



**EFEKTIVITAS METODE *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *SCRAMBLE* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
JEPANG SISWA KELAS XII IBB SMAN 1 KEPANJEN**

SKRIPSI

Oleh:

Aldila Nurdiyani Fajrin

125110600111043



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2017**



**EFEKTIVITAS METODE *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *SCRAMBLE* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
JEPANG SISWA KELAS XII IBB SMAN 1 KEPANJEN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**Aldila Nurdiyani Fajrin
125110600111043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2017**



LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Aldila Nurdiyani Fajrin telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

Malang, 27 Juli 2017

Pembimbing

Ulfah Sutiyarti, M.Pd

NIK. 201508 740319 2 001



LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Aldila Nurdiyani Fajrin telah disetujui Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Rike Febriyanti, M.A, Penguji

NIP. 19810227 200502 200 5

Ulfah Sutiyarti, M.Pd, Pembimbing

NIK. 201508 740319 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Ulfah Sutiyarti, M.Pd

NIK. 201508 740319 2 001

Menyetujui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik



Syariful Muttaqin, M.A

NIP. 19751101 200312 1 001



KATA PENGANTAR

Puji syukur yang penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen” dapat terselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaiannya, diantaranya :

1. Prof. Ir. Ratya Anindita, M.S. Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya yang telah memberikan izin penelitian serta membantu kelancaran penyusunan tugas akhir penulis.
2. Syariful Muttaqin, M.A. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Budaya yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi.
3. Ibu Ulfah Sutiyarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang dan dosen pembimbing yang banyak memberikan masukan, saran, kritikan serta motivasi kepada penulis sehingga tugas akhir dapat terselesaikan.
4. Ibu Rike Febriyanti, M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, saran dan nasihat kepada penulis sebagai pelengkap dalam penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberi bekal ilmu.
6. Alfeus Anton Fredianto S.Pd selaku guru pamong yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen serta memberikan motivasi dan saran pada saat penelitian.
7. Murid-murid kelas XII IBB tahun ajaran 2016/2017 yang bersedia membantu kelancaran penelitian serta memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian penelitian dan tugas akhir.
8. Orang tua penulis Bapak Sumardi dan Ibu Tutik Mudayati yang selalu memberikan dukungan secara moril dan materil. Serta kakak penulis Aldhika Dhewangga Bhimantaka S.Pt. yang selalu memotivasi serta memberikan saran dan masukan kepada penulis.
9. Teman-teman “Pejuang S.Pd” Intan, Prima, Virda, Nurin, Ida, Desy, Arvi Dwi, Lina, Ical, Anisa, Gitta, Puput, Riska dan Asih yang selalu memotivasi penulis agar dapat menyelesaikan tugas akhir dan lulus bersama.

Malang, 27 Juli 2017

Penulis



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Aldila Nurdiyani Fajrin

NIM : 125110600111043

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 27 Juli 2017



Aldila Nurdiyani Fajrin

NIM. 125110600111043



ABSTRAK

Fajrin, Aldila Nurdiyani. 2017. **Efektivitas *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen.** Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Ulfah Sutiyarti.

Kata Kunci : Efektivitas, *Cooperative Learning*, *Scramble*.

Dewasa ini, minat terhadap bahasa Jepang semakin meningkat. Dalam pembelajaran bahasa asing metode yang digunakan dalam penyampaian materi dapat dipadukan dengan kreativitas pengajar agar mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu penggunaan metode dan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dalam penelitian ini terdapat dua rumusan masalah (1) Bagaimana keefektifan metode pengajaran *cooperative learning* tipe *scramble* yang diterapkan di kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen? dan (2) Bagaimana respon siswa terhadap pengajaran *cooperative learning* tipe *scramble* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Kepanjen? Penelitian ini menulis menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan tes dan angket sebagai intrumennya. Populasi dan sample yang diteliti adalah kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran sekitar 8,64% setelah dilakukan *treatment* dengan media pembelajaran *scramble*. Dari hasil uji t terhitung 5,83 yang membuktikan terjadi perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ini. media yang digunakan memiliki kriteria keefektifan tinggi dengan prosentase sebesar 70,5%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media *scramble* adalah media yang efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dan dapat memotivasi guru dalam pengembangan media pembelajaran lain yang lebih kreatif agar dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dalam kelas. Dan juga peneliti ini diharapkan dapat dikembangkan atau melakukan penelitian lain.



要旨

IBB 部のケパンジェン第一高等学校十二年生による日本語学習におけるスクランブルタイプの協同学習の効果。 ファジュリン・アルディラヌルディヤニ. ブラウイジャヤ大学日本語教育学科. 2017.

指導教師 : ウルフア・スティヤルティ

キーワード : 効果、協同学習、スクランブル

最近インドネシアでは日本語の興味がもっと増える。外国語学習では、学習者が理解しやすい為に日本語教材を教えに使用する方法が教師の創造性に合わせる事が出来る。方法及び学習方法のメディアは学習の目標に適當が必要である。

本研究は、(1) **IBB 部のケパンジェン第一高等学校十二年生に適用するスクランブルタイプの協同学習の効果はどうか、**(2) **IBB 部のケパンジェン第一高等学校十二年生に適用するスクランブルタイプの協同学習に対しての学生の応答は何か、**を問題定式とし、テスト及びアンケートを行うことで定量的記述方法を用いて、解析した。ポピュレーション及びサンプルは **IBB 部のケパンジェン第一高等学校十二年生であった。**

研究の結果は、スクランブルの学習メディアで取り扱いをした後、理解能力が 8.64% 上達した。 *T-test* の計算に基づいて、*t*-点は 5.83 であり、この学習メディアを使用前後に有意義な違いを示した。使用するメディアは比率が 70.5% で高効果をもった。

研究の結果に基づいて、スクランブルの学習メディアは日本語学習に効果的と分かった。それに、日本語に対する興味を高めるようにより創造的な学習メディアの発達に教師にモチベーションを与えられる。そして、この研究を開けるとべつ研究をするが欲しい。



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vi
要旨.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Hipotesis.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Batasan Masalah.....	8
1.7 Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Efektivitas.....	10
2.2 Metode Pembelajaran.....	12
2.3 <i>Cooperative Learning</i>	14
2.4 Media Pembelajaran.....	19
2.5 <i>Scramble</i>	22
2.6 Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27



DAFTAR TABEL

Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.4.1 Kisi-kisi Tes	34
Tabel 3.4.2 Kisi-kisi Angket	35
Tabel 3.5.1 Tabel nilai t Sutedi	40
Tabel 3.5.2 Kriteria Interpretasi Skor	42
Tabel 4.1.1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.1.2 Hasil Hitung Angket	45
Tabel 4.2.1 Kriteria Penilaian	47
Tabel 4.2.2 Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	47
Tabel 4.2.3 Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	48
Tabel 4.2.4 <i>Gain</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media *Scramble*..... 5

Gambar 3.1 Desain *One Group Pretest-Posttest* 28

Gambar 4.2.1 Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest* 48

Gambar 4.2.2 Penggolongan *Gain* 50

Gambar 4.2.3 Grafik Pernyataan Pertama..... 52

Gambar 4.2.4 Grafik Pernyataan Kedua 52

Gambar 4.2.5 Grafik Pernyataan Ketiga 53

Gambar 4.2.6 Grafik Pernyataan Keempat 53

Gambar 4.2.7 Grafik Pernyataan Kelima..... 54

Gambar 4.2.8 Grafik Pernyataan Keenam 55

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Curriculum Vitae.....	61
Lampiran 2: Contoh Soal Pretest dan Posttest.....	63
Lampiran 3: Contoh Angket.....	64
Lampiran 4: Hasil Pretest.....	65
Lampiran 5: Hasil Posttest.....	66
Lampiran 6: Hasil Angket.....	67
Lampiran 7: Validasi Materi dan Media.....	68
Lampiran 8: Uji t.....	74
Lampiran 9: Rincian Perhitungan Angket.....	76
Lampiran 10: Rencana Perencanaan Pembelajaran.....	78
Lampiran 11: Dokumentasi.....	87
Lampiran 12: Berita Acara Seminar Proposal.....	89
Lampiran 13: Berita Acara Seminar Hasil.....	90
Lampiran 14: Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	91



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kartun, film, *fashion*, lagu, bahkan masakan dari luar negeri menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia. Jepang adalah salah satu negara penghasil kartun dan film yang digemari anak-anak, memiliki *fashion* yang berbeda hingga *genre* lagu yang unik dan disukai kalangan remaja, bahkan masakan yang disajikan menjadi salah satu kegemaran segala usia di Indonesia. Ketertarikan inilah yang menyebabkan meningkatnya minat terhadap bahasa dan budaya Jepang. Dengan mempelajari budaya dari negara Jepang, banyak orang yang berusaha mempelajari bahasa Jepang.

Menurut Mayantara (2014) dikutip dari Nuansa 2013 jumlah pelajar Bahasa Jepang secara global mengalami kenaikan pada 2012 yaitu 3,98 juta orang, naik 9,1% dari 2009 yang sebesar 3,65 juta orang. Indonesia berada di posisi kedua jumlah terbanyak pelajar Bahasa Jepang pada pendidikan formal maupun informal setelah Cina. Data sementara *Japan Foundation* menunjukkan ada 872.406 pelajar Bahasa Jepang di Indonesia pada 2012, meningkat 21,8% dibandingkan pada 2009 sebesar 716.353 orang. Pendidikan bahasa Jepang di Indonesia bisa diselenggarakan pada lembaga formal seperti sekolah menengah dan perguruan tinggi serta pada lembaga informal seperti lembaga kursus.



Di Kota Malang terdapat kurang lebih 373 Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA), baik negeri maupun swasta. Akan tetapi tidak semua sekolah menengah mempelajari bahasa Jepang sebagai pembelajaran bahasa asing maupun sebagai muatan lokal atau ekstrakurikuler. Pembelajaran bahasa Jepang sebagai pembelajaran bahasa asing termasuk dalam kategori susah karena pembelajaran ini baru diberikan saat sekolah menengah dan pada kelas jurusan bahasa atau ekstrakurikuler saja.

Berbeda dengan bahasa Inggris yang memang sudah dipelajari mulai sekolah dasar. Dalam pembelajaran bahasa asing pun harus menghafal dan mempelajari kosakata maupun tata bahasanya agar dapat melakukan komunikasi. Dalam pembelajaran bahasa asing cara pengajar dalam menyampaikan materi bahan ajar pun turut mempengaruhi pemahaman peserta didiknya. Dewasa ini makin banyak cara dan model dalam pembelajaran.

Apabila terjadi kesalahan pada metode yang diterapkan saat penyampaian materi, maka akan menyebabkan kurang percaya dirinya seseorang untuk berbicara karena takut mengalami ketidaksesuaian dengan apa yang telah diajarkan. Jerome Wirawan (2015) melakukan wawancara dengan pakar psikologi anak, Seto Mulyadi. Ia mengatakan “Jika anak sejak dini diberikan pengajaran yang keliru, dengan menekankan pada tata bahasa dan sesuatu yang formal, justru ditangkap anak menjadi lebih sulit. Dampaknya nanti kacau semua, artinya akan mengalami masalah psikologis, seperti tidak percaya diri, kegagapan bicara, bahasa yang campur aduk,” dikutip dari *BBC Magazine* dan *Detik News*.

Seseorang dikatakan berhasil dalam mempelajari bahasa asing apabila mereka



mampu berbicara dan berkomunikasi meskipun tata bahasa yang digunakan belum sempurna.

Metode pengajaran yang menekankan tata bahasa, sebaiknya diganti dengan metode yang lebih menekankan pada bidang percakapan, karena belajar tata bahasa hanya membuat para siswa dan mahasiswa jenuh belajar bahasa asing.

Banyak orang sudah belajar bahasa Inggris bertahun-tahun, tetapi tetap tidak bisa berbahasa Inggris aktif, sebaliknya orang asing yang belajar bahasa Indonesia justru cepat bisa mengucapkan bahasa Indonesia. Demikian juga bahasa Jepang, menguasai percakapan bahasa Jepang lebih bermanfaat dari pada menguasai tata bahasa bahasa Jepang, tapi bukan berarti kita melupakan tata bahasa. Mampu tidaknya seseorang berbahasa asing, tergantung kemampuannya dalam mengucapkan bahasa tersebut.

Pada tahun 1840, bangsa Roma mulai mempelajari bahasa Yunani dan mulai memikirkan cara menyampaikan bahasa asing sebagai bahasa kedua.

Metode yang digunakan bangsa Roma dan merupakan metode pembelajaran yang pertama kali digunakan adalah *grammar translation method* atau terjemahan tata bahasa. Pada pertengahan abad ke 20 sistem pengajaran mulai banyak dikembangkan karena metode terjemahan tata bahasa mempunyai banyak kelemahan. Irma Nurmala Sari menjelaskan (2012, dikutip dari *Kyoujuhou Nyumon*, hal.132) ada tiga kelemahan metode terjemahan tata bahasa menurut Kimura Muneo, pertama lebih mengutamakan pemahaman membaca teks.

