

PENERAPAN STRATEGI *EXAMPLES NON EXAMPLES* DENGAN TEKNIK *REWARD AND PUNISHMENT* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG

N. K. S. Widhyastuthi¹, K. E. K. Adnyani², D. M. S. Mardani³

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

e-mail : sriwidya450@gmail.com

krishna.adnyani@undiksha.ac.id desak.mardani@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 2 Singaraja tahun ajaran 2016/2017 melalui penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment*, (2) mendeskripsikan respons siswa terhadap penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IBB SMAN 2 Singaraja tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, tes, dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Hasil *Pre-Test* menunjukkan kondisi awal siswa dengan persentase ketuntasan 11,11% dengan rata-rata nilai 57,36. Sedangkan pada siklus I, persentase ketuntasan siswa adalah 83,33%, dengan rata-rata nilai 77,13. Pada siklus II, persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 97,22%, dengan rata-rata nilai 82,19. (2) Respons siswa terhadap penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* tergolong positif. Pada siklus I, rata-rata respons siswa adalah 33,89, dan tergolong sangat positif. Pada siklus II, rata-rata respons siswa adalah 32,69 dan tergolong sangat positif.

Kata kunci: *Kosakata Bahasa Jepang, Reward And Punishment*

要旨

本研究は、(1) 2016 年度公立シンガラジャ第二高等学校言語コース 10 年生の日本語語彙力を賞罰法の *Examples Non Examples* 学習法によって向上させること (2) 当校学習者が、日本語語彙力向上のためこの学習法を使用する際の反応を明らかにするものである。本研究は、二周期に渡るクラス授業活動調査である。対象は、2016 年度公立シンガラジャ第二高等学校言語コース 10 年生の生徒 36 名である。データは、インタビュー、観察、テスト、アンケートにより収集し、定性的及び定量的記述法により分析した。結果は次の通りである、(1) この学習法を使用することにより、学習者の日本語語彙力は向上した。これは、使用前の呼びテストの結果基準を超えた学習者の割合が 11.11%、平均点が 57.36 ポイントであったのに対し、第一周期終了時ではそれぞれ 83.3%、77.13 ポイント、また第二周期終了時はそれぞれ 97.22%、82.19 ポイントであったことから言える。(2) この学習法に対する学習者の反応は、第一周期終了時では 33.89%、第二周期終了時では 32.69% が好意的に捕らえていた。

キーワード: 日本語語彙、賞罰法

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa, kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk dapat berbicara dalam bahasa asing, hal ini merupakan hambatan bagi pembelajar bahasa Jepang pemula. Selain itu, keberadaan bahasa Jepang sebagai bahasa asing masih tergolong baru dikalangan pelajar SMA, sehingga menyebabkan rendahnya minat dan motivasi untuk mempelajari bahasa tersebut. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang terjadi pada siswa kelas X IBB SMA Negeri 2 Singaraja yang rata-rata hasil belajar kosakatanya belum mencapai KKM yang ditetapkan. Dari data observasi awal dengan menggunakan *pretest*, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata siswa kelas X IBB adalah 57,36 dengan ketuntasan klasikal hanya 11,11%. Hal ini dikarenakan kemampuan mengingat kosakata mereka yang masih belum optimal. Nilai rata-rata kelas belum memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 67, serta persentase siswa yang memiliki nilai tidak tuntas menjadi alasan untuk menindak lanjuti permasalahan di kelas X IBB SMA Negeri 2 Singaraja, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, rendahnya penguasaan kosakata menyebabkan siswa kurang terampil dalam mengekspresikan pikirannya. Hal ini disebabkan oleh adalah guru yang belum menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan baik akan sangat membantu dalam peningkatan prestasi siswa. Strategi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif sesuai dengan kurikulum SMA N 2 Singaraja yaitu kurikulum 2013 dengan tipe *Examples non Examples*. Menurut Huda (2013,235) strategi pembelajaran *Examples non Examples* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan untuk mendorong siswa berpikir secara kritis dengan memecahkan permasalahan dalam contoh gambar yang disajikan.

