesar 78,26% pada siklus I setelah diberikan tindakan. Pada siklus II kembali terjadi peningkatan hasil belajar huruf *hiragana* siswa sebesar 85,83

dengan persentase sebesar 100%. Pada siklus I sudah mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu sebesar 75. Akan tetapi tetap dilaksanakan siklus II untuk memastikan bahwa penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* ini memang telah berhasil.

Kedua respons siswa tentang model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* sangat positif. Dalam pelaksanaan siklus I terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo*, pada pernyataan pertama, skornya adalah 104, pernyataan kedua skornya adalah 99, pernyataan ketiga skornya adalah 99, pernyataan keempat skornya adalah 102, pernyataan kelima skornya adalah 101, pernyataan keenam skornya adalah 100, pernyataan ketujuh skornya adalah 98, pernyataan kedelapan skornya adalah 101, pernyataan kesembilan skornya adalah 98, dan pernyataan kesepuluh skornya adalah 104. Rata-ratanya adalah 43,74. Kuesioner yang diberikan kepada siswa dalam siklus II sama dengan yang diberikan kepada siswa siklus I. Pada pernyataan pertama, skornya adalah 103, pernyataan kedua skornya adalah 102, pernyataan ketiga skornya adalah 103, pernyataan keempat skornya adalah 107, pernyataan kelima skornya adalah 102, pernyataan keenam skornya adalah 106, pernyataan ketujuh skornya adalah 103, pernyataan kedelapan skornya adalah 102, pernyataan kesembilan skornya adalah 106, dan pernyataan kesepuluh skornya adalah 105. Rata-ratanya adalah 45,17. Jika dilihat dari penggolongan siswa yaitu $X \geq 45$, maka respons seluruh siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Selemadeg terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* dalam pembelajaran menulis huruf *hiragana* adalah sangat positif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu.

Pertama model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan *bingo* ini dapat digunakan dalam pembelajaran huruf *hiragana*. Karena siswa menjadi lebih aktif dan tidak lagi merasa beban dalam belajar huruf *hiragana* karena dilakukan dengan bermain.

Kedua dalam pembelajaran huruf, guru harus lebih banyak memberikan siswa waktu untuk melatih menulis, tidak bisa hanya menggunakan metode ceramah pada saat memberikan latihan menulis pada siswa. Ini dimaksud, agar siswa mampu lebih aktif lagi pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A.Gede. 1999. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Singaraja: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP).
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- As'adi Muhammad, 2009. Pembelajaran Aktif Bahasa Inggris Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Melalui Permainan (Game). Tersedia <http://ejournal.iainradenintan.ac.id/index.php/trmpl/article/download/561/462> (diakses tanggal 15 Februari 2015).
- Charisti, Sintya. 2015. "Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Strategi Permainan Bingo untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana pada siswa kelas X 4 SMA Negeri 1 Sawan". Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Depdikbud. 2003, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar : Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks.

- Hadi, Lamijan. S. 2010. "Strategi Penyampaian Bahan Ajaran Melalui Pemanfaatan Metode Dan Media Dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10 Nomor 1 (hlm. 1-7)
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Muslich, Masnur. 2012. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Guru Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nugroho, 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berorientasi Keterampilan Proses*. Tersedia pada <http://ejournal+nugroho+2009+penerapan+pembelajaran+kooperatif+tipe+stad&hl=id&as>. (Diakses pada Juli 2009).
- Nurkancana, Wayan dan PPN Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Padmadewi, Ni Nyoman. 2012. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bahan Ajar Singaraja: Program S1 Pendidikan Bahasa Jepang
- Pratiwi, Ismayani. 2015. "Efektivitas Permainan *Bingo* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf *Hiragana* di SMA PGRI 1 Temanggung". Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjianto dan Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi Timur: Kesaint Blanc.
- Suparjono, Agus. 2009. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2010. "Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trinova, Zulvia. 2012. "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik". *Jurnal Al-Ta'lim*, Volume 1, Nomor 3 (hlm 209-215)
- Yusria. 2012. "Perencanaan Dan Penerapan Program Bermain "Permainan Menyebutkan Nama Benda" Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Al-'Ulum*, Volume 1, Nomor 2 (hlm 135-144).