Akibatnya terlalu banyak menyuruh siswa memahami bacaan melalui terjemahan, maka siswa cenderung hanya memperhatikan terjemahan tersebut daripada teks



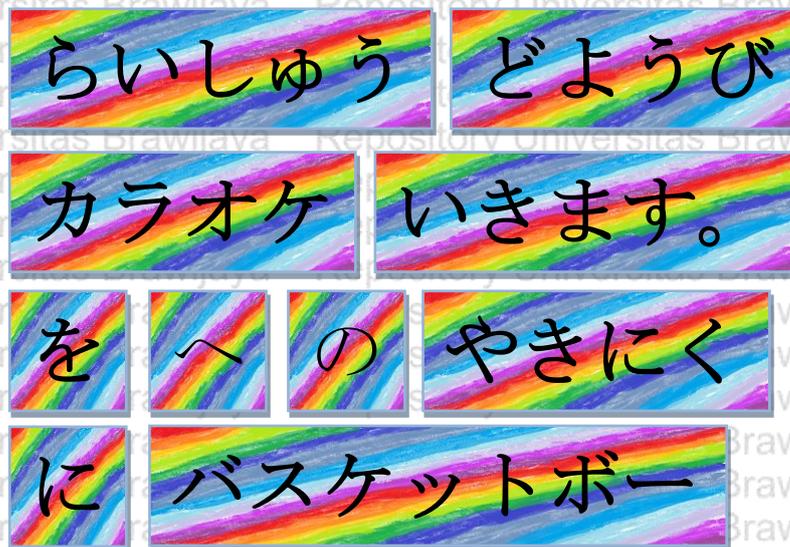
4
aslinya. Kedua siswa tidak dilatih aspek bunyi fonologi bahasa. Ketiga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan menulis dan berbicara.

Suatu metode dikatakan baik apabila digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan orientasi sekolah. Setiap pengajaran pun harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Saat ini kurikulum yang berlaku di Jawa Timur, khususnya Kota Malang dan Kabupaten Malang adalah kurikulum 2013 yang menekankan pada kreativitas pengajar dalam pembelajaran di dalam kelas. Salah satu metode pembelajaran menurut Agus Suprijono (2013, dikutip dari *Cooperative Learning* (Teori dan Aplikasi Paikem), hal 48) adalah metode *cooperative learning*.

Cooperative learning berangkat dari teori Robert E. Slavin, yang mengemukakan (2008, dikutip dari *Cooperative Learning* (Teori, Riset Dan Praktik), hal 4) “*In Cooperative Learning methods, student work together in four members team to master material initially presented by the teacher*”. Yang artinya “Dalam metode pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dalam tim beranggota empat orang untuk menguasai materi yang awalnya dijelaskan oleh guru”. Kelebihan dari metode *cooperative learning* adalah setiap peserta mampu menemukan jawaban yang kemudian didiskusikan bersama anggota kelompoknya dan menciptakan kepribadian yang gemar bersosialisasi dan mampu menerima pendapat dari orang lain. Hal ini yang mendorong penulis untuk memilih metode *cooperative learning* agar memunculkan jiwa gemar bersosialisasi pada diri siswa.

Dalam pembelajaran *cooperative learning* pun terdapat banyak tipe, salah satunya adalah *scramble*. Menurut Suyatno (2009), *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Kelebihan dari *scramble* ini adalah tidak ada peserta didik yang pasif karena masing-masing anggota mempunyai tanggung jawab dalam menemukan jawaban. Penulis menggunakan tipe *scramble* dengan membuat sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dimainkan bersama-sama. Alasan penulis menggunakan media ini daripada media yang lain adalah dimaksudkan dengan adanya media ini peserta didik dapat meningkatkan motivasi dalam belajar bahasa Jepang. Adapun contoh bentuk kartu *scramble* yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

Gambar 1.1 Media Scramble



Dari pendapat diatas kemudian penulis mengambil judul “EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE SCRAMBLE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS XII IBB SMAN 1



KEPANJEN” sebagai bahan penelitian untuk memenuhi tugas akhir dengan memadukan metode pengajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang diterapkan di Kota dan Kabupaten Malang, khususnya SMAN 1 Kepanjen Kabupaten Malang dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan rasa sosialisasi dan kerjasama pada peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana keefektifan metode pengajaran *Cooperative learning* tipe *scramble* yang diterapkan di kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengajaran *Cooperative learning* tipe *scramble* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Kepanjen?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui keefektifan metode pengajaran *Cooperative learning* tipe *scramble* yang diterapkan di kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen
2. Mengetahui respon siswa terhadap pengajaran *Cooperative learning* tipe *scramble* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Kepanjen?

1.4 Hipotesis

Menurut penulis siswa-siswi SMAN 1 Kepanjen lebih mudah mempelajari dan memahami pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative learning* tipe *scramble* karena metode yang dipergunakan tidaklah monoton dan lebih menambah motivasi belajar siswa-siswi. Metode *cooperative learning* tipe *scramble* ini lebih menyenangkan karena ditambah dengan aktivitas-aktivitas



yang berbeda dengan metode pembelajaran pada umumnya yang dilaksanakan sehari-hari. Hipotesis inilah yang memperkuat keinginan peneliti untuk meneliti efektivitas dari metode ini dan sejauh mana siswa-siswi SMAN 1 Kepanjen dapat menyerap materi pengajaran yang diberikan dengan menggunakan metode ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Siswa

1. Siswa mengetahui ada metode lain dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang yang dapat disampaikan dengan menggunakan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkerja sama dan bersosialisasi

1.5.2 Bagi Pengajar

1. Pengajar mengetahui tolak ukur siswanya, yang mana dari setiap siswa-siswi akan berbeda dalam daya tangkap dan cara mencerna pelajaran yang diberikan jika dibandingkan dengan metode pengajaran yang umum digunakan.

2. Pengajar termotivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.



1.5.3 Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis sebagai bekal untuk melakukan pembelajaran dalam mengajar bahasa Jepang dengan menggunakan metode yang sesuai.

1.6 Batasan Masalah

Buku yang digunakan adalah *Nihongo II* materi rekreasi. Buku *Nihongo II* terdiri dari 189 halaman ini diterbitkan atas kerjasama *The Japan Foundation* dan Dit. Pembinaan SMA, Ditjen. Manajemen Dikdasmen, Depdiknas. Dalam materi rekreasi tata bahasa yang diajarkan adalah bagaimana cara melakukan ajakan dan bagaimana cara memberikan tanggapan atas ajakan yang diajukan.

Tata bahasa yang digunakan adalah:

1. KW(waktu)Ket(kegiatan)に行きます。
2. KW(waktu)KB を KK(ます)に行きます。
3. KW(waktu)KB を KK(ます)に行きませんか。
4. いいですね。いつKK(ます)しましょうか。

Sedangkan kosakata yang digunakan adalah:

1. うみ: laut
2. やま: gunung
3. みずうみ: danau
4. どうぶつえん: kebun binatang
5. ゆうえんち: taman hiburan
6. いっしょに: bersama-sama
7. こんどのやすみ: liburan yang akan datang



Kosakata yang digunakan juga diambil dari materi pengajaran sebelumnya.

1.7 Definisi Operasional

1. Efektivitas adalah kesesuaian antara output dengan tujuan yang ditetapkan (Subagyo, 2009).
2. Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (M. Sobri Sutikno, 2009: 88).
3. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Depdiknas, 2003:5).
4. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku, dan kaset (Arif S. Sadirman, 1984).
5. *Scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu (Suyatno, 2009).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *scramble* dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada siswa siswi SMAN 1 Kepanjen. Pada bagian ini disajikan kajian teori tentang metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *scramble*.

2.1 Efektivitas

2.1.1 Pengertian Efektivitas

Menurut Ravianto dalam Masruri (2014), pengertian efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Ini berarti bahwa apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya mau pun mutunya, maka dapat dikatakan efektif.

Menurut Subagyo dalam Budiani (2009) efektivitas adalah kesesuaian antara output dengan tujuan yang ditetapkan. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu kesesuaian atas seberapa baik pekerjaan yang dilakukan yang menghasilkan output atau hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila lebih dari 50% dari jumlah siswa memperoleh skor minimal 75 sesuai KKM Bahasa Jepang SMAN 1 Kepanjen meliputi ketuntasan



penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar (Permendikbud, 2014). Efektivitas difokuskan pada media pembelajaran *scramble* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

Menurut Hernawan (2008, para 5) menyatakan:

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat.

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

2.1.2 Penilaian Keefektifan Media

Seperti pendapat Hernawan (2008, para 5) yang menyatakan bahwa media yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Adapun syarat penilaian keefektifan media menurut Hubbard (1983):

1. Biaya
2. Ketersediaan fasilitas pendukung
3. Kecocokan dengan kelas
4. Keringkasan



5. Kemampuan untuk diubah
6. Waktu dan tenaga penyiapan
7. Pengaruh yang ditimbulkan
8. Kerumitan
9. Kegunaan

Dengan kesembilan syarat penilaian keefektifan media ini, akan diketahui keefektifan media *scramble* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

2.2 Metode Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Setiap anak mempunyai daya serap yang berbeda-beda, tidak terkecuali dalam menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Maka dari itu metode yang digunakan dalam penyampaian materi akan mempengaruhi daya serap anak yang nantinya akan berpengaruh juga pada hasil belajar siswa. Hamid Darmadi (2010, dikutip dari Metode Penelitian Pendidikan, hal 42) berpendapat bahwa metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Karena metode dipergunakan oleh seorang pengajar sebagai jalan menuju keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan metode berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik yang mana ilmu tersebut akan selalu dipakai oleh peserta didik seterusnya.

Pengertian Pembelajaran menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011:207) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Jadi metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang harus dilalui agar proses interaksi antara pengajar dan peserta didik dapat berlangsung dengan kondisi yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Hampir serupa seperti penjelasan metode pembelajaran menurut M. Sobry Sutikno (2009, dikutip dari Belajar dan Pembelajaran, hal 88) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.

2.2.2 Macam Metode Pembelajaran

Macam metode pembelajaran menurut Agus Suprijono (2009, dikutip dari *Cooperative Learning* (Teori dan Aplikasi Paikem), hal 41) dapat dibagi menjadi:

- 1) Metode Pembelajaran Berbasis Langsung (*Direct Instruction*)

Dikenal dengan *active teaching* yang mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

2) Metode Pembelajaran *Cooperative (Cooperative Learning)*

Diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya.

3) Metode Pembelajaran Berbasis Masalah

Dikembangkan berdasarkan konsep oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *discovery Learning*, yakni pembelajaran yang menekankan pada aktivitas penyelidikan. Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi dan evaluasi.

4) Metode Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)

Biasa disebut pembelajaran kontekstual merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

2.3 *Cooperative Learning*

2.3.1 Pengertian *Cooperative Learning*

Pembelajaran *Cooperative* dapat diartikan belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran *cooperative* merupakan serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Cooperative learning berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. *Cooperative learning* berangkat dari teori Robert E. Slavin, yang mengemukakan dalam buku *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2010), h. 4 “*In Cooperative Learning methods, student work together in four members team to master material initially presented by the teacher*”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

2.3.2 Karakteristik *Cooperative Learning*



Karakteristik *cooperative learning* menurut Sanjaya (2010:244-246) adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi yaitu : (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, (b) fungsi manajemen sebagai organisasi, (c) fungsi manajemen sebagai control

3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu



didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

2.3.3 Kelebihan dan kekurangan *Cooperative Learning*

Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan adanya kelebihan dan kekurangan itu, pengajar bisa lebih cermat dalam mengawasi peserta didiknya.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif terdiri dari:

- 1) Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri.
- 2) Dapat merangsang motivasi belajar.
- 3) Ada tempat bertanya.
- 4) Kesempatan melakukan resitasi oral.
- 5) Dapat membantu timbulnya asosiasi dengan perisitwa lain yang mudah diingat.

Sedangkan kelemahannya adalah:

- 1) Bisa menjadi tempat mengobrol atau gossip.
- 2) Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok.
- 3) Bisa terjadi kesalahan kelompok.

2.3.4 Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Hufad (2002:110) menyatakan bahwa terdapat tujuh langkah *Cooperative Learning* yaitu:



1) Pre-test

Guru menyiapkan seperangkat alat tes sesuai dengan materi yang akan disampaikan

2) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.

3) Menyajikan informasi

Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

4) Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan bagaimana caranya membantu setiap kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien.

5) Membimbing kelompok kerja

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka belajar mengerjakan tugas.

6) Post-test (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikannya

7) Tindak lanjut

Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok serta memberikan rekomendasi sesuai hasil yang diperoleh.



