

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM LEARNING (STL) BERBANTUAN KARTU HURUF DOREMI UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF KATAKANA

M.A.Sudana¹, K.E.K.Adnyani², I.W.Sadyana³

¹²³Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

e-mail: decandic@gmail.com

krishna.adnyani@undiksha.ac.id wayan.sadyana@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan huruf *katakana* dalam bahasa Jepang siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 Sawan tahun ajaran 2016/2017 melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* (STL) dengan berbantuan media kartu huruf *doremi*, (2) mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* (STL) dengan berbantuan media kartu huruf *doremi* untuk meningkatkan penguasaan huruf *katakana* siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 Sawan tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 25 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes dan kuesioner. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) penerapan pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi* mampu meningkatkan penguasaan huruf *katakana* siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan kondisi awal siswa dengan persentase ketuntasan 20% dengan rata-rata nilai 61,40. Sedangkan pada siklus I, persentase ketuntasan siswa adalah 88%, dengan rata-rata nilai 79,20. Pada siklus II, persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 100%, dengan rata-rata nilai 86,64. (2) Respons siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi* tergolong positif. Pada siklus I, rata-rata respons siswa adalah 40, dan tergolong positif. Pada siklus II, rata-rata respons siswa adalah 44 dan tergolong positif.

Kata kunci : *student team learning* (STL), kartu huruf *doremi*, huruf *katakana*

要旨

本論は、(1)2016年度公立サワン第一高等学校言語コース11年2組学習者のカタカナ表記能力をグループ学習法のStudentTeamLearningに基づくもじカード「ドレミ」によって向上させること、(2)このもじカードを使用した際の当校学習者の反応を述べたものである。この研究は、二周期に渡る教室実践活動調査である。調査対象は、2016年度公立サワン第一高等学校言語コース11年生2組の25名である。データは、インタビュー、観察、テスト、質問アンケートにより収集し、それを定性的および定量的記述法により分析した。結果は次の通りである。(1)このもじカード「ドレミ」の使用により学習者のカタカナ表記能力は向上した。これは、予備テストにおいて標準値を超えた者の割合が20%、平均点が61.40であったのに対し、第一周期終了時はそれぞれ、88%、79.20、第二周期終了時はそれぞれ、100%、86.64であったことから言える。(2)このもじカード「ドレミ」に対する学習者の反応は、良に分類できる。第一周期終了時は、良に分類できるポイントが40、第二周期終了時のそれが44ポイントであった。

キーワード : *Student team learning*、もじカード「ドレミ」、カタカナ表記

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya penguasaan huruf *kana* merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajar bahasa Jepang, Mempelajari bahasa Jepang, pembelajar disarankan memiliki kemampuan dasar, yaitu salah satunya dapat membaca dan menulis tulisan Jepang. Maka dari itu pembelajar dianjurkan mempelajari ketiga jenis tulisan bahasa Jepang tersebut yaitu hiragana, *katakana* dan kanji. Dilihat dari ketiga jenis huruf tersebut, huruf *hiragana* merupakan jenis huruf yang diperkenalkan pertama kali terhadap pembelajar, pada saat pembelajaran bahasa Jepang. Sama halnya dengan huruf *katakana*, huruf *katakanapun* diperkenalkan dan dipelajari oleh pembelajar, karena kita tidak bisa hanya mempelajari huruf *hiragana* saja tetapi huruf *katakanapun* dinilai penting karena di negara Jepang banyak tulisan-tulisan yang menggunakan *katakana*. Contohnya, nama orang asing, bahasa asing atau sering kita dengar bahasa serapan contohnya *バドミントン* yang berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata *badminton* dan kata bendapun banyak yang menggunakan huruf *katakana*.