Strategi *examples non examples* sangat sesuai apabila diterapkan di SMA N 2 Singaraja dikarenakan jumlah siswa di kelas X IBB banyak namun memiliki ruang kelas yang luas dan kurikulum yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang adalah kurikulum 2013 sehingga mendukung pembelajaran melalui diskusi. Selain itu, tingkat kecerdasan dari masing-masing anak, kematangan pola pikir, dan perbedaan individu membuat peneliti memilih strategi ini sebagai solusinya. Jika dilihat dari karakteristik siswa yang kurang dalam penguasaan kosakata merupakan bagian dari ranah kognitif sehingga strategi ini di yakini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

Penelitian mengenai penerapan strategi *Examples non Examples* sudah pernah diterapkan oleh Damiati (2013) dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Examples non Examples* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas VII MTSN Karangrejo Tulungagung Semester Genap tahun ajaran 2012/2013. Dengan hasil bahwa strategi pembelajaran *Examples non Examples* memiliki pengaruh yang sangat baik dalam pembelajaran siswa dikelas.

Selain itu, penerapan strategi ini akan lebih optimal apabila dibantu dengan teknik *reward and punishment* sebagai suatu motivasi bagi siswa untuk belajar lebih giat demi tercapainya sebuah tujuan. Teknik *reward and punishment* belum pernah diterapkan oleh guru di SMA N 2 Singaraja, guru hanya melakukan

sebuah penilaian sebagaimana guru pada umumnya dan itu dianggap hal biasa di kalangan siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin menjadikan teknik ini sebagai suatu alternatif untuk memotivasi siswa secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh Rachmasari (2015) dengan judul "*Penerapan Strategi Reward and Punishment dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik 10 Jari Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel*". Dengan hasil bahwa *reward and punishment* mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa menjadi 76,3. Dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Reward and Punishment* dapat meningkatkan prestasi belajar mengetik 10 jari siswa sebesar 93,7% di kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel.

Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk meminimalisir permasalahan tersebut melalui sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian yaitu "*Penerapan Strategi Examples non Examples dengan Teknik Reward and Punishment untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X IBB SMA N 2 Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017*"

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X IBB SMA N 2 Singaraja?
2. Bagaimanakah respons siswa kelas X IBB SMA N 2 Singaraja terhadap penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X IBB SMA N 2 Singaraja melalui penerapan strategi *Examples non Examples* dengan teknik *Reward and Punishment*.
2. Untuk mendeskripsikan respons siswa kelas X IBB SMA N 2 Singaraja terhadap penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *Reward and Punishment* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

KAJIAN PUSTAKA

Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Strategi pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia. Menurut Van Dat Tran (2014), memberikan definisi pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

"Cooperative learning (CL) has been identified as an effective pedagogical strategy that promotes a variety of positive cognitive, affective, and social outcomes".

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif ini bernaung dalam teori konstruktivisme yang muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami pengetahuannya melalui sebuah konsep serta hal yang sulit jika mereka saling berdiskusi atau bersosialisasi dengan temannya akan terasa lebih mudah.

Strategi Examples Non Examples

Pembelajaran kooperatif tipe *Examples non Examples* adalah suatu strategi pengajaran guru dengan menggunakan contoh-contoh atau gambar yang relevan, sehingga dapat membantu siswanya belajar disetiap mata pelajaran (Jampel dkk, 2014:3). Di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, Saling membantu belajar satu sama lainnya dengan beranggotakan 4-6 siswa. Strategi *Examples non Examples* yang merupakan salah satu pendekatan *Group investigation* dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik sesuai dengan kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada keaktifan siswa. Menurut Huda (2011: 234) mengemukakan kelebihan Examples non Examples, antara lain: 1) Siswa berimajinasi melalui suatu gambar yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dengan menemukan suatu hal baru.

Teknik Reward and Punishment

Guru merupakan orang yang paling bertanggung jawab dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dikelas. Agar siswa dapat mencapai prestasi belajar yang bagus tidak cukup dengan memberikan suatu pembelajaran yang menarik, namun juga guru perlu menerapkan *reward dan punishment*, karena secara tidak langsung dengan pemberian *reward and punishment* menandakan guru perhatian kepada siswanya (Virginia Douglas, 1975: 203). Tujuan reward and punishment menurut Wahyudin (2014: 22) yaitu: 1) Imbalan berfungsi sebagai pengarah dan peneguh respons positif dan perilaku yang benar. Sedangkan hukuman atau sanksi adalah untuk melemahkan atau menghilangkan respons atau perilaku tertentu anak yang dipandang menyimpang. Menurut Baharudin dan Wahyuni (2010:26) ada berbagai jenis penghargaan atau hadiah yang dapat diberikan, antara lain: 1) Non verbal, 2) Pengakuan istimewa, 3) imbalan.