2.3.5 Macam *Cooperative Learning*

Sebenarnya banyak sekali macam metode *cooperative learning*. Akan tetapi, Isjoni (2007: 51) membagi model pembelajaran *cooperative learning* yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya:

1. *Cooperative Learning Tipe Scramble*
2. Student Team Achievement Division (STAD)
3. Jigsaw
4. Group Investigation (GI)

Dari model pembelajaran di atas, peneliti menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Scramble* karena model ini sangat sederhana dan banyak diketahui oleh pelajar dalam sebuah permainan. Selain itu, peneliti ingin menggabungkan sebuah media pembelajaran bahasa Jepang yang cocok diterapkan pada sistem pendidikan dengan menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media tidak akan pernah lepas dalam sebuah pembelajaran. Seorang pengajar yang menyampaikan materi dengan cara menjelaskan pun merupakan suatu media. Seperti yang dikemukakan oleh beberapa



pakar psikologi dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006: 119) mereka memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling didominasi dalam berkomunikasi adalah panca indera manusia seperti mata dan telinga. Ada pula media yang berbentuk benda dan sering kita jumpai dengan berbagai macam bentuk dan ukuran. Seperti pendapat yang dijelaskan oleh Arif S. Sadirman (1984) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku, dan kaset. Jadi media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan untuk menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, baik secara komunikatif maupun secara fisik. Sebagaimana pendapat Miarso (2004) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran

Sebuah alat atau media yang digunakan manusia pastilah mempunyai manfaat yang berbeda-beda tergantung situasi dan kondisi dimana alat tersebut digunakan. Tidak terkecuali media pembelajaran yang pastinya mempunyai manfaat selain meringankan beban pengajar dalam penyampaian materi, berikut manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1998), yaitu:

1. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

2.4.3 Macam Media Pembelajaran

Menurut Heinich and Molenda (dalam Supriatna, 2009) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. Teks. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
2. Media audio. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
3. Media visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
4. Media proyeksi gerak. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

5. Benda-benda tiruan/miniatur. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
6. Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang atau materi tertentu.

Dari penjelasan macam media pembelajaran di atas, media pembelajaran *Scramble* merupakan media pembelajaran dalam bentuk benda tiruan atau miniatur dimana siswa dapat menyentuh obyek sebagai bagian dalam proses pembelajaran.

2.5 *Scramble*

2.5.1 Pengertian *Scramble*

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. *Scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal (Fadmawati,2009). Sedangkan menurut Soeparno (1998:60) berpendapat bahwa *Scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Menurut Hesti Damayanti (2010: 3-4), *Scramble* adalah model pembelajaran yang

menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Jadi *scramble* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan melakukan suatu permainan bahasa yang dilakukan dalam suatu aktivitas permainan secara berkelompok dengan mencocokkan kartu jawaban dengan soal yang telah diberikan dengan cara yang menyenangkan dan menggembirakan.

2.5.2 Kelebihan dan kekurangan *Scramble*

Kelebihan dari *scramble*, antara lain:

1. Tidak ada anggota kelompok yang pasif karena setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan kelompok.
2. Membuat siswa lebih kreatif dalam belajar karena melakukan pembelajaran sambil bermain.
3. Menumbuhkan rasa solidaritas antar anggota kelompok.
4. Materi yang diberikan menjadi berkesan dan diingat peserta didik.
5. Mendorong peserta didik lebih kompetitif dan semangat untuk maju.

Scramble juga memiliki kekurangan yang harus lebih diperhatikan oleh pengajar agar dapat dihindari dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kekurangan tersebut, antara lain:

1. Sulit dalam perencanaan karena bukan pembelajaran yang biasa dilakukan.



2. Membutuhkan cukup banyak waktu dalam penerapannya.
3. Sulit diterapkan apabila kriteria keberhasilan ditentukan oleh kemampuan siswa.
4. Karena model permainan sering kali menimbulkan kegaduhan yang dapat mengganggu kelas lain.

2.5.3 Langkah-langkah *Scramble*

Model *Scramble*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.

Model pembelajaran *scramble* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengajar menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat-kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat.
2. Pengajar membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang di acak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut.
3. Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah di acak sedemikian rupa.

4. Siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

2.6 Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian, penelitian terdahulu dari peneliti sebelumnya merupakan hal yang sangat penting karena bisa dijadikan sebagai pembandingan yang nantinya bisa dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pembandingan dan contoh dapat mengembangkan penelitian yang dilakukan.

Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu

Keterangan	Indri Paramita A.	Hutami Putri P.	Aldila Nurdiyani F.
Judul	Efektivitas Metode <i>Cooperative Learning</i> Teknik <i>Concept Sentence</i> Pada Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang	Efektivitas Media Kartu Gambar Dalam Peningkatan Penguasaan Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X Lintas Minat Sma Negeri 1 Kertosono Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015	Efektivitas Metode <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Scramble</i> Terhadap Pembelajaran Bahasa Jepang Kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen
Tahun	2008	2015	2017
Jurusan	Pendidikan Bahasa	Pendidikan Bahasa	Pendidikan Bahasa



	Jepang	Jepang	Jepang
Fakultas	Pendidikan Bahasa dan Sastra	Ilmu Budaya	Ilmu Budaya
Universitas	Pendidikan Indonesia	Brawijaya	Brawijaya
Perbedaan	1. Tipe yang digunakan adalah teknik <i>concept sentence</i>		1. Tipe yang digunakan adalah <i>scramble</i>
	2. Tujuan penelitian pada pembelajaran pola kalimat dasar bahasa Jepang	2. Tujuan penelitian pada peningkatan penguasaan huruf hiragana	2. Tujuan penelitian pada pembelajaran bahasa Jepang dengan meningkatkan penguasaan huruf hiragana dan katakana pada pola kalimat bab rekreasi
		3. Media yang digunakan adalah kartu gambar	3. Media yang digunakan adalah kartu <i>scramble</i> atau acak kata



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif dengan desain *one group pretest-postest*.

Menurut Sugiyono (14:2015), metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. (Sukmadinata, N, 2013). Jadi penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.

Menurut Whitney (1960), metode deskriptif merupakan suatu pencarian fakta menggunakan interpretasi yang tepat. Penelitian ini mempelajari mengenai masalah-masalah yang ada dalam masyarakat, dan juga tata cara yang digunakan dalam salam masyarakat serta di dalam situasi-situasi tertentu. Termasuk

mengenai hubungan kegiatan, pandangan, sikap, dan juga proses-proses yang dapat berpengaruh dalam suatu fenomena yang terjadi. Penelitian deskriptif ini merupakan jenis metode penelitian yang menggambarkan suatu objek dan subjek yang sedang diteliti dengan apa adanya tanpa melakukan rekayasa. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya (Best, 1982:119).

Sedangkan desain *one group pretest-posttest* menempatkan subjek secara random kedalam kelompok-kelompok dan diekspose sebagai variabel independen diberi pretest dan posttest. Nilai pretest dan posttest kemudian dibandingkan untuk menentukan keefektifan *treatment*. Desain ini akan lebih cocok dalam eksperimen yang berkaitan dengan pembentukan sikap karena dalam eksperimen demikian akan berpengaruh pada perlakuan.

Jadi penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif dengan desain *one group pretest-posttest* adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan angka-angka dan menempatkan subjek kedalam kelompok-kelompok dan diekspose sebagai variabel independen dan diberi pretest dan posttest kemudian diteliti secara apa adanya tanpa rekayasa.

Gambar 3.1 Desain *One Group Pretest-Posttest*

T0	X	T1
----	---	----

Ket: T0 adalah pretest

X adalah *treatment*

T1 adalah posttest



3.2 Sumber Data

3.2.1 Buku

Buku yang dipakai oleh penulis adalah buku *Nihongo II* materi rekreasi.

Dari materi rekreasi terdapat 4 tata bahasa yang diajarkan. Tata bahasa yang digunakan adalah:

1. KW(waktu)Ket(kegiatan)に行きます。
2. KW(waktu)KB を KK(ます)に行きます。
3. KW(waktu)KB を KK(ます)に行きませんか。
4. いいですね。いつ KK(ます)しましょうか。

Sedangkan kosakata yang digunakan adalah:

1. うみ: laut
2. やま: gunung
3. みずうみ: danau
4. どうぶつえん: kebun binatang
5. ゆうえんち: taman hiburan
6. いっしょに: bersama-sama
7. こんどのやすみ: liburan yang akan datang

Kosakata yang digunakan juga diambil dari materi pengajaran sebelumnya.



3.2.2 Populasi dan Sample

3.2.2.1 Populasi

Nawawi (1985: 141) menyebutkan bahwa populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakter tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap. Populasi yang digunakan oleh penulis adalah siswa-siswi kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen yang berjumlah 35 siswa yang kemudian digunakan untuk menguji validitas instrumen.

3.2.2.2 Sampel

Menurut Arikunto (2006: 131), sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Nana Sudjana dan Ibrahim (2004: 85) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi. Jadi sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti yang memiliki sifat yang sama dengan populasi. Sampel yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen yang memiliki 35 siswa untuk mewakili populasi siswa kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen.

3.3 Tahapan Penelitian

a. Persiapan

Demi kelancaran pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat persiapan-persiapan yang berkenaan dengan segala yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Hal-hal yang disiapkan antara lain:

- i. Menyusun rencana dan jadwal kegiatan.
- ii. Merancang langkah-langkah yang tepat yang akan diterapkan selama penelitian berlangsung, yaitu menyusun kata dalam huruf *hiragana* dan *katakana* dalam bentuk kartu *scramble*.
- iii. Merancang instrumen penelitian.

b. Pelaksanaan

Tahap pertemuan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan pertama untuk pretest dan tindakan dan pertemuan kedua untuk melanjutkan tindakan sebelumnya dan mengevaluasi kemudian dilanjutkan dengan posttest.

i. Pertemuan I

Pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan media *scramble*. Setelah pretest selesai, peneliti mengevaluasi hasil pretest. Dari hasil pretest, peneliti menyiapkan materi dengan menggunakan media *scramble*. Pengajar mulai menjelaskan tata bahasa dan kosakata yang digunakan dalam media saat pembelajaran.

Siswa diminta untuk membaca *hiragana* dan *katakana* secara bersama-sama. Lalu satu persatu siswa dipilih pengajar secara acak untuk membaca contoh kalimat yang telah diberikan sesuai tata bahasa yang telah dijelaskan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa memahami materi yang diberikan. Kemudian pengajar membentuk 6 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa sesuai dengan arisan nomor kelompok. Selanjutnya pengajar menjelaskan apabila pertemuan selanjutnya akan ada sebuah aktivitas permainan sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan.

ii. Pertemuan II

Pengajar mulai membahas aktivitas permainan kelompok yang telah sedikit dijelaskan pada pertemuan pertama.

Pemberian aktivitas ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana siswa mampu memahami materi yang telah diberikan. Pengajar menyiapkan aktivitas permainan *scramble* dengan membagi lembar soal, alas untuk jawaban dan kartu *scramble*.

Siswa diminta menulis nama anggota kelompok pada lembar soal dan memulai permainan. Permainan berlangsung selama 20 menit. Setelah permainan usai, pembahasan dilakukan bersama-sama dengan menukar lembar jawaban pada kelompok lain. Setelah pembahasan selesai, siswa diminta untuk menuliskan berapa banyak jawaban salah pada lembar

soal. Nilai ini digunakan sebagai pertimbangan keberhasilan media. Kemudian dilanjutkan dengan posttest.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam setiap penelitian, data adalah komponen yang sangat penting agar diperoleh hasil yang diinginkan. Akan tetapi penulis tidak dapat mengambil data secara acak dan harus menggunakan alat bantu dalam penelitian. Menurut Ibnu Hadjar (1996:160) berpendapat bahwa instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2010:265), instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Jadi instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam pengumpulan data atau informasi yang kuantitatif. Instrumen yang digunakan oleh peneliti berupa tes dan angket.

3.4.1 Test

Menurut Allen Philips (1979:1-2) test diartikan sebagai alat digunakan untuk memperoleh data tentang suatu karakteristik dari individu atau kelompok. Menurut Rusli Lutan (2000:21) tes adalah instrumen yang

Tabel 3.4.1 Kisi-kisi Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Soal Tes	Nomor Soal	
				Pretest	Posttest
KD3.1 Memahami cara meng-ungkapkan persetujuan atau ketidak setujuan, harapan, dan doa serta cara meresponnya terkait topik kegiatan pada waktu senggang atau hobi (ひまなとき <i>hima na toki</i>) dan wisata (りょこう <i>ryokou</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya.	1. Menjelaskan struktur pola kalimat yang menyatakan リクレーション serta dapat menggunakannya dengan benar. 2. Menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada saat berekreasi.	1. Uraian campuran 2. Terdiri dari 2 tipe soal (A dan B)	Mengubah soal berbahasa Indonesia menjadi bahasa Jepang dengan benar	Tipe A: 1,2,3,4,5	Tipe A: 1,2,3,4
				Tipe B: 1,2,3,4,5	Tipe B: 1,2,3,5
KD4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk meng-ungkapkan persetujuan atau ketidak setujuan dan harapan serta cara meresponnya terkait topik kegiatan pada waktu senggang /hobi (ひまなとき <i>hima na toki</i>) dan wisata (りょこう <i>ryokou</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.	Menerapkan penggunaan pola kalimat yang menyatakan kebiasaan dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.		Menjawab soal dengan bahasa Jepang sesuai gambar. Mengisi partikel	Tipe A: 1,4	Tipe A: 1,2,5
				Tipe B: 1,3	Tipe B: 1,4,5
				Tipe A: 2	Tipe A: 5
				Tipe B: 2	Tipe B: 5

Soal test diambil dari buku *Nihongo II* materi rekreasi. Test yang diberikan berupa test *pretest* dan *posttest*. Hasil test akan penulis hitung dan penulis jadikan data untuk menjawab rumusan masalah.