Hiragana dan *katakana* memiliki jumlah yang sama yaitu berjumlah 46 dan apabila dijumlahkan keduanya berjumlah 92 yang harus dipelajari. Dalam mempelajari bahasa Jepang, sering ditemukan kesulitan-kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, bila mengajarkan huruf tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menjadikan siswa tidak merasa sulit dalam menghafal bentuk dan bunyinya. Hal ini didasarkan pada kondisi siswa yang banyak kesulitan dalam mempelajarinya.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, terdapat permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya penguasaan huruf terutama huruf *katakana* dan metode yang digunakan guru cenderung cepat membosankan jadi motivasi untuk belajar siswa tidak ada setelah itu, berdasarkan hasil observasi awal dengan menggunakan *pre-test* yang dilakukan terhadap siswa kelas XI IPB2 di SMA Negeri 1 Sawan tentang kemampuan penguasaan huruf *katakana* diperoleh nilai rata-rata kemampuan siswa dalam penguasaan *katakana* adalah 58,8% dengan ketuntasan klasikal 20% sedangkan 80% siswa yang lainnya belum mencapai KKM. Dalam *pre-test* ini hanya ada 5 orang yang mampu mencapai KKM. Dari ketiga pengamatan yang dilakukan yakni observasi, wawancara dan test, peneliti melakukan triangulasi data melalui hasil test diketahui permasalahan sebenarnya terdapat pada siswa kelas XI IPB2 adalah penguasaan huruf *katakana* yang masih sangat rendah dan kurangnya suatu media pembelajaran yang bisa membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran.

Tidak hanya itu dalam pengamatan observasi di kelas dalam proses pembelajaran bahasa Jepang salah satu penyebab kurangnya hasil belajar siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 Sawan yaitu, kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru masih bersifat klasikal dimana peran guru dalam kelas masih dominan, sehingga proses pembelajaran terlihat berpusat pada guru. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang guru terapkan di kelas tersebut kurang tepat dengan situasi, kondisi dan karakteristik siswa. dengan penerapan model pembelajaran yang kurang menarik akan berakibat pada antusiasme belajar siswa yang berkurang dan cepat merasa bosan, hal itu bermuara pada kurangnya penerimaan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan dan juga kurangnya suatu permainan dalam pembelajaran sehingga terlihat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Selain karakter siswa yang cepat merasa bosan, siswa kelas XI IPB2 bersifat individualis, hal ini terlihat pada sesi kerja kelompok, siswa yang memiliki kemampuan yang baik, lebih memilih mengerjakan pekerjaan kelompoknya sendiri, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan kurang hanya diam dan menunggu hasil kerja rekannya.

Melihat karakteristik siswa dan beberapa temuan disekolah tersebut, peneliti menawarkan solusi mengajar yang inovatif agar siswa lebih aktif dan menguasai huruf *katakana* dengan baik. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *katakana* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi*.

Pembelajaran kooperatif model STL merupakan model pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* yang dikembangkan di John Hopkins University, Amerika Serikat. Pada dasarnya, model pembelajaran kooperatif yang satu ini sama saja dengan model pembelajaran kooperatif yang lain. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ide dasar bahwa siswa harus bekerja sama dan turut bertanggung jawab terhadap pembelajaran siswa lainnya yang merupakan anggota kelompoknya. Pada tipe *student team learning* (STL) penekanannya adalah bahwa setiap kelompok harus belajar sebagai sebuah tim (Fathurrohman, 2015 : 98). Penerapan model pembelajaran ini dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan semua siswa di dalam kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

Model Pembelajaran ini akan berjalan lebih efektif apabila dibantu dengan sebuah media. Media yang dipilih harus benar-benar yang menunjang keefektifan pembelajar, media yang dipilih yakni media kartu huruf *doremi* (kartu *domino* dan *remi*). Jadi pada model pembelajaran kooperatif dengan tipe *student team learning* (STL) yang akan ditambahkan atau berbantuan dengan media kartu huruf *doremi* mampu mengasosiasi dengan lebih baik sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi atau pesan yang terkandung. Penggunaan media kartu huruf *doremi* pada penelitian ini dikarenakan dilihat dari hasil observasi terhadap siswa kelas XI IPB2 yang belum pernah diterapkan suatu permainan kartu huruf dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajarannya, kemudian dengan sebuah permainan kartu huruf ini membuat siswa lebih cepat mengingat huruf *katakana*, sehingga membuat proses pembelajaran bahasa Jepang menjadi efektif. Penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Apriningsih (2013) menggunakan kartu *domino* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 21,42 lebih besar daripada nilai rata-rata *pre-test* kelas control sebesar 20,57. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 26,21 lebih besar daripada nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 22,96. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu *domino* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Hal tersebut dikarenakan kartu *domino* dapat memberikan rangsangan pada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan-temuan yang sudah disampaikan penulis bermaksud untuk mencoba menerapkan model pembelajar tipe *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi* dalam penelitian ini, bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan model pembelajaran kooperatif *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Katakana* pada Siswa Kelas XI IPB SMA Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2016/2017"

Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi* mampu meningkatkan penguasaan huruf *Katakana* pada siswa kelas XI IPB 2 SMA Negeri 1 Sawan?
2. Bagaimanakah respons siswa terhadap penerapan model tipe *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *Katakana* pada siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 sawan?

Tujuan Masalah

1. Untuk dapat mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *student team learning* (STL) berbantuan kartu huruf *doremi* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *Katakana* pada siswa kelas XI IPB2 di SMA Negeri 1 Sawan.
2. Agar dapat mengetahui respon siswa kelas XI IPB2 di SMA Negeri 1 Sawan terhadap penerapan *student team learning* (STL) berbantuan kartu huruf *doremi*.

Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap ilmu pendidikan sehingga dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan huruf *katakana*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari bahasa Jepang serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses belajar mengajar dan diharapkan guru dapat menerapkan *student team learning* (STL) atau model pembelajaran lain dengan baik sebagai variasi dari model pembelajaran yang biasa digunakan

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan bagi peneliti lain mengenai pengajaran bahasa menerapkan *student team learning* (STL) berbantuan kartu huruf *Doremi*.

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian pertama oleh Nugroho (2013) yaitu "Peningkatan Keterampilan Menyimak Pidato dengan Media Audiovisual Berbasis Kooperatif *Student team learning* Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Ambal Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013". Didapatkan hasil kemampuan siswa dalam menyimak pidato pada prasiklus diperoleh rata-rata sebesar 50,4, termasuk dalam kategori kurang. Setelah dilaksanakan penelitian pada siklus I dan siklus II dengan metode *student team learning* dan penggunaan media audiovisual nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan: pada siklus I mencapai 66,7, termasuk dalam kategori cukup dan pada siklus II dicapai nilai rata-rata 73,3, termasuk dalam kategori baik.

Penelitian kedua oleh Trisniwati (2014), Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta". Hasil penelitian yang dilakukan oleh Trisniwati yakni penelitian yang dilakukan Trisniwati menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui permainan kartu huruf. Anak-anak diajak bermain kartu huruf, menyebutkan huruf yang ada pada kartu, menyebutkan gambar benda kemudian menyebutkan huruf depannya. Kemampuan mengenal huruf pada Pra Siklus persentase rata-rata baru mencapai 48%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata meningkat menjadi 76%, dan persentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 86%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 28%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10%.

Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran, siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi bermakna dan relevan bagi siswa.

"Cooperative learning cannot be taught through verbal instruction. Students can adopt cooperative learning through a process that involves working together in groups"

Pembelajaran kooperatif tidak bisa diajarkan melalui pengajaran verbal. Siswa dapat mengadopsi pembelajaran kooperatif melalui proses yang melibatkan kerja sama dalam kelompok (Altun, 2015). Dalam pembelajaran kooperatif dapat membantu para siswa untuk meningkatkan sikap positif siswa dalam materi pelajaran.

Student team learning (STL)

Student team learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa harus bekerja sama dan turut bertanggung jawab terhadap pembelajaran siswa lainnya yang merupakan anggota kelompoknya. Pada tipe *student team learning* (STL) penekanannya adalah bahwa setia kelompok harus belajar sebagai sebuah tim.

“In addition to the idea of cooperative work, *Student team learning* methods emphasize the use of team goals and team success that can only be achieved if all members of the team learn the objectives being taught. That is, in *Student team learning* the students' tasks are not to do something as a team but to learn something as a team” (Slavin, Robert E, 1996).