Kosakata

Kridalaksana (1996:446)" Kosakata merupakan: (1) komponen bahasa yang memuat informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, dan penulis suatu bahasa; (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kosakata adalah pembendaharaan kata atau kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang baik penulis ataupun pembaca yang digunakan ketika berkomunikasi ditengah masyarakat.

Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaannya peneliti akan menggunakan strategi Suharsimi Arikunto (2002 sebagai acuan dalam melaksanakan PTK, dikatakan demikian karena suharsimi yang memperkenalkan *Action Research*. Strategi ini terdiri dari 2 siklus yaitu I dan II, dan dengan 4 langkah yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum memasuki siklus satu harus dilakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui suatu masalah.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah sebagai langkah awal mengenali masalah secara teliti agar dapat ditemukan masalah yang sebenarnya. Kemudian, peneliti menganalisis silabus untuk menyesuaikan pokok bahasan dengan tujuan pembelajaran yang harus dikembangkan

berdasarkan waktu yang tersedia. Selanjutnya peneliti menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti menerapkan strategi pembelajaran Examples non Examples dengan teknik reward and punishment mengacu pada RPP siklus I yang telah dipersiapkan dengan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang disesuaikan dengan langkah-langkah strategi pada RPP.

3. Tahap Pengamatan

Observasi harus dilakukan dengan cermat sehingga data-data observasi dapat digunakan sebagai landasan yang kuat bagi refleksi berikutnya. Pada tahap ini terdapat uraian tentang observasi yang dilakukan terhadap interaksi-interaksi akademik yang terjadi akibat tindakan yang dilakukan (Wendra, 2012: 56).

4. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dengan mengacu pada data yang telah dikumpulkan dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam hasil refleksi ini akan menjadi bahan untuk menyusun rancangan tindakan pada siklus selanjutnya.

Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

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

a. Observasi

Menurut Paizaluddin (2014: 113) menyatakan bahwa observasi adalah proses mengamati dan mendengar perilaku seseorang selama beberapa waktu tanpa melakukan manipulasi dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai aktifitas siswa saat proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

b. Wawancara

Menurut Paizaluddin (2014:306) dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi selain informasi menyeluruh juga mendapatkan informasi penting. Instrumen yang digunakan adalah panduan wawancara.

c. Tes

Metode tes digunakan untuk memperoleh gambaran atas hasil belajar siswa terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah penerapan strategi examples non examples dengan teknik reward and punishment. Tes yang akan diberikan berupa tes objektif yaitu tes pilihan ganda dan tes Essay. Yang mengacu pada jawaban berupa suatu essay atau uraian dalam berbagai gaya penulisan (Djiwandono, 2011: 56). Instrumen yang digunakan adalah lembaran tes yang telah disiapkan dengan 10 pertanyaan objektif dengan point 1, 5 soal menjodohkan dan 8 soal mengisi.

d. Kuesioner (Angket)

Untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden (orang-orang yang menjawab yang diselidiki), terutama pada penelitian survei. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan strategi examples non examples dengan teknik reward and punishment dalam memahami kosa kata bahasa Jepang siswa kelas X IBB SMA

N 2 Singaraja sebagai responden. Instrumen yang dipilih pada penelitian ini adalah angket tertutup dengan 7 pernyataan dan 5 kategori pilihan SS(sangat setuju), S(setuju), KS(Kurang setuju), TS(tidak setuju), STS(sangat tidak setuju). Sedangkan angket terbuka dengan 3 pertanyaan.

Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan

1. Analisis Data Kualitatif

Merupakan suatu analisis data yang disampaikan dalam bentuk kalimat-kalimat, kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dengan suatu perilaku yang dapat diamati atau data yang dikategorikan berdasarkan kualitas objek yang diteliti Bogdan dan Taylor (2002).

$$\bar{X} = \frac{\sum n}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

\bar{X} = Jumlah rata-rata tanggapan siswa
 $\sum n$ = Jumlah skor siswa
 N = Jumlah siswa yang mengisi kuesioner

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.

$$N = \frac{SB}{TS} \times 100 \quad (2)$$

Keterangan:

N : nilai tes yang didapatkan
 SB : jumlah soal dijawab benar
 TS : jumlah soal seluruhnya

Kriteria Keberhasilan

Penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dalam pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas X IBB SMA N 2 Singarajaini dapat dikatakan berhasil apabila :

1. Persentase ketuntasan aktivitas belajar siswa meningkat setiap siklusnya dan mencapai predikat tertinggi yaitu $\geq 80\%$ dari kriteria keberhasilan yang digunakan (Aqib, 2009:41)
2. Adanya peningkatan rata-rata pada masing-masing siklusnya.
3. Tingkat keberhasilan siswa secara klasikal mencapai 85% dari total jumlah siswa yang mendapat nilai sesuai dengan KKM atau lebih yang telah ditetapkan oleh SMA N 2 Singaraja yaitu 67. Persentase ini berlaku pada kurikulum 2013 (Mulyasa, 2013).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

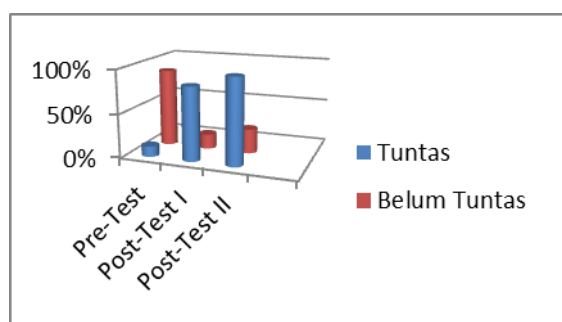
Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan di SMA N 2 Singaraja maka didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Penguasaan kosakata bahasa Jepang melalui cara berpikir kritis siswa melalui suatu analisis gambar dengan penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *Reward and Punishment* setelah diterapkannya strategi tersebut di dalam kelas hasilnya meningkat. Jika dilihat rata-rata hasil pretest siswa adalah 57,36 dengan ketuntasan klasikal 11,11%, pada siklus I meningkat menjadi 77,13 dengan ketuntasan klasikal 83,33%, sedangkan pada siklus II meningkat lebih tinggi menjadi 82,19 dengan persentase ketuntasan klasikal 97,22%. Sehingga dapat dikatakan bahwa strategi ini memang mampu meningkatkan hasil belajar siswa terkait penguasaan kosakata.

Selain itu, motivasi siswa untuk belajar meningkat secara drastis karena adanya pemberian suatu *reward and punishment* kepada siswa. Dari angket tersebut didapatkan hasil pada siklus I dengan persentase 86,11% siswa mengatakan bahwa strategi tersebut tidak terdapat kendala yang berarti, 58,33% siswa mengatakan bahwa strategi yang diterapkan guru memiliki kelebihan diantaranya adalah lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Selanjutnya, pada siklus II dengan persentase 88,89% siswa mengatakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak terdapat kendala. Sedangkan 52,78% siswa mengatakan bahwa kelebihan dari strategi yang diterapkan oleh guru menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dalam pembelajaran di kelas berlangsung.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Damiami (2015) tentang "Pengaruh strategi pembelajaran *Examples non Examples* terhadap hasil belajar Matematika MTsN Karangrejo Tulungagung Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013" dengan kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Examples non Examples* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar kelas VII MTsN Karangrejo Tulungagung semester genap tahun ajaran 2012/2013", meskipun pada objek penelitian yang berbeda namun memiliki hasil yang sama yaitu sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Berikut disajikan mengenai perbandingan persentase hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Singaraja dari sebelum dan sesudah diterapkannya strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1
Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa

Meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi karena adanya selingan dalam belajar yaitu selalu mengajak siswa untuk bernyanyi dan juga bermain dalam kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh

siswa SMA N 2 Singaraja sehingga dirasa sangat menyenangkan dan memotivasi siswa. Sebelumnya siswa-siswa tersebut adalah siswa yang cenderung pasif dan kurang dalam memahami pembelajaran khususnya bahasa Jepang, dilihat dari hasil tes yang diperlihatkan oleh guru masih kurang dari KKM. Selain itu siswa juga cenderung malas mendengarkan penjelasan guru yang dominan menggunakan metode ceramah.