3.4.2 Angket

Angket merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Iskandar, 2008: 77). Berikut kisi-kisi angket atau kuisisioner respon:

Tabel 3.4.2 Kisi-kisi Angket

Aspek	Indikator	No Angket	Keterangan
Arif S. Sadirman (1984) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku, dan kaset.	Perasaan siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang	1 & 2	Perasaan yang dirasakan siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang
	Berusaha memahami materi bahasa Jepang	3 & 4	Usaha awal siswa sebelum pembelajaran dimulai untuk mengurangi kesulitan yang dihadapi
	Pembelajaran bahasa Jepang jadi menyenangkan	5	Media menumbuhkan sikap aktif dan kerjasama antar anggota kelompok.

Memotivasi dalam proses pembelajaran	6	Media meningkatkan motivasi pada saat pembelajaran berlangsung
--------------------------------------	---	--

Peneliti menyebarkan angket yang kemudian diisi oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.

Dengan melakukan teknik pengumpulan data yang dilakukan barulah penulis dapat menjawab rumusan masalah.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Keefektifan Media

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif statistik deskriptif (*descriptive statistics*) dan penilaian keefektifan media menurut Hubbard (1983) sebagai penguat apabila media *scramble* merupakan media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

3.5.1.1 Analisis Data Kuantitatif Statistik Deskriptif

3.5.1.1.1 Pengertian

Menurut Sugiyono (2004:169) analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Fungsi statistik deskriptif antara lain mengklasifikasikan suatu data

variabel berdasarkan kelompoknya masing-masing dari semula belum teratur dan mudah diinterpretasikan maksudnya oleh orang yang membutuhkan informasi tentang keadaan variabel tersebut. Statistik deskriptif berkaitan dengan kegiatan pencatatan, penyusunan, penyajian dan peringkasan dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang hasil-hasil pengamatan terhadap kejadian-kejadian atau fenomena-fenomena secara kuantitatif, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) Memahami dan menjelaskan variabel-variabel yang diteliti, sebagaimana definisi secara konseptual tentang ciri-ciri variable tersebut. Maka setiap variable diukur dengan alat ukur yang ditentukan oleh peneliti yang sesuai dengan penelitian,
- (2) Menyusun data dengan nilai terendah hingga nilai tertinggi dan mengira frekuensi yang didapat,
- (3) Menggunakan teknik statistic deskriptif dengan menggunakan (ukuran kecenderungan memusat (*Measures of Central Tendency*), ukuran keberagaman (*Measure of Variability*), yang sesuai dengan skala pengukuran.

3.5.1.1.2 Langkah-langkah Teknik Analisis Data

Menurut Sukardi (2003), ada beberapa langkah yang perlu dilalui agar proses analisis menjadi lebih terarah, yakni skoring, tabulasi, mendeskripsikan data, dan melakukan uji statistika.



1. Skoring

Skoring adalah pemberian nilai pada setiap jawaban yang dikumpulkan peneliti dari instrumen yang telah disebarkan. Setiap item pertanyaan yang dimunculkan pada instrumen dikuantifikasikan dalam bentuk angka. Misalnya, pada saat angket disebarkan alternatif jawaban yang diberikan masih berupa kualitatif, maka pada tahap ini harus dikuantifikasikan. Pada tahap ini peneliti memberikan nilai atau bobot pada setiap alternatif jawaban.

2. Tabulasi

Setelah tahap skoring, hasilnya ditransfer dalam bentuk yang lebih ringkas dan mudah dilihat. Mencatat skor secara sistematis akan memudahkan pengamatan data yang diperoleh. Apabila analisis data membandingkan dua kelompok, maka data ditempatkan dalam kolom yang berbeda. Dengan menggunakan prinsip tabulasi ini, seorang peneliti akan dapat menentukan arah selanjutnya teknik analisis apa yang diperlukan, tergantung pada tujuan analisis data yang hendak dicapai.

3. Mendeskripsikan data

Mendeskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih dimengerti oleh peneliti atau seseorang yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data yang paling sederhana dan



sering digunakan oleh peneliti atau pengembang adalah

menganalisis data yang ada dengan menggunakan prinsip-prinsip

deskriptif. Dengan menganalisis secara deskriptif dapat

mendeskrripsikan data secara lebih ringkas, sederhana, dan lebih

mudah dimengerti. Yang termasuk analisis deskriptif antara lain

mean, median, modus, kuartil, desil, persentil, standar deviasi, dan

varian.

4. Melakukan uji statistika

Uji statistika atau analisis inferensial merupakan pengolahan

data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau

aturan-aturan yang berlaku, sesuai dengan pendekatan penelitian

atau desain yang diambil. Penggunaan rumus atau aturan-aturan

tersebut hendaknya mampu mengukur dan sesuai dengan tujuan

atau hasil penelitian yang ingin peneliti capai. Uji statistika yang

digunakan adalah menggunakan uji t test atau uji t tabel.

Langkah-langkah perhitungan uji t test adalah sebagai berikut:

1. Membuat tabel persiapan untuk menilai uji t test.
2. Mencari rata-rata kedua variable.
3. Mencari *gain* antara *pretest* dan *posttest*.
4. Mencari rata-rata *gain* antara *pretest* dan *posttest*.
5. Menghitung nilai kuadrat deviasi.
6. Mencari nilai t_{hitung} .
7. Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} .

Tabel 3.5.1 Tabel nilai t Sutedi

Db	5%	1%	Db	5%	1%	Db	5%	1%
1	12,71	63,66	16	2,12	2,92	35	2,03	2,72
2	4,30	9,92	17	1,11	2,90	40	2,02	2,71
3	3,18	5,84	18	2,10	2,88	45	2,02	2,69
4	2,78	4,60	19	2,09	2,86	50	2,01	2,68
5	2,57	4,03	20	2,09	2,84	60	2,00	2,65
6	2,45	3,71	21	2,08	2,83	70	2,00	2,65
7	2,36	3,50	22	2,07	2,82	80	1,99	2,64
8	2,31	3,36	23	2,07	2,81	90	1,98	2,63
9	2,26	3,25	24	2,06	2,80	100	1,98	2,63
10	2,23	3,17	25	2,06	2,79	125	1,98	2,62
11	2,20	3,11	26	2,06	2,78	150	1,98	2,61
12	2,18	3,06	27	2,05	2,77	200	1,97	2,60
13	2,16	3,01	28	2,05	2,76	300	1,97	2,59
14	2,14	2,98	29	2,04	2,76	400	1,97	2,59
15	2,13	2,95	30	2,04	2,75	500	1,96	2,59

3.5.1.2 Penilaian Kefektifan Media

Penilaian keefektifan media menurut Hubbard (1983):

1. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk membuat media ini cukup terjangkau.

2. Ketersediaan fasilitas pendukung

Media *scramble* tidak terlalu banyak membutuhkan fasilitas pendukung. Fasilitas *lcd* dan *laptop* sebagai media untuk



menjelaskan materi dan pemberian kunci jawaban saat pembahasan bersama.

3. Kecocokan dengan kelas

Media *scramble* cocok dengan ruang kelas XII IBB karena ruang kelas yang luas dan penerangan yang cukup.

4. Keringkasan

Media ini cukup ringkas karena hanya menggunakan satu materi saja.

5. Kemampuan untuk diubah

Scramble dapat diubah apabila terjadi kesalahan pada kosakata yang tertulis maupun dibuat dalam bentuk dan tampilan yang lebih baik

6. Waktu dan tenaga penyiapan

Waktu yang digunakan dalam pembuatan media ini bisa dibilang cukup cepat sedangkan tenaga yang digunakan cukup banyak karena penulis ingin menampilkan media *scramble* dalam bentuk yang bagus, kuat dan tahan lama.

7. Pengaruh yang ditimbulkan

Media ini cukup berpengaruh karena dimainkan bersama-sama.

8. Kerumitan

Scramble bukanlah media yang rumit karena sebagian besar peserta didik sudah mengetahui jenis permainan seperti ini.

9. Kegunaan



Kegunaan media *scramble* cukup signifikan dilihat dari banyaknya peningkatan nilai dari peserta didik.

3.5.2 Respon Terhadap Media

Untuk melihat respon terhadap media, peneliti menggunakan angket data yang diberikan kepada siswa dan angket validasi media yang diisi oleh guru. Angket data yang diberikan mengacu pada kriteria keberhasilan dan tujuan penelitian. Angket data yang diberikan kepada siswa menggunakan kuisioner skala Likert (1932). Sugiono menjelaskan perhitungan Skala Likert (2012, dikutip dari Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D, hal 94) memiliki 4 alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Untuk menganalisis respon terhadap media dari data yang telah diperoleh digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

P : Persentase

Skor Kriteria: Skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden

Tabel 3.5.2 Kriteria Interpretasi Skor

Kriteria	Persentase
Sangat Tinggi	75%-100%
Tinggi	50%-74,9%
Sedang	25%-49,9%
Rendah	0%-24,9%



BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

1. Efektivitas

Dalam pembelajaran dalam kelas, siswa diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* menggunakan media pembelajaran *scramble*. Berikut tabel hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa:

Tabel 4.1.1 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Responden	Nilai Hasil Belajar		
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
1	Responden 1	80	100	20
2	Responden 2	75	95	20
3	Responden 3	90	95	5
4	Responden 4	75	100	25
5	Responden 5	70	100	30
6	Responden 6	80	100	20
7	Responden 7	60	90	30
8	Responden 8	60	70	10
9	Responden 9	90	100	10
10	Responden 10	90	90	0
11	Responden 11	75	95	20
12	Responden 12	85	90	5
13	Responden 13	60	100	40

14	Responden 14	90	95	5
15	Responden 15	75	100	25
16	Responden 16	85	95	10
17	Responden 17	60	95	35
18	Responden 18	70	95	25
19	Responden 19	55	100	45
20	Responden 20	95	100	5
21	Responden 21	85	100	15
22	Responden 22	80	100	20
23	Responden 23	80	95	15
24	Responden 24	70	100	30
25	Responden 25	80	90	10
26	Responden 26	90	95	5
27	Responden 27	90	95	5
28	Responden 28	90	100	10
29	Responden 29	80	90	10
30	Responden 30	80	75	-5
31	Responden 31	90	90	0
32	Responden 32	80	80	0
33	Responden 33	80	95	15
34	Responden 34	100	95	-5
35	Responden 35	80	95	15
Rata-rata		79,29	94,29	15

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai dari 86% siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Rata-rata *pretest* sebesar 79,29 dan rata-rata *posttest* sebesar 94,29. Ini menunjukkan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest*. Rata-rata peningkatan nilai adalah sebesar 15. Jadi terdapat peningkatan pembelajaran setelah siswa melakukan pembelajaran



dengan media *scramble*. Dari perhitungan *pretest* dan *posttest* maka dapat diketahui ada perbedaan yang signifikan antara prestasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *scramble* sebagai media pembelajaran.

Dari perhitungan Uji t pada lampiran 8 dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,83. Kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} taraf signifikan dari Sutedi dengan db 34 sebesar 2,04. Sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,83 > 2,04$. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka media *scramble* terbukti merupakan media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

2. Respon

Data dari respon siswa terhadap media *scramble* diperoleh dari hasil nilai angket yang diberikan kepada siswa. Berikut adalah hasil angket yang sudah dihitung berdasarkan skala Likert (1932):

Tabel 4.1.2 Hasil Hitung Angket

No	Pernyataan	Jawaban (Respon)				Skor
		[Nilai]				
		SS [4]	S [3]	KS [2]	TS [1]	
1.	Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit	7	24	4	-	108
	Presentase	20%	69%	11%	-	
2.	Sulit menghapal <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>	2	24	9	-	98
	Presentase	6%	69%	25%	-	



3.	Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai	1	16	18	-	88
	Presentase	3%	46%	51%	-	
4.	Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi	-	17	18	-	87
	Presentase	-	49%	51%	-	
5.	Belajar materi berekreasi dengan <i>scramble</i> jadi mudah dan menyenangkan	2	32	1	-	106
	Presentase	6%	91%	3%	-	
6.	Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas (<i>scramble</i>) daripada penjelasan seperti biasa	4	28	3	-	106
	Presentase	11%	80%	9%	-	
Total skor						593

Keterangan:

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{\sum \text{respon}}{\sum \text{responden}} \times 100\%$$

$$\text{Skor} = \sum (\text{respon} \times \text{nilai jawaban})$$

Dari perhitungan total angket perhitungan diperoleh hasil sebesar 70,5%. Berdasarkan tabel kriteria 4.1.2 di bawah dapat dilihat bahwa angka 70,5% terdapat pada rentan nilai 50%-74,9% yang berarti mempunyai kriteria tinggi. Jadi respon terhadap media *scramble* adalah tinggi dan merupakan media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk rincian perhitungan angket dapat dilihat pada lampiran 9.