Pada model pembelajaran tipe *student team learning* (STL), setiap siswa baik dari kelompok atas, menengah, atau bawah dapat memberikan kontribusi yang sama bagi kesuksesan kelompoknya karena skor mereka dihitung berdasarkan skor peningkatan dari pembelajaran mereka sebelumnya.

Media Pembelajaran

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Banyak batasan yang diberikan orang kepada media Arsyad (2014). Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan Mahnun (2012). Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang.

Kartu Huruf

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf yang tertulis dalam kartu (Trisniwati, 2014). Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi huruf, tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. media salah satunya media kartu huruf serta keterampilan dalam proses pembelajaran agar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh ke arah tersebut adalah penggunaan media, jika suatu media diterapkan dengan benar akan sangat mempengaruhi minat dan kemampuan siswa tersebut (Langi, Andi, dkk, 2015).

Doremi card

Kartu *doremi* adalah suatu media pembelajaran yang dibuat peneliti dengan mengadaptasi kartu *domino* dan cara bermain kartu remi. Menurut Aprianingsih (2013) kartu *domino* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan kartu *domino* ternyata peserta didik lebih mudah memahami konsep materi pelajaran, dan peserta didik juga merasa senang bisa belajar melalui bermain. Bedanya dalam permainan *doremi*, tampilan kartu berisi huruf *katakana* dan romaji. Cara permainannya yaitu menyusun huruf atau mencocokkan huruf yang ada pada isi kartu yang sesuai dengan isi kartu yang telah dikeluarkan.

Huruf Jepang

Bahasa Jepang adalah sebuah bahasa resmi yang digunakan di Jepang. Tetapi asal mula tulisan Jepang ini yaitu dari negeri China (Kanji) yang diperkenalkan pada abad 4

masehi. Sebelum ini, orang Jepang tidak mempunyai sistem penulisan sendiri, tetapi kemajuan bahasa Jepang sekarang ini sangat pesat sekali, seiring pertumbuhan ekonomi negeri ini yang terus meningkat, maka bahasa Jepang mulai banyak diminati diseluruh dunia salah satunya di Indonesia. Huruf hiragana dan huruf *katakana* dibuat oleh orang Jepang sendiri sedangkan huruf kanji berasal dari China, kemudian mengalami perubahan cara abaca dan cara penulisannya. Huruf Jepang pin memiliki 5 huruf vocal yaitu a, i, u, e, o dan banyak huruf yang lainnya beserta penggabungan huruf vocal hiragana maupun *katakana*.

Huruf *Katakana*

Renariah (2002) huruf *katakana* cara penggunaannya hampir sama dengan Hiragana, tetapi *katakana* mempunyai 46 huruf, dan pada zaman dulu *katakana* adalah huruf yang biasa digunakan oleh kaum laki-laki. Maka terlihat dari bentuk dan struktur hurufnyapun terlihat kaku dan tajam. Huruf ini biasa dipakai untuk menuliskan serapan kata-kata asing yang disadur kedalam bahasa Jepang. Fungsinya hampir sama dengan hiragana, tetapi memiliki karakteristik dan bentuk yang berbeda.

Kata-kata asing dirubah menurut sistem lafal bahasa Jepang yang dapat ditulis dengan huruf Jepang. Renariah (2002) Fungsi *katakana* yaitu:

- a. Kata-kata yang berasal dari bahasa asing.
- b. Nama orang, tempat asing dan kata-kata benda asing.
- c. Nama binatang
- d. Kata-kata menirukan sesuatu bunyi.

Huruf *katakana* terdiri dari 46, tetapi huruf wo tidak dipakai maka ada 45 huruf *katakana* yang dipakai dalam kata-kata bahasa Jepang. Bunyi huruf *katakana* sama dengan bunyi huruf hiragana. Penulisan huruf *katakana* pada kata-kata yang berasal dari bahasa asing tidak ditulis menurut ucapan asli kata asing, tetapi sesuai dengan ucapan oleh penuturnya yaitu orang Jepang.

Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar

Didalam proses pembelajaran bahasa Jepang disekolah atau lembaga perguruan tinggi, sebagai guru pengajar harus mengajarkan siswa atau peserta didik dari pembelajaran bahasa Jepang dasar. Pembelajaran bahasa Jepang dasar yaitu pembelajaran yang mengajarkan hal-hal dasar dari bahasa Jepang, seperti huruf, kosakata, dan pembelajaran yang dasar. Dalam buku shokyo o oshieru (初級を教える) (2007 : 13) ada tiga tahap yang harus dilakukan dalam proses mengajar. Ketiga hal tersebut dikembangkan berdasarkan proses pembelajaran bahasa yaitu 分かる (pemahaman), 覚える (mengingat), 使える (penggunaan). Dari ketiga tahap tersebut guru harus menguasai penuh tahap tersebut, sehingga dalam proses pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Lokasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah menengah atas negeri yaitu SMA N 1 Sawan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 Sawan. Dipilihnya subjek tersebut karena di kelas tersebut penguasaan siswa terhadap huruf *katakana* masih rendah. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam

mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *student team learning* (STL) dengan berbantuan media kartu huruf *doremi* untuk meningkatkan penguasaan huruf *katakana*.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penggunaan rancangan penelitian kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa ketika proses belajar mengajar dikelas berlangsung. Dalam penelitian ini, direncanakan dalam dua siklus. Apabila siklus I yang telah dilaksanakan sesuai atau memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, maka akan dilanjutkan lagi ke siklus yang ke II untuk memantapkan lagi agar hasil yang didapat lebih terpercaya (Sanjaya, 2009). Dengan 5 langkah yaitu, tahap refleksi awal, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum memasuki siklus satu harus dilakukan observasi pendahuluan/refleksi awal untuk mengetahui suatu masalah.

1. Refleksi Awal

Refleksi awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Sesuai dengan refleksi awal guru melaksanakan penelitian tentang kemampuan penguasaan huruf *katakana* dan respons siswa terhadap penerapan *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi*.

2. Perencanaan

Perencanaan tindakan merupakan tindakan yang tesusun dan harus mengarah pada tindakan, yaitu rencana itu mengarah kedepan. Sebelum melakukan tindakan perlu disusun langkah-langkah yang akan dilakukan, sehingga semua persyaratan tersusun dengan baik. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk digunakan sebagai pedoman pelaksanaan dalam proses pembelajaran huruf *katakana* dengan menerapkan *student team learning* (STL) dengan bantuan media kartu huruf *doremi*.

3. Pelaksanaan

Pada tahap ini diterapkan perencanaan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung. Dilakukan proses pembelajaran mengenai penguasaan huruf *katakana* sesuai perencanaan yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan berbantuan media kartu huruf *doremi*. Proses pembelajaran penguasaan huruf *katakana* dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah yang sudah direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

4. Observasi/Evaluasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat mengenai pelaksanaan tindakan. Observasi selama pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dengan cara mencatat semua kegiatan selama tindakan berlangsung. Peneliti mengumpulkan, kemudian mengevaluasi data kemampuan penguasaan huruf *katakana* siswa melalui pretest. Peneliti juga mengumpulkan dan mengevaluasi data mengenai respons siswa.

5. Refleksi

Refleksi dilaksanakan pada setiap kegiatan pembelajaran. Tahapan refleksi dibutuhkan untuk mengkaji segala sesuatu hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung. Dengan mengkaji kembali, maka peneliti mengetahui kegiatan yang telah dihasilkan atau yang belum dicapai pada saat pelaksanaan tindakan dan observasi. Hasil refleksi ini digunakan untuk merencanakan dan menentukan langkah selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan, kemudian peneliti melakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai. Hasil refleksi ini digunakan untuk menentukan tindakan siklus selanjutnya.

Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan 4 metode dan instrument sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengamati langsung keaktifan belajar siswa. Observasi dapat dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap subjek yang diteliti. Observasi yaitu suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang tersandar (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Peneliti mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan mencatat kejadian-kejadian yang terjadi.

b. Tes

Tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini, Tes yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah tes tertulis berupa pilihan ganda dan esai. Tes dalam hal ini digunakan untuk memecahkan masalah yakni untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan huruf *katakana*.

c. Kuesioner (Angket)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan atau pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Kuesioner digunakan untuk memecahkan masalah kedua, tentang respons penerapan *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi*.

d. Wawancara

Wawancara dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya dan penjawab. Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk mentriangulasi data yang diperoleh pada angket mengenai respons siswa dalam penerapan *student team learning* (STL) berbantuan media kartu huruf *doremi*. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa, pemilihannya berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil tes yaitu siswa yang memiliki nilai baik, sedang, dan kurang.

Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan

1. Analisis Data Kualitatif

Merupakan suatu analisis data yang disampaikan dalam bentuk berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati Moleong (2002).

$$\bar{X} = \frac{\sum n}{N} \quad (3)$$

Keterangan:

\bar{X} = Jumlah rata-rata tanggapan siswa

$\sum n$ = Jumlah skor siswa

N = Banyaknya Siswa

2. Analisis Data Kuantitatif

Merupakan suatu analisis data yang berupa angka atau bilangan, baik yang diperoleh dari hasil pengukuran maupun diperoleh dengan cara mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Pada penelitian yang peneliti lakukan instrumen yang digunakan berupa tes dan dalam pemerolehan hasil datanya berupa angka-angka. Berikut rumus yang digunakan untuk analisis tes siswa.

$$N = \frac{S}{SM} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan:

N : Ketuntasan individu
S : Skor yang diperoleh siswa
SM : Skor maksimal

$$N = \frac{S}{SM} \times 100 \quad (2)$$

Keterangan:

N : Ketuntasan klasikal
S : Jumlah siswa yang tuntas
SM : Jumlah seluruh siswa
(Nurkancana dan Sunartana, 1992)

Kriteria Keberhasilan

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) apabila proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya (Trianto, 2010). Maka dalam penelitian ini setelah melakukan wawancara dengan guru pamong, sesuai dengan KKM mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 1 Sawan, maka ketuntasan individual siswa adalah 75 dan ketuntasan secara klasikal adalah 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang peneliti lakukan di SMA N 1 Sawan maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan STL (*Student team learning*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *katakana* pada siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 Sawan. Hal itu terbukti terdapat peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil pretest, posttest I, posttest II. Pada pretest rata-rata nilai siswa yakni 61,4 dengan ketuntasan hasil belajar hanya 20%, sedangkan pada posttest I meningkat menjadi 88% dengan rata-rata nilai 79,2, begitu juga pada posttest II meningkat lagi menjadi 100% dengan rata-rata nilai siswa 86,64. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah diterapkannya STL (*Student team learning*) dengan berbantuan kartu huruf *doremi*, hal itu juga dibuktikan dengan bentuk perubahan yang terjadi pada siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.