Metode ceramah kurang tepat digunakan karena kurikulum yang diterapkan oleh SMA N 2 Singaraja adalah kurikulum 2013 yang identik dengan pembelajaran kooperatif serta lebih menekankan pada keaktifan siswa dan kreativitas guru dalam mengajar peserta didik dengan berbagai karakter yang dinilai dari beberapa aspek atau kompetensi dasar. Hal ini didukung oleh pernyataan Mulyasa (2013) yang menyatakan bahwa dalam kurikulum 2013 pembelajaran kooperatif lebih mendominasi dalam pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan serta mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan juga efektif karena keefektifan sebuah strategi untuk mengajarkan peserta didik tidak hanya menekankan pada keaktifan fisik semata melainkan juga aspek intelektual, sosial, mental, dan emosional.

Temuan ini sejalan dengan pemikiran Al-Tabany (2014:113) bahwa strategi ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang diperoleh melalui interaksi sosial yang mampu menumbuhkan sikap positif untuk menerima kekurangan orang lain dan meningkatkan harga diri seseorang. Strategi yang diterapkan untuk siswa kelas X IBB SMA N 2 Singaraja ini lebih menekankan pada pembelajaran siswa dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen mengingat siswa yang tergabung didalamnya adalah siswa dengan kemampuan berbeda. Siswa harus menganalisis contoh-contoh yang disediakan oleh guru dan dengan cara ini juga siswa diberikan kesempatan untuk menemukan ide-ide mereka sendiri, siswa akan merasa lebih tertantang untuk menjadi lebih baik dari kelompok yang lainnya, dalam kerja kelompok akan terlihat interaksi antar anggota kelompok yang lebih aktif, siswa juga mampu merumuskan pokok-pokok masalah, memilih pendapat dari setiap anggota kelompok, menghargai pendapat yang berbeda, dan mampu menyelesaikan topik permasalahan yang diberikan.

Implementasi strategi Examples Non Examples dengan Teknik Reward and Punishment dalam penelitian ini ternyata mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2013) bahwa kosakata merupakan suatu aspek kebahasaan atau pembendaharaan kata yang harus diperhatikan dan dikuasai oleh seseorang baik penulis atau pembaca yang digunakan guna menunjang kelancaran dalam berkomunikasi ditengah masyarakat. Kosakata yang baik akan mudah dipahami oleh lawan bicara dalam suatu komunikasi oleh sebab itu, siswa yang mempelajari bahasa khususnya bahasa Jepang harus mampu menguasai atau mengingat kosakata sebanyak mungkin, karena dengan hal ini siswa akan lebih mudah dalam merangkai kata dan sebuah kalimat yang padu untuk berkomunikasi dengan lawan bicara.

Melalui penerapan strategi dan teknik tersebut penguasaan kosakata siswa kelas X IBB SMA Negeri 2 Singaraja telah mencapai keberhasilan pada siklus I dengan persentase 83,33%, sedangkan pada siklus II dengan persentase ketuntasan 97,22%, pada siklus satu belum mencapai kriteria keberhasilan namun, pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 85%. Hal ini dikarenakan langkah-langkah penerapan strategi yang diikuti sudah sesuai dengan prosedur. Huda (2013) menyatakan bahwa strategi examples non examples merupakan salah satu pendekatan dari group investigation dalam pembelajaran kooperatif

yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa untuk meningkatkan hasil akademik melalui keaktifan siswa. Pada penelitian dilapangan peneliti lebih memerhatikan interaksi sosial antara siswa yang satu dengan yang lainnya, untuk menumbuhkan sikap saling menghormati dan saling memiliki antar sesame demi tercapainya tujuan belajar.

Penelitian ini juga di dukung dengan penggunaan media gambar yang sesuai dengan tema pelajaran sehingga siswa merasa tertantang dan menarik perhatian. Gambar yang menarik mampu memotivasi siswa dalam menganalisis hal-hal yang ingin ditemukan dalam gambar, selain itu siswa menjadi lebih kritis dalam analisis, dan siswa mendapat banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dengan baik. Menurut Huda (2013: 235) menyatakan bahwa gambar mampu memperluas contoh dan pemahaman siswa dalam belajar.