4.2 Pembahasan

1. Efektivitas

Nilai siswa pada penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan pada siswa. Dari hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel dapat diketahui bahwa sekitar 86% nilai siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *scramble*. Taraf peningkatan prestasi siswa ditentukan berdasarkan kriteria penilaian di bawah ini:

Tabel 4.2.1 Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria	Grade
1	85-100	Sangat Baik	A
2	75-84	Baik	B
3	60-74	Cukup	C
4	>60	Kurang	D

(SMAN 1 Kepanjen)

Untuk rinciannya akan ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2.2 Frekuensi Nilai *Pretest*

No	Interval	Jumlah Siswa	Kriteria	Presentase
1	85-100	13	Sangat Baik	37%
2	75-84	14	Baik	40%
3	60-74	7	Cukup	20%
4	>60	1	Kurang	3%

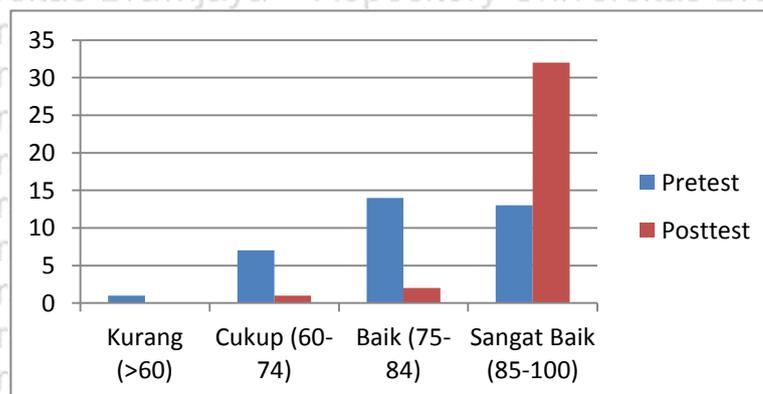
Pada tabel 4.2.2 dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sudah baik akan tetapi masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Tabel 4.2.3 Frekuensi Nilai *Posttest*

No	Interval	Jumlah Siswa	Kriteria	Presentase
1	85-100	32	Sangat Baik	91%
2	75-84	2	Baik	6%
3	60-74	1	Cukup	3%
4	>60	-	Kurang	-

Pada tabel 4.2.3 dapat dilihat bahwa prestasi siswa mengalami peningkatan. Untuk nilai dengan kriteria “Sangat Baik” meningkat dari sebelumnya hanya 13 siswa setelah dilakukan *treatment* meningkat menjadi 32 siswa. Hal ini membuktikan bahwa media *scamble* meningkatkan nilai dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Gambar 4.2.1 Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*



Tabel 4.2.4 Gain Nilai Pretest dan Posttest

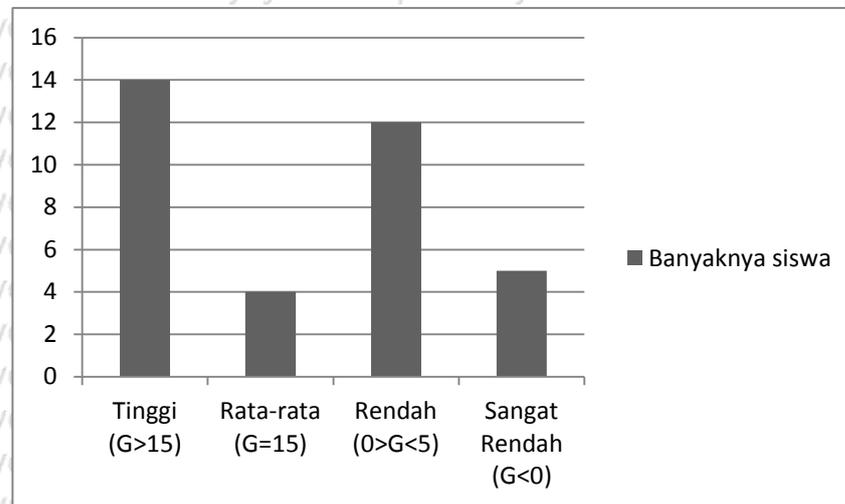
No	Gain	Jumlah Siswa
1	45	1
2	40	1
3	35	1
4	30	3
5	25	3
6	20	5
7	15	4
8	10	6
9	5	6
10	0	3
11	-5	2

Dari tabel 4.2.4 masing-masing 1 siswa mengalami kenaikan nilai sebesar 45,40, dan 35 poin. Masing-masing 3 siswa mengalami kenaikan sebesar 30 dan 25 poin. 5 siswa mengalami kenaikan nilai sebesar 20 poin.

Pada kenaikan nilai 10 dan 5 poin, masing-masing 6 siswa mengalami kenaikan nilai. Akan tetapi 3 siswa tidak mengalami kenaikan nilai dan 2 siswa mengalami penurunan nilai.

Kenaikan nilai digolongkan menjadi empat kategori berdasarkan besarnya nilai *gain* dengan 15 poin sebagai rata-rata, yaitu pertama adalah tinggi apabila $G > 15$. Kedua rata-rata kenaikan $G = 15$. Ketiga rendah apabila $0 > G < 15$. Dan terakhir adalah sangat rendah apabila $G < 0$.

Gambar 4.2.2 Penggolongan Gain



Kenaikan nilai bisa terjadi apabila jumlah kesalahan pada *posttest* lebih kecil daripada kesalahan *pretest*. Kesalahan yang sering terjadi adalah penulisan huruf *hiragana* dan *katakana* yang tidak sesuai dengan aturan yang seharusnya. Kesalahan yang sering terjadi adalah nomor 1 penulisan どうぶつえん (*doubutsuen*) menjadi どぶつえん (*dobutsuen*) dan nomor 2 penulisan サッカー (*sakkaa*) menjadi サカ (*saka*) atau サッカ (*sakka*).

Kesalahan di atas terjadi karena kurangnya penguasaan kosakata, baik dalam penghafalan maupun penulisannya. Rata-rata siswa belum dapat menghafalkan huruf *hiragana* dan *katakana*. Peningkatan nilai siswa dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan 86% siswa mengalami peningkatan. Keefektifan media menggunakan Uji t terhitung dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,83 > 2,04$ dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa media *scramble* terbukti keefektifannya.

Keefektifan *scramble* diperkuat dengan penilaian keefektifan media menurut Hubbard (1983) dengan biaya pembuatan yang terjangkau, didukung dengan fasilitas *lcd* dan laptop sebagai media untuk menjelaskan materi dan pemberian kunci jawaban saat pembahasan bersama, cocok dengan ukuran kelas yang luas, media yang ringkas dan mudah dibawa, dapat diperbaiki apabila mengalami kerusakan atau kesalahan kosakata pada kartu, waktu pembuatan singkat dan membutuhkan banyak tenaga karena media dibuat dalam bentuk yang kuat, dapat mempengaruhi suasana kelas saat permainan, mudah dipahami, serta berguna bagi siswa dalam pembelajaran karena media *scramble* merupakan media yang menyenangkan saat dimainkan bersama-sama.

2. Respon

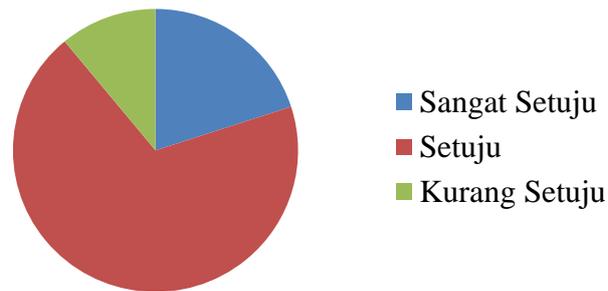
Dari hasil total perhitungan angket pada tabel 4.1.2 diperoleh hasil presentase sebesar 70,5%. Hasil ini berarti bahwa media *scramble* merupakan media pembelajaran yang disukai dan efektif bagi peserta didik.

Hal ini bisa dibuktikan dari jawaban siswa pada butir pernyataan pada angket.

Pada butir pernyataan pertama, “Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit?”. Lebih dari 50% siswa kelas setuju dengan pernyataan tersebut dan menganggap bahwa pelajaran bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit karena mereka harus menghapalkan bagaimana cara membaca dan

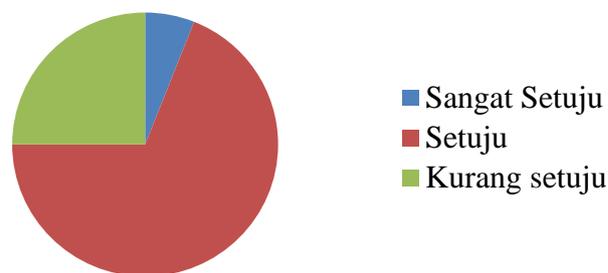
menulis huruf Jepang. Akan tetapi ada 11% yang menyatakan kurang setuju sebab mereka tertarik pada bahasa Jepang.

Gambar 4.2.3 Grafik Pernyataan Pertama



Pada butir pernyataan kedua, “Sulit menghafal *hiragana* dan *katakana*”. 6% mengatakan sangat setuju, 69% mengatakan setuju karena terkadang ada beberapa kata yang memakai huruf ganda seperti *sakkaa* dan mereka mengalami kebingungan dalam menempatkan penggantian huruf tersebut. Sedangkan 25% mengatakan kurang setuju apabila sulit dalam menghafal *hiragana* dan *katakana*.

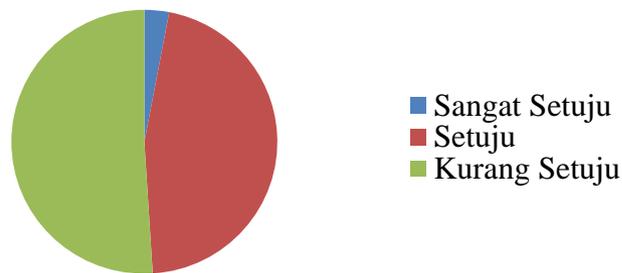
Gambar 4.2.4 Grafik Pernyataan Kedua



Pada butir pernyataan ke tiga, “Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai”. Hampir 50%

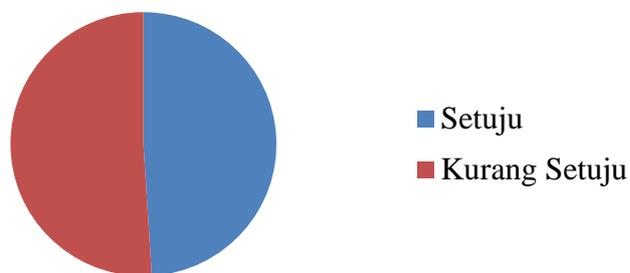
siswa kelas mempelajari materi sebelum pengajar memberikan dan menjelaskan materi. Dan lebih dari 50% siswa belum mempelajari materi karena menganggap pembelajaran bahasa Jepang sulit apabila dipelajari sendiri.

Gambar 4.2.5 Grafik Pernyataan Ketiga



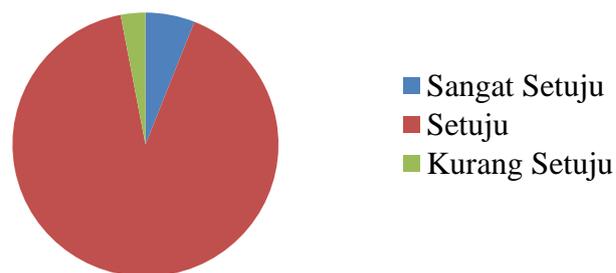
Pada butir pernyataan keempat, “Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi”. 49% mengatakan setuju karena kebanyakan kosakata menggunakan katakana dan kesusahan untuk menghafalkan. Sedangkan 51% siswa mengatakan kurang setuju karena kosakata yang ada hampir sama dengan materi yang diajarkan sebelumnya.