Gambar 1. Perbandingan hasil belajar siswa

2. Siswa merespons positif dengan pembelajaran yang menerapkan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi*. Hal ini didukung pada jawaban angket terbuka, sebanyak 48% siswa pada siklus I dan sebanyak 52% siswa pada siklus II menjawab dapat mempercepat mengingat huruf pada pertanyaan tentang pendapat terhadap penerapan model pembelajaran tersebut. Pada pertanyaan kedua tentang kelebihan dari penerapan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi*, sebanyak 44% siswa pada siklus I dan sebanyak 48% siswa pada siklus II menjawab lebih mudah mengingat huruf. Sedangkan pada pertanyaan ketiga tentang kekurangan dari penerapan model pembelajaran tersebut sebanyak 12% siswa pada siklus I menjawab lupa huruf saat permainan, sedangkan pada siklus II sebanyak 0% siswa menjawab tidak ada kekurangan. Selain hal tersebut, dengan penerapan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi* membuat siswa menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penerapan STL (*Student team learning*) dapat meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *katakana* pada siswa kelas XI IPB2 SMA Negeri 1 Sawan. Hal itu terbukti terdapat peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil pretest, posttest I, posttest II. Pada pretest rata-rata nilai siswa yakni 61,4 dengan ketuntasan hasil belajar hanya 20%, sedangkan pada posttest I meningkat menjadi 88% dengan rata-rata nilai 79,2, begitu juga pada posttest II meningkat lagi menjadi 100% dengan rata-rata nilai siswa 86,64. Peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah diterapkannya STL (*Student team learning*) dengan berbantuan kartu huruf *doremi*, hal itu juga dibuktikan dengan bentuk perubahan yang terjadi pada siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Sedangkan pada respons siswa, siswa merespons positif dengan pembelajaran yang menerapkan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi*. Hal ini didukung pada jawaban angket terbuka, sebanyak 48% siswa pada siklus I dan sebanyak 52% siswa pada siklus II menjawab dapat mempercepat mengingat huruf pada pertanyaan tentang pendapat terhadap penerapan model pembelajaran tersebut. Pada pertanyaan kedua tentang kelebihan dari penerapan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi*, sebanyak 44% siswa pada siklus I dan sebanyak 48% siswa pada siklus II menjawab lebih mudah mengingat huruf. Sedangkan pada pertanyaan ketiga tentang kekurangan dari penerapan model pembelajaran tersebut sebanyak 12% siswa pada siklus I menjawab lupa huruf saat permainan, sedangkan pada siklus II sebanyak 0% siswa menjawab tidak ada kekurangan. Selain hal tersebut, dengan penerapan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi* membuat siswa menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Saran

Sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat saran yang ditunjukkan kepada pihak-pihak yang terkait, diantaranya:

1. Untuk Guru

Dari penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa salah satunya yaitu dengan menerapkan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi*. Dengan penerapan model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa kerja sama antar kelompok sehingga terlihat siswa lebih aktif dalam kelompok tersebut.

2. Untuk Siswa

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari bahasa Jepang serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran huruf *katakana*.

3. Untuk Peneliti Lain

Diharapkan agar peneliti lain dapat mengembangkan ide kreatifitasnya demi media pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran yang efektif khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang seperti dalam penelitian ini, yaitu menerapkan STL (*Student team learning*) berbantuan kartu huruf *doremi* untuk meningkatkan penguasaan huruf *katakana*. Terkait penelitian tersebut, agar peneliti lain mampu menyempurnakan kembali media pembelajaran kartu huruf *doremi* dan suatu model pembelajaran yang inovatif. Media dan model pembelajaran ini tidak khusus digunakan dalam penelitian kemampuan penguasaan huruf *katakana* saja, tetapi dapat juga diterapkan pada keterampilan berbahasa lainnya. Selain itu sebaliknya, pembelajaran huruf *katakana* tidak hanya dapat dilakukan dengan penerapan STL (*Student team learning*) berbantuan media kartu huruf *doremi* ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Altun, Sertel. (2015). "The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and Views on the Science and Technology Course". *International Electronic Journal of Elementary Education*, Volume 7, Nomor 3 (hlmn. 451-468).
- Apriningsih, Vina. 2013. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta". Universitas Negeri Yogyakarta, April 2013.
- Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: PT. Ar-Ruzz Media.
- Lexy j. Moleong. 2004. "*Metode Penelitian Kualitatif*". Bandung: Remaja Rosdakarya.

Matsumoto, Isao. 2007. "*Shokyu o Oshieru*". Tokyo: The Japan Foundation.

Nugroho, Arif Dwi. 2013. Peningkatan Keterampilan Menyimak Pidato dengan Media Audiovisual Berbasis Kooperatif Student Team Learning pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Ambal Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013. Surya Bahtera, Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra Indonesia Volume 1, Nomor 04.

Nurkencana dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional

Renariah, 2002. Bahasa Jepang dan Karakteristiknya, Jurnal Satra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha, Vol 1, No.2. Bandung

Sanjaya. 2009. "*Penelitian Tindakan Kelas*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trisniwati. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta". FIP, PGPAUD. Universitas Negeri Yogyakarta.

Trianto. 2010. "Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif : konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.