Sedangkan menurut Jampel dkk,(2014:3) mengemukakan suatu strategi pengajaran guru dengan menggunakan contoh-contoh atau gambar yang relevan dapat membantu siswanya belajar disetiap mata pelajaran. Salah satu kelebihan yang dimiliki strategi Examples non Examples yaitu: 1) Melalui sebuah gambar siswa berimajinasi dengan lebih mendalam untuk menemukan suatu hal baru. Hal ini dilakukan pada penelitian dan pembelajaran di kelas X IBB SMA Negeri 2 Singaraja yaitu peneliti membagikan gambar kepada kelompok siswa yang dilanjutkan dengan latihan agar siswa mampu berpikir atau berimajinasi tentang gambar apa yang dipelajari. Melalui sebuah gambar siswa juga akan terlibat dalam sebuah proses discovery dengan begitu siswa akan memperluas pemahaman konsepnya terhadap materi yang analisis, hasil analisis yang baik akan menjadi patokan bahwa pemahaman siswa sudah lebih baik demi kemajuan yang didapatkan melalui pengalaman strategi examples non examples. b) Siswa diberikan suatu hal yang berlawanan baik dari examples dan non examples. Sehingga pada pembelajaran bahasa Jepang kelas X IBB, siswa harus benar-benar fokus dalam pembelajaran agar semua materi dapat diterima dengan baik, pada penelitian ini juga bagian materi khususnya kosakata pada examples diambil dari buku sakura, namun pada bagian non examples diambil dari contoh buku lain yang selanjutnya dikaitkan.

Siswa juga diberikan kesempatan untuk menemukan ide-ide mereka sendiri, dengan demikian siswa akan lebih tertantang untuk menjadi lebih baik dari setiap kelompok, dalam kerja kelompok akan terlihat interaksi antar anggota kelompok yang lebih aktif, dengan demikian siswa mampu merumuskan pokok-pokok masalah, mampu memilih pendapat dari setiap anggota kelompok, menghargai pendapat yang berbeda, dan mampu menyelesaikan topik permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan temuan empiris tersebut, terbukti bahwa nilai siswa meningkat pada pelaksanaan siklus II yaitu diperoleh peningkatan menjadi 82,19 dengan persentase ketuntasan 97,22%. Peningkatan pemahaman kosakata ini dipengaruhi oleh pemberian reward and punishment karena dalam pengimplementasiannya siswa lebih termotivasi dan mau meningkatkan prestasi belajarnya untuk sebuah tujuan atau keberhasilan dalam pembelajaran. Sedangkan hukuman yang diberikan mampu menjadikan siswa lebih giat dan merasa untuk lebih baik lagi dalam sebuah kompetisi. Hal ini juga yang memberikan dampak positif kepada siswa yaitu untuk lebih mampu bersaing dengan baik terhadap teman-temannya, mendapatkan hadiah dalam sebuah kondisi tidak akan menjadikan siswa sombong dan tinggi hati dibanding siswa yang tidak mendapatkan hadiah (Ching, 2012:34).

Pemberian Reward and Punishment dalam penelitian ini terhadap siswa kelas X IBB SMA Negeri 2 Singaraja bertujuan untuk: 1) Memberikan imbalan

yang berfungsi sebagai pengarah respons positif dan perilaku yang benar. Sedangkan hukuman atau sanksi bertujuan untuk melemahkan atau menghilangkan respons atau perilaku tertentu anak yang dipandang menyimpang. Temuan dilapangan seluruh siswa merasa senang dengan hadiah yang diberikan oleh peneliti sehingga memunculkan suatu persaingan positif satu sama lain, namun tidak menjadikan hukuman sebagai hal yang mengecewakan melainkan sebagai tantangan. 2) Pemberian sanksi dan imbalan harus sudah melalui kejelasan masalah sehingga sudah diperoleh suatu keyakinan yang mendalam sehingga tidak menimbulkan kesalah pahaman.

Strategi ini lebih banyak digunakan dalam pelajaran mengarang, IPA, dan IPS yang memerlukan pemikiran kritis dan luas. Namun, pada penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas bahasa ternyata efektif, siswa mampu membuat kalimat bahasa Jepang yang diajarkan dengan pola yang jelas dan runtut dan bermakna. Selain itu, strategi ini memang sangat membantu siswa dalam menguasai kosakata serta pola kalimat yang diajarkan dilihat dari perkembangan yang terjadi pada setiap siklusnya yang terus meningkat, hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya penguasaan kosakata bahasa Jepang.