Gambar 4.2.6 Grafik Pernyataan Keempat



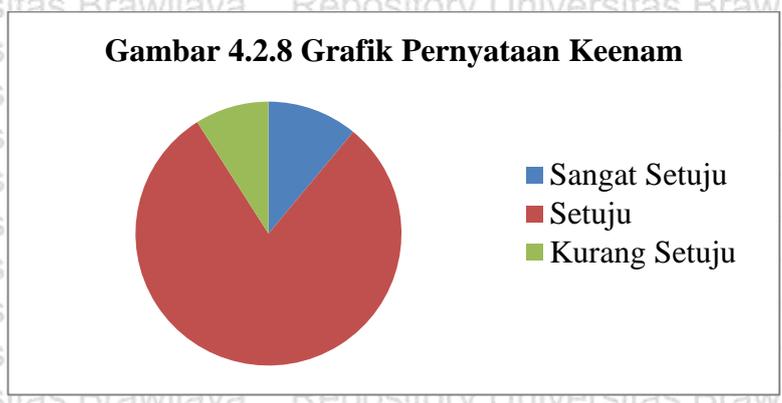
Pada butir pernyataan kelima, “Belajar materi berekreasi dengan *scramble* jadi mudah dan menyenangkan”. 6% siswa memilih sangat setuju. 91% siswa memilih setuju karena mereka bisa merasakan bagaimana cara belajar bahasa Jepang yang menurut mereka cukup sulit dari segi tulisan dan banyaknya kosakata dengan pembelajaran lebih menyenangkan dan bentuk game yang dimainkan secara kelompok dan dibahas bersama-sama. Dan 3% siswa memilih kurang setuju karena kosakata yang diberikan terbatas pada buku pembelajaran *Nihongo II* saja.

Gambar 4.2.7 Grafik Pernyataan Kelima



Pada butir pernyataan keenam, “Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas (*scramble*) daripada penjelasan seperti biasa”. 11% siswa menyatakan sangat setuju karena merasa penjelasan biasa terasa membosankan. 80% siswa menyatakan setuju karena mereka dapat dengan mudah mengingat kosakata setelah diberikan penjelasan kemudian diterapkan dalam permainan yang bisa dimainkan bersama. Dan 9% lainnya menyatakan kurang setuju.

Gambar 4.2.8 Grafik Pernyataan Keenam



Dari pembahasan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media *scramble* adalah media yang menarik dan berguna sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai dan pembelajaran siswa setelah menggunakan *scramble* sebagai mediana.





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah dan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keefektifan metode pengajaran *cooperative learning* dengan media *scramble* pada pembelajaran bahasa Jepang di kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen telah dihitung dengan menggunakan Uji t dan diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,83 > 2,04$ dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa media *scramble* terbukti efektif. Keefektifan *scramble* diperkuat dengan penilaian keefektifan media menurut Hubbard (1983) dengan biaya pembuatan yang terjangkau, didukung dengan fasilitas *lcd* dan laptop sebagai media untuk menjelaskan materi dan pemberian kunci jawaban saat pembahasan bersama, cocok dengan ukuran kelas yang luas, media yang ringkas dan mudah dibawa, dapat diperbaiki apabila mengalami kerusakan atau kesalahan kosakata pada kartu, waktu pembuatan singkat dan membutuhkan banyak tenaga karena media dibuat dalam bentuk yang kuat, dapat mempengaruhi suasana kelas saat permainan, mudah dipahami, serta berguna bagi siswa dalam pembelajaran karena media *scramble* merupakan media yang menyenangkan saat dimainkan bersama-sama.



2. Respon siswa terhadap pengajaran *cooperative learning* dengan media *scramble* dari hasil perhitungan angket yang dihitung menggunakan skala Likert (1932) diperoleh hasil presentase sebesar 70,5%. Hasil ini berarti bahwa media *scramble* merupakan media pembelajaran yang disukai bagi peserta didik karena media *scramble* merupakan media yang menyenangkan karena dimainkan bersama-sama dan materi yang dipelajari jadi lebih mudah dipahami.

5.2 Saran

1. Untuk Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dalam kelas dan tidak hanya menggunakan penjelasan seperti yang biasa dilakukan, sehingga siswa lebih tertarik dalam mempelajari bahasa Jepang. Media *scramble* terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang sehingga guru dapat menggunakan media *scramble* dalam pembelajaran selanjutnya.

2. Untuk Siswa

Diharapkan lebih termotivasi untuk meningkatkan kosakata agar dapat membaca dan menulis *hiragana* dan *katakana* dengan cara yang benar dan sesuai dengan menggunakan media *scramble*. Selain itu siswa juga diharapkan lebih aktif dalam mencari media pembelajaran bahasa Jepang lain dan buku pembelajaran lain untuk menunjang kemampuan berbahasa Jepang.



3. Untuk Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan untuk dapat menjadi pertimbangan untuk melakukan penelitian lain yang lebih mendalam mengenai pembelajaran bahasa Jepang dengan media lain yang mungkin lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Adene, Indri Paramita. (2008). *Efektivitas Metode Cooperative Learning Teknik Concept Sentence Pada Pembelajaran Pola Kalimat Dasar Bahasa Jepang*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Burhanuddin, Afif. (2013). *Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*, Diakses pada tanggal 6 Juni, 2017, dari <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/pengumpulan-data-dan-instrumen-penelitian/>
- Dewinta, Dita. (2013). *Analisis Data Kuantitatif*, Diakses pada tanggal 26 April, 2017, dari <http://ditadewinta.blogspot.co.id/>
- Darmadi, Prof. Dr. Hamid, M.Pd. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Prof. Dr. Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*, Bandung: Alfabeta.
- Kharismayanti, Intan. (2016). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Scramble Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Metro Pusat*, Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Luis, Ebhy. (2014). *Penyusunan Kisi-kisi Dan Butir Soal*, Diakses pada tanggal 6 Juni, 2017, dari https://www.academia.edu/8897226/PENYUSUNAN_KISI-KISI_DAN_BUTIR_SOAL
- Mayantara. (2014). Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia tahun 2012. *Nuansa*, 10-12
- Mukhlis, (2011). *Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif*, Diakses pada tanggal 25 April, 2017, dari <https://mukhliscaniago.wordpress.com/2011/12/30/karakteristik-model-pembelajaran-kooperatif/>
- Muqarobin, Firdaus. (2014). *Definisi Metode Menurut Ahli*, Diakses pada tanggal 24 April, 2017, dari <http://www.eurekapedidikan.com/2014/10/definisi-metode-menurut-para-ahli.html>
- Pembelajaranku, Model. (2016). *Langkah-langkah Model Pembelajaran Scramble*, Diakses pada tanggal 25 April, 2017, dari <https://modelpembelajaran1.wordpress.com/2016/02/20/langkah-langkah-model-pembelajaran-scramble/>

Rahmawati, Itsuna Novita. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual (Video Kosakata) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMA Negeri 4 Bojonegoro Tahun 2015*, Malang: Universitas Brawijaya.

Research, Super University. (2013). *Pre test Post test Control Group Design*, Diakses pada tanggal 26 April, 2017, dari <http://tujuanpenelitiandisertasi.blogspot.co.id/2013/08/pre-test-post-test-control-group-design.html>

Sari, Irma Nurmala. (2012). *Pengajaran Tata Bahasa Bahasa Jepang Pada Tahap Pemula*. Diakses pada tanggal 14 April, 2017, dari <http://www.imccsub.com/tentang-jepang/pendidikan-jepang/172-pengajaran-tata-bahasa-jepang-pada-tahap-pemula.html>

Sani, M.Si., Dr. H. Ridwan Abdullah. (2014). *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning (Teori, Riset Dan Praktik)*, Bandung: Nusa Media.

Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sutikno, Dr. M. Sobry. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Prospect.

Wirawan, Jerome. (2015, Agustus 23). Mencermati Pengajaran Bahasa Asing pada Anak Usia Dini di Indonesia. *BBC Magazine-Detik News*. p1.



LAMPIRAN

Lampiran I: Curriculum Vitae



A. Data Pribadi

Nama Lengkap : Aldila Nurdiyani Fajrin

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 09 September 1994

Domisili : Jl. K. H. Hasyim Ashari IV/1332, Malang

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Status Perkawinan : Belum Kawin

Telepon : 0823 6987 9493

Email : aldila0909@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

Tahun 2001-2006 Sekolah Dasar Negeri Bareng 1 Malang

Tahun 2006-2009 Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Malang

Tahun 2009-2012 Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Malang

Tahun 2012-2017 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang



Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Brawijaya Malang

C. Sertifikat Yang Diperoleh

Tahun 2013 Workshop Komik Universitas Brawijaya

Tahun 2016 Penyetaraan N4 Universitas Brawijaya

Microsoft Office Desktop Application Universitas Brawijaya

Tahun 2017 TOEFL-ITP Universitas Brawijaya

D. Kemampuan

1. Mampu mengoperasikan MS Word, MS Excel, Power Point.
2. Mampu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia, Inggris, Jepang dan Korea.
3. Mampu mengoperasikan Photoshop dan Corel Draw.



Lampiran 2: Contoh Soal Pretest dan Posttest

1. Pretest

Tipe A

Nama:

- () () に行きます。
Besok
- () おさかじょう () いき ()
Lain waktu
行きます。
- あさって、() を () に
Film Jepang Nonton
行きませんか。
- ()、いっしょにパンを
Lusa
() に行きます。
- () につりに行きます。
Minggu depan di hari minggu

Tipe B

Nama:

- () () に行きます。
Lain waktu
- () おさかじょう () いき ()
Lusa
行きます。
- ()、いっしょにパンを
Besok
() に行きます。
- () につりに行きます。
Minggu depan di hari sabtu
- あさって、() を () に
Film Jepang Nonton
行きませんか。

2. Posttest

Tipe A

Nama:

- () に ()
Minggu depan hari sabtu
- へ いき に いきます。
() () を れんしゅうし
Lusa
- () いっしょ に () を
Lain waktu Kopi
のみ () 行きませんか。
- () にバドミントン
Hari ini jam 2
をしに いきます
- いっしょ に () () づくり
- () 行きませんか。

Nama:

- () に ()
Minggu depan hari selasa
- () いっしょ に () を
Lain waktu Jus
のみ () 行きませんか。
- () にバドミントン
Hari ini jam 5
をしに いきます
- いっしょ に () () づくり
- () 行きませんか。
Besok () () を れんしゅうし
- に いきます。



Lampiran 3: Contoh Angket

Isilah kuisisioner ini dengan memberikan tanda lingkaran (O) pada jawaban yang menurut anda paling benar pada telah tersedia!

No	Keterangan	SS	S	KS	TS
1.	Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit				
2.	Sulit menghafal <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>				
3.	Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai				
4.	Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi				
5.	Belajar materi berekreasi dengan <i>scramble</i> jadi mudah dan menyenangkan				
6.	Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas daripada penjelasan seperti biasa				

Keterangan:

SS: Sangat Setuju

S: Setuju

KS: Kurang Setuju

TS: Tidak Setuju



Lampiran 4: Hasil Pretest

75

Nama: _____

- (こんど) (カラオケ) に行きます。
 Lain waktu 
- (あした) おさかじょう (へ) いき (に)
 Lusa
 行きます。
 Besok (た) に行きます。

- (来週のど) に行きます。
 Minggu depan di hari sabtu
- あさって、() を () に
 Film Jepang Nonton
 行きませんか。
 に いきます。

70

Nama: _____

- (こんど) (カラオケ) に行きます。
 Lain waktu 
- (あした) おさかじょう () いき ()
 Lusa
 行きます。
 Besok (た) に行きます。

- (来週のど) に行きます。
 Minggu depan di hari sabtu
- あさって、() を (に) に
 Film Jepang Nonton
 行きませんか。

90

Nama: _____

- (あした) (カラオケ) に行きます。
 Besok 
- (来週のど) おさかじょう (へ) いき (に)
 Lain waktu
 行きます。
 Film Jepang Nonton (に) に行きます。
 Film Jepang Nonton
- (あした)、いっしょにパンを
 Lusa
 (た) に行きます。

- () に行きます。
 Minggu depan di hari minggu

85

Nama: _____

- (あした) (カラオケ) に行きます。
 Lain waktu 
- (あした) おさかじょう (へ) いき (に)
 Lusa
 行きます。
 Besok (た) に行きます。

- () に行きます。
 Minggu depan di hari sabtu
- あさって、(に) を (に) に
 Film Jepang Nonton
 行きませんか。



Lampiran 5: Hasil Posttest

Nama: _____ (100)

1. (しゅうの()ようび)に(どう()つえん)
Minggu depan hari sabtu 

へ いき に いきます。

2. (あ()こ), (サ()カ-)を れんしゅうし
Lusa 

に いきます。

3. (コ()ト) いっしょ に (コ()ー)を
Lain waktu Kopi
のみ () いきませんか。

4. (き()う ()じ) にバドミントン
Hari ini jam 2
を し に いきます

5. いっしょ に () () つくり 

() いきませんか。

Nama: _____ (85)

1. (しゅう () び)に(どう()つえん)
Minggu depan hari sabtu 

へ いき に いきます。

2. (あ()こ), (サッ()カ-)を れんしゅうし
Lusa 

に いきます。

3. (コ()ト) いっしょ に (コ()ー)を
Lain waktu Kopi
のみ () いきませんか。

4. (き()う ()じ) にバドミントン
Hari ini jam 2
を し に いきます

5. いっしょ に () () つくり 

() いきませんか。

Nama: _____ (100)

1. (しゅう () び)に(どう()つえん)
Minggu depan hari sabtu 

へ いき に いきます。

2. (あ()こ), (サ()カ-)を れんしゅうし
Lusa 

に いきます。

3. (コ()ト) いっしょ に (コ()ー)を
Lain waktu Kopi
のみ () いきませんか。

4. (き()う ()じ) にバドミントン
Hari ini jam 2
を し に いきます

5. いっしょ に () () つくり 

() いきませんか。

Nama: _____ (100)

1. (しゅう () び)に(どう()つえん)
Minggu depan hari sabtu 

へ いき に いきます。

2. (あ()こ), (サ()カ-)を れんしゅうし
Lusa 

に いきます。

3. (コ()ト) いっしょ に (コ()ー)を
Lain waktu Kopi
のみ () いきませんか。

4. (き()う ()じ) にバドミントン
Hari ini jam 2
を し に いきます

5. いっしょ に () () つくり 

() いきませんか。



Lampiran 6: Hasil Angket

Isilah kuisioner ini dengan memberikan tanda lingkaran (O) pada jawaban yang menurut anda paling benar pada telah tersedia!

No	Keterangan	SS	S	KS	TS
1.	Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit		<input checked="" type="radio"/>		
2.	Sulit menghafal <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>			<input type="radio"/>	
3.	Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai		<input type="radio"/>		
4.	Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi		<input type="radio"/>		
5.	Belajar materi berekreasi dengan <i>scramble</i> jadi mudah dan menyenangkan		<input type="radio"/>		
6.	Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas daripada penjelasan seperti biasa		<input type="radio"/>		

Keterangan:
 SS: Sangat Setuju
 S: Setuju

Isilah kuisioner ini dengan memberikan tanda lingkaran (O) pada jawaban yang menurut anda paling benar pada telah tersedia!

No	Keterangan	SS	S	KS	TS
1.	Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit		<input type="radio"/>		
2.	Sulit menghafal <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		<input type="radio"/>		
3.	Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai			<input type="radio"/>	
4.	Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi		<input type="radio"/>		
5.	Belajar materi berekreasi dengan <i>scramble</i> jadi mudah dan menyenangkan		<input type="radio"/>		
6.	Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas daripada penjelasan seperti biasa		<input type="radio"/>		

Keterangan:
 SS: Sangat Setuju
 S: Setuju
 KS: Kurang Setuju
 TS: Tidak Setuju

Isilah kuisioner ini dengan memberikan tanda lingkaran (O) pada jawaban yang menurut anda paling benar pada telah tersedia!

No	Keterangan	SS	S	KS	TS
1.	Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit		<input checked="" type="radio"/>		
2.	Sulit menghafal <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		<input checked="" type="radio"/>		
3.	Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai		<input checked="" type="radio"/>		
4.	Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi			<input checked="" type="radio"/>	
5.	Belajar materi berekreasi dengan <i>scramble</i> jadi mudah dan menyenangkan		<input checked="" type="radio"/>		
6.	Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas daripada penjelasan seperti biasa		<input checked="" type="radio"/>		

Keterangan:
 SS: Sangat Setuju
 S: Setuju

Isilah kuisioner ini dengan memberikan tanda lingkaran (O) pada jawaban yang menurut anda paling benar pada telah tersedia!

No	Keterangan	SS	S	KS	TS
1.	Bahasa Jepang adalah pelajaran yang sulit		<input type="radio"/>		
2.	Sulit menghafal <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		<input type="radio"/>		
3.	Pada malam sebelumnya sudah mempelajari materi berekreasi sebelum pelajaran dimulai		<input type="radio"/>		
4.	Banyak kosakata yang tidak dimengerti dalam materi berekreasi		<input type="radio"/>		
5.	Belajar materi berekreasi dengan <i>scramble</i> jadi mudah dan menyenangkan		<input type="radio"/>		
6.	Lebih mudah memahami materi dengan aktivitas daripada penjelasan seperti biasa		<input type="radio"/>		

Keterangan:
 SS: Sangat Setuju
 S: Setuju
 KS: Kurang Setuju
 TS: Tidak Setuju



Lampiran 7: Validasi Materi dan Media

ANGKET VALIDASI MEDIA

A. Identitas Responden

Nama : Alpaus Anton
 Instansi : SMA Negeri 1 Kepanjen
 Jabatan : Guru pengajar
 Pendidikan : S-1
 Tanggal pengisian : 10 Mei 2017

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi untuk menilai media *scramble*.
- Bapak/Ibu dimohon memberi tanda cek (✓) pada kolom skor 1-4. Adapun deskripsi skala penilaiannya adalah sebagai berikut :

SKOR	KRITERIA PENILAIAN
4	Sangat sesuai/sangat lengkap/sangat mudah/sangat efisien/sangat menarik/sangat layak.
3	Sesuai/lengkap/mudah/efisien/menarik/layak.
2	Cukup sesuai/cukup lengkap/cukup mudah/cukup efisien/cukup menarik/cukup layak.
1	Kurang sesuai/kurang lengkap/kurang mudah/kurang efisien/kurang menarik/kurang layak.

- Mohon memberikan komentar/saran pada tempat yang telah tersedia jika dianggap perlu. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

C. Butir Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Relevansi Media					
1.	Media relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.				✓
2.	Media relevan dengan lingkungan belajar.			✓	
3.	Media relevan dengan karakteristik yang dimiliki oleh siswa.			✓	
4.	Media relevan dengan komponen materi yang harus dikuasai oleh siswa.				✓
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
Keefektifan Media					



5.	Media mampu memberi stimulus pada siswa.			✓	
6.	Media mampu menjadi media ajar untuk belajar mandiri.			✓	
7.	Media mampu memberi umpan balik kepada siswa.				✓
8.	Media mampu membantu mengulang materi yang belum dikuasai oleh siswa.				✓
Komentar/Saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
Keefisienan Media					
9.	Media mudah digunakan saat proses pembelajaran.			✓	
10.	Media mudah di bawah kemana-mana atau fleksibel.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
Kemenarikan Media					
11.	Desain yang disajikan pada media dapat memberi motivasi siswa untuk belajar.			✓	
12.	Tampilan warna pada dapat memberi stimulus pada siswa.			✓	
13.	Kombinasi tulisan dan warna pada dapat menarik perhatian siswa.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					



Teknis					
14.	Ukuran proporsional jika digunakan.			✓	
15.	Tata letak (judul, ilustrasi kartu, dll) proporsional, seimbang, dan seirama dengan ukuran.			✓	
16.	Ilustrasi kartu sesuai dengan materi dalam Kurikulum 2013.			✓	
17.	Mengusahakan keserasian dalam perbandingan huruf.			✓	
18.	Pemilihan komposisi warna dan huruf.			✓	
19.	Jenis dan kualitas kertas yang digunakan dalam pembuatan media.			✓	
20.	Aman digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					

Terima kasih atas jawaban dan komentar/saran Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peneliti.

Malang, 10 Mei 2017
Responden,

.....
Alagus Anton



ANGKET VALIDASI MATERI

A. Identitas Responden

Nama : Alferus Anton
 Instansi : SMA Negeri 1 Kepompen
 Jabatan : Guru pengajar
 Pendidikan : S-1
 Tanggal pengisian : 10 Mei 2017

B. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar validasi untuk menilai media *scramble*.
- Bapak/Ibu dimohon memberi tanda cek (✓) pada kolom skor 1-4. Adapun deskripsi skala penilaiannya adalah sebagai berikut:

SKOR	KRITERIA PENILAIAN
4	Sangat sesuai/sangat lengkap/sangat mudah/sangat efisien/sangat menarik/sangat layak.
3	Sesuai/lengkap/mudah/efisien/menarik/layak.
2	Cukup sesuai/cukup lengkap/cukup mudah/cukup efisien/cukup menarik/cukup layak.
1	Kurang sesuai/kurang lengkap/kurang mudah/kurang efisien/kurang menarik/kurang layak.

- Mohon memberikan komentar/saran pada tempat yang telah tersedia jika dianggap perlu. Atas kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

C. Butir Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi/Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013.			✓	
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator.			✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
4.	Kebenaran substansi materi secara konseptual dan prosedural.			✓	
5.	Kesesuaian dengan kebutuhan/perkembangan intelektual siswa.				✓
6.	Kesesuaian dengan lingkungan belajar siswa.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					



.....					
.....					
.....					
Kelengkapan Sajian					
7.	Ketepatan judul media dengan materi.			✓	
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan media bagi pengguna.			✓	
9.	Kesesuaian materi yang disajikan.			✓	
10.	Kejelasan petunjuk setiap bagian media bagi siswa.			✓	
11.	Menyajikan kegiatan unjuk kerja siswa sebagai latihan pemahaman materi.			✓	
12.	Menyajikan kolom penilaian untuk siswa.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
Tampilan Media					
13.	Kejelasan penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran).			✓	
14.	Kesesuaian tata letak media.			✓	
15.	Ilustrasi kartu mendukung materi.			✓	
16.	Kemenarikan desain tampilan dan media.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
Kesesuaian Bahasa dengan Materi					
17.	Ketepatan penggunaan tata bahasa dalam menjelaskan materi.			✓	
18.	Ketepatan penyusunan struktur kalimat.			✓	
19.	Ketepatan penggunaan istilah dalam				



Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

	materi.			✓	
20.	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.			✓	
Komentar/saran :					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

Terima kasih atas jawaban dan saran Bapak/Ibu yang telah diberikan kepada peneliti.

Malang, 10 Mei 20167
Responden,

Almas Anton

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya



Lampiran 8: Uji t
Tabel Persiapan perhitungan uji t

No	X	Y	D	D ²
1	80	100	-20	400
2	75	95	-20	400
3	90	95	-5	25
4	75	100	-25	625
5	70	100	-30	900
6	80	100	-20	400
7	60	90	-30	900
8	60	70	-10	100
9	90	100	-10	100
10	90	90	0	0
11	75	95	-20	400
12	85	90	-5	25
13	60	100	-40	1600
14	90	95	-5	25
15	75	100	-25	625
16	85	95	-10	100
17	60	95	-35	1225
18	70	95	-25	625
19	55	100	-45	2025
20	95	100	-5	25
21	85	100	-15	225
22	80	100	-20	400
23	80	95	-15	225
24	70	100	-30	900
25	80	90	-10	100
26	90	95	-5	25
27	90	95	-5	25
28	90	100	-10	100
29	80	90	-10	100
30	80	75	5	25
31	90	90	0	0
32	80	80	0	0
33	80	95	-15	225
34	100	95	5	25
35	80	95	-15	225
Σ	2775	3300	-525	13125



Lampiran 8: Uji t

1. Standart Deviasi (SD/M_D)

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

$$SD = \sqrt{\frac{13125}{35} - \left(\frac{-525}{35}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{13125}{35} - \frac{275625}{1225}}$$

$$SD = \sqrt{375 - 225}$$

$$SD = \sqrt{150} = 12,25$$

2. Standart Error (SE)

$$SE = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE = \frac{12,25}{\sqrt{35-1}}$$

$$SE = \frac{12,25}{\sqrt{34}}$$

$$SE = \frac{12,25}{5,83} = 2,10$$

3. Uji t

$$t = \frac{SD}{SE}$$

$$t = \frac{12,25}{2,10} = 5,83$$



Lampiran 9: Rincian Perhitungan Angket

No	Skor Hasil Respon Siswa Pada Butir Soal Ke-						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1	3	3	4	3	3	3	19
2	3	3	2	3	3	3	17
3	3	2	3	3	3	3	17
4	3	3	3	2	3	3	17
5	4	3	2	2	3	3	17
6	3	3	3	3	3	3	18
7	3	2	3	3	2	3	16
8	2	2	2	2	4	4	16
9	4	3	2	3	3	2	17
10	3	3	2	2	3	2	15
11	3	3	3	2	3	2	16
12	3	3	3	2	4	4	19
13	3	3	2	2	3	4	17
14	2	2	2	3	3	4	16
15	3	3	2	2	3	3	16
16	3	3	2	3	3	3	17
17	3	3	3	3	3	3	18
18	3	2	3	3	3	3	17
19	4	3	3	2	3	3	18
20	4	4	3	2	3	3	19
21	3	3	2	3	3	3	17
22	3	2	3	2	3	3	16
23	3	3	2	3	3	3	17
24	4	4	3	3	3	3	20
25	2	2	2	2	3	3	14
26	3	3	2	2	3	3	16
27	3	3	2	2	3	3	16
28	4	3	2	2	3	3	17
29	3	2	3	3	3	3	17
30	3	3	2	3	3	3	17
31	3	3	3	3	3	3	18
32	3	3	2	2	3	3	16
33	2	2	3	2	3	3	15
34	3	3	3	2	3	3	17
35	4	3	2	3	3	3	18
Skor Total	108	98	88	87	106	106	593



Lampiran 9: Rincian Perhitungan Angket

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

P :Persentase

Skor Kriteriaum :Skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden

$$P = \frac{593}{4 \times 6 \times 35} \times 100\%$$

$$P = \frac{593}{840} \times 100\% = 70,5\%$$

Lampiran 10: Rencana Perencanaan Pengajaran

RENCANA PERENCANAAN PENGAJARAN

Nama sekolah : SMAN 1 Kepanjen

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/semester : XII IBB (6 Semester)

Materi : *Rikuriesshon* (Berekreasi)

Alokasi waktu : 1 x pertemuan (1 x 90 = 90 menit)

1. KOMPETENSI INTI

KI3 :Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

K4 :Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

2. KOMPETENSI DASAR

KD3.1 Memahami cara mengungkapkan persetujuan atau ketidaksetujuan, harapan, dan doa serta cara meresponnya terkait topik kegiatan pada waktu senggang atau hobi (ひまなとき *hima na toki*) dan wisata (りょこう *ryokou*) dengan memperhatikan unsur

kebahasaan, struktur teks dan budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya.

KD4.1 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan persetujuan atau ketidaksetujuan dan harapan serta cara meresponnya terkait topik kegiatan pada waktu senggang/hobi (ひまなとき *hima na toki*) dan wisata (りょこう *ryokou*) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.

3. INDIKATOR

3.1.1 :Menjelaskan struktur pola kalimat yang menyatakan リクレーション serta dapat menggunakannya dengan benar.

3.1.2 :Menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada saat berekreasi.

4.1.1 :Menerapkan penggunaan pola kalimat yang menyatakan kebiasaan dalam bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan.

4. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, bertanya, dan berdiskusi untuk mengeksplor data, peserta didik dapat mengenal, memahami dan menggunakan kata-kata terkait リクレーション dari wacana yang didengar dengan sikap rasa ingin tahu, jujur, toleran, mampu bekerja sama dan komunikatif.
2. Setelah melakukan proses mengasosiasi dengan cara menghubungkan kata, frasa dan kalimat melalui persamaan dengan bahasa lain, peserta didik dapat mencoba membuat kalimat tentang リクレーション dalam bahasa Jepang yang baik dan benar.
3. Melalui tahap mengkomunikasikan, peserta didik dapat berbicara tentang hal yang berkaitan dengan リクレーション menggunakan



bahasa Jepang yang baik dengan lafal yang tepat, serta tulisan dengan ejaan yang tepat dan benar dengan penuh percaya diri, bertanggung jawab dan komunikatif.

5. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Keterangan waktu (こんど、あした、らいしゅう、~ようび、あさって)
- b. Kegiatan berekreasi (カラオケ、ハイキング、キャンプ、つり、かいもの)

6. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran: Inquiry

1. Fakta: Dapat menyebutkan kosakata tentang hal yang berkaitan dengan リクレーション.
2. Konsep: Menanyakan, menentukan informasi umum, selektif, dan atau rinci mengenai ujaran-ujaran yang berkaitan dengan リクレーション.
3. Prinsip: Menyatakan ujaran yang berkaitan dengan リクレーション.
4. Prosedur: Dialog, tanya jawab dan wacana sederhana mengenai hal-hal yang berkaitan dengan リクレーション.

7. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahapan	Aktifitas Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik mengucapkan salam. 2. Mengabsen kehadiran peserta didik. 3. Membahas sedikit mengenai ulasan materi sebelumnya. (Ajakan dan tanggapan)	10 menit
	1. KW(waktu)Ket(kegiatan)に行きます。	



	<p>2. KW(waktu)KB を KK(ます)に行きます。</p> <p>3. KW(waktu)KB を KK(ます)に行きませんか。</p> <p>4. いいですね。いつ KK(ます)しましょうか。</p> <p>- Kosakata: うみ: laut やま: gunung みずうみ: danau どうぶつえん: kebun binatang ゆうえんち: taman hiburan いっしょに: bersama-sama こんどのやすみ: liburan yang akan datang</p> <p>4. Peserta didik mengetahui apa yang akan dipelajari hari ini.</p> <p>5. Peserta didik mulai mengetahui hubungan pelajaran sebelumnya dengan pelajaran hari ini.</p> <p>6. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kesulitan di materi sebelumnya.</p> <p>7. Peserta didik mulai berpikir tentang kata-kata yang akan digunakan pada pelajaran hari ini.</p>	
<p>Inti</p>	<p>Mengamati</p> <p>1. Peserta didik melihat slide powerpoint <i>atarashi kotoba</i> yang diperlihatkan dan menyimakanya secara seksama.</p> <p>- Kosakata: こんど: lain waktu あした: besok</p>	<p>70 menit</p>



らいしゅう : minggu depan

～ようび : hari~

あさって : lusa

カラオケ : karaoke

ハイキング : mendaki

キャンプ : kamping

つり : memancing

かいもの : berbelanja

バスケットボール : basketball

Menanya

2. Peserta didik bertanya mengenai materi

リクリエーション dan kegiatan berekreasi,
seperti kata-kata yang belum dipahami.

a) Maukah (waktu) (kegiatan)?

Maukah besok mendaki?

b) Baiklah. Kapan (kegiatan)nya?

Baiklah. Kapan mendakinya?

Mengeksplor

3. Pendidik meminta peserta didik untuk
mengungkapkan kebiasaan yang dilakukan.

Mengasosiasi

4. Meminta peserta didik untuk menyimak dan
memahami kosakata リクリエ
ーション yang ada pada buku *nihongo 2* (hal
47-48).

5. Meminta peserta didik menyimak mengenai
keterangan waktu pada slide powerpoint yang
sudah dipersiapkan oleh pendidik (lampiran)

6. Meminta untuk membuat contoh kalimat

	<p>dengan menggunakan kata リク リエーション yang sudah di jelaskan sebelumnya.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>7. Peserta didik menyampaikan kalimat yang dibuat dengan membacanya.</p> <p>8. Pendidik memberikan pbenaran terhadap kalimat yang sudah ditampilkan oleh peserta didik berdasarkan unsur kebahasaan, struktur teks, intonasi dan ekspresi.</p>	
Penutup	<p>9. Pendidik memeberikan beberapa koreksi atas beberapa kesalahan, serta reviewnya kemabali.</p> <p>10. Menyampaikan rencana pembelajaran pada materi berikutnya.</p>	10 menit

8. PENILAIAN

a. Penilaian Hasil Belajar Keketrampilan

Teknik : Tes Lisan

Bentuk : Objektif

Instrumen : Membuat percakapan singkat dan kunci jawaban

れい :

A: こんどいっしょにえいが見に行きませんか。

B: いいですね。行きましょう。

B: らめんをたべに行きませんか。

A: いいですね。いつ行きましょうか。

Penilaian:

Kriteria	Poin
Kelancaran	10
Gesture	10



Mimik	10
Pelafalan	10

Nilai: Total nilai

4

b. Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Teknik : Tes Tertulis

Bentuk : Objektif

Instrumen : Menyusun kata dan kunci jawaban

Contoh soal:

UBAH DAN SUSUNLAH KE DALAM BAHASA JEPANG YANG BENAR!

1. Minggu depan di hari (senin, selasa, rabu, kamis, jumat, sabtu) pergi karaoke.
2. Pergi makan (yakiniku, sushi, ikan, ramen)
3. Lusa pergi untuk latihan (basket, sepak bola, badminton, ping pong, tenis, dansa)
4. Lain waktu maukah pergi minum (kopi, jus, susu, the) bersama?
5. Besok pergi beli (barang belanjaan, tv, computer, gitar)
6. Maukah pergi mendengarkan lagu bersama?
atau
Maukah pergi membuat masakan bersama?
7. Hari ini jam 6 pergi melakukan jogging.
8. Minggu depan di hari sabtu maukah pergi ke (danau, kebun binatang, taman ria) ?



Kunci jawaban:

KUNCI JAWABAN!

1. らいしゅう の (げつ,か,すい,もく,きん,どようび) に カラオケに いきます。
2. (やきにく,すし,さかな,らめん) を たべ に いきます。
3. あさって、(バスケットボール,サッカー,バドミントン,ピンポン,テニス,ダンス) を れんしゅうし に いきます。
4. こんど いっしょ に (コーヒー,ジュース,ミルク,おちゃ) を のみに いきますか。
5. あした (かいもの,テレビ,コンピューター,ギター) を かい に いきます。
6. いっしょ に おんがく を きき に いきますか。
atau
いっしょ に りょうり を つくり に いきますか。
7. きょう の 6時 に ジョギング を し に いきます
8. らいしゅう の どようび に (みずうみ,どうぶつえん,ゆうえんち) へ いき に いきますか。

Penilaian:

Kriteria kesalahan	Poin
Semua jawaban benar	3
Salah 1-2 huruf	2
Salah 3-4 huruf	1

Nilai: Total nilai

24

c. Penilaian Hasil Belajar Kompetensi Sikap

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar Pengamatan

Indikator perkembangan keaktifan, dan kerja keras.

No	Nama	Keaktifan	Penguasaan Materi	Total
1				
2				
3				
4				

Penilaian sikap

Keterangan :

A : Baik : 50

B : Cukup Baik : 40

C : Kurang : 30

D : Buruk : 20

9. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

9.1. Sumber Belajar	<i>Nihongo</i> 2 halaman 36
9.2. Media	LCD Proyektor, Power Point, buku pembelajaran, kartu permainan, lembar jawaban.

Kepanjen, 21 Oktober 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMAN 1 Kepanjen

Guru Pamong



Drs. H. MASKURI

NIP.195805181987021002

ALFEUS ANTON FREDIANTO S, Pd

NIP.





Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya



Repository Universitas Brawijaya

Lampiran 12: Berita Acara Seminar Proposal



Untuk Mahasiswa

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Senin, 12 Mei 2017

Untuk mahasiswa :

Nama : Aldila Nurdiyani Fajrin
 N I M : 125110600111043
 Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul:

Efektivitas Metode Cooperative Learning Tipe Scramble Untuk
 Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana dan Katakana
 Pada Siswa Kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen.

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Ulfa Subiyarti, M.Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Pembimbing I **Malang, 12 Mei 2017**
Pembimbing II
 (Ulfa Subiyarti, M.Pd.) _____
 NIP. 19860131 20104 2 001 NIP.



Pembantu Dekan I,
Syahrul Muttaqin, M.A.

Lampiran 13: Berita Acara Seminar Hasil

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Jum'at , 16 - 06 - 2017

Untuk mahasiswa :

Nama : ALDILA NURDIYANI FAJRIN
N I M : 125110600111043
Prodi : PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
Dengan judul:

EFEKTIVITAS METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE SCRAMBLE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG SISWA KELAS XII IBB SMAN 1 KEPANJEN

Yang telah dihadiri oleh :

- 1. Pembimbing I : ULFAH SUTİYARTI, S.Pd, M.Pd
2. Pembimbing II :
3. Penguji :
4. Peserta umum sejumlah : 1 2 orang (terlampir)

Pembimbing I
(ULFAH SUTİYARTI, S.Pd, M.Pd)
NIP. 19860131 201504 2 001

Malang,
Pembimbing II
()
NIP.



Pembantu Dekan I,

Lampiran 14: Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Aldila Nurdiyani Fajrin
- 2. NIM : 125110600111043
- 3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
- 4. Topik Skripsi : Mendeskripsikan media *scramble* dalam pembelajaran
- 5. Judul Skripsi : Efektivitas Metode *Cooperative Learning* Tipe *Scramble* Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IBB SMAN 1 Kepanjen
- 6. Tanggal Mengajukan : 10 April 2017
- 7. Tanggal Selesai Revisi : 27 Juli 2017
- 8. Nama Pembimbing : Ulfah Sutiyarti, M.Pd
- 9. Keterangan Konsultasi :

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	10 April 2017	Pengajuan judul skripsi	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	
2	27 April 2017	Pengajuan bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	
3	29 April 2017	Revisi bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	
4	02 Mei 2017	Revisi bab 1,2,3	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	
5	12 Mei 2017	Seminar Proposal	Ulfah Sutiyarti, M.Pd	



6	05 Juni 2017	Pengajuan bab 4	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>
7	07 Juni 2017	Revisi bab 4 dan pengajuan bab 5	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>
8	08 Juni 2017	Revisi bab 4,5	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>
9	16 Juni 2017	Seminar hasil	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>
10	10 Juli 2017	Revisi seminar hasil	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>
11	18 Juli 2017	Ujian Skripsi	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>
12	27 Juli 2017	Revisi Skripsi	Ulfah Sutiarty, M.Pd	<i>mf</i>

Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai:

B

Malang, 27 Juli 2017

Mengetahui,
Pembantu Dekan I

Dosen Pembimbing



Syariful Muttadin, M.A.
NIP. 197511012003121001

ULFAH SUTIYARTI, M.Pd
NIK. 201508 740319 2 001