Temuan ini (2017) memperkuat simpulan Damiasi (2015) dengan judul "Pengaruh strategi pembelajaran *Examples non Examples* terhadap hasil belajar matematika matematika MTSN Karangrejo Tulungagung Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013" dengan kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Examples non Examples* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar kelas VII MTsN Karangrejo Tulungagung semester genap tahun ajaran 2012/2013", meskipun pada objek penelitian yang berbeda namun memiliki hasil yang sama yaitu sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian teoritis dan empiris diatas terbukti terdapat peningkatan peningkatan kosakata setelah pengimplementasian strategi *Examples Non Examples* dengan teknik *Reward and Punishment*.

Selanjutnya, setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, disebarkan kuesioner kepada seluruh siswa yang berjumlah 36 orang siswa. Kuesioner tersebut terdiri dari 7 pertanyaan tertutup mengenai penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* dan 3 pertanyaan kuesioner terbuka yang berisi pertanyaan mengenai kelebihan, kendala, maupun saran/komentar terhadap penerapan strategi *examples non examples*. Rata-rata akumulasi skor seluruh pernyataan dalam kuesioner tertutup pada siklus I adalah 33,89. Sedangkan pada siklus II rata-rata akumulasi skor siswa mencapai 32,69 yang tergolong sangat positif.

Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa dari awal diterapkannya strategi *examples non examples* mampu menarik perhatian siswa untuk lebih giat dalam belajar. Hal ini terbukti dari besarnya minat siswa untuk mengingat kosakata dan membuat contoh-contoh kalimat sesuai tema dan kosakata yang telah diajarkan. Temuan ini sejalan dengan pemikiran Huda (2013: 234) yang menyatakan bahwa strategi *examples non examples* merupakan strategi yang mampu memperluas pemahaman siswa untuk berpikir aktif tentang apa yang dipelajari sehingga pembelajaran lebih aktif, dan kondusif. Pemilihan gambar juga perlu diperhatikan karena dengan media gambar inilah bisa menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam pelajaran. Hal inilah yang menjadi alasan sehingga tanggapan siswa terhadap penerapan strategi *examples non examples* memperoleh tanggapan yang positif.

Pembelajaran kooperatif tipe *examples non examples* juga lebih memotivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini dilihat dari tanggapan siswa dalam kuesioner mengenai kelebihan yang dirasakan selama penerapan strategi *examples non examples*. Pernyataan ini juga di dukung oleh penelitian Sutarte (2014) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas VIII F Semester II SMP Negeri 5 Singaraja" dengan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui cara berpikir kritis dan motivasi tinggi sehingga hasil dari siklus I sebesar 70, 11% menjadi 80,22% pada siklus II.

Selain itu, tanggapan siswa terhadap teknik *reward and punishment* sangat positif, karena mampu menjadi motivasi tersendiri bagi peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan keberhasilan. Pembelajaran akan lebih efektif karena siswa melakukan persaingan secara positif untuk menjadi yang terbaik. Sejalan dengan pemikiran dari Douglas (1975:203) yang menyatakan bahwa teknik *reward and punishment* merupakan suatu teknik untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, karena agar siswa mampu mencapai prestasi tidak hanya cukup dengan memberi pembelajaran yang menarik tetapi guru juga perlu menerapkan pemberian *reward and punishment*.

Temuan ini (2017) juga didukung oleh penelitian Rachmasari (2015), Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul "Penerapan Teknik *Reward and Punishment* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik Sistem 10 Jari Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel". Hal ini dibuktikan melalui kegiatan pembelajaran siklus I menggunakan teknik *Reward and Punishment* pada mata pelajaran mengetik sistem 10 jari dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa menjadi 72,7 dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77,6. Dimana pada nilai rata-rata siklus II sudah melampaui target yang ditetapkan sebesar 75. Sedangkan untuk hasil keterampilan siswa dengan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada pra siklus sebesar 13% atau 3 siswa dari 23 siswa, siklus I siswa yang mencapai KKM sebesar 43,5% atau 10 orang dari 23 siswa, dan pada siklus II siswa yang mencapai KKM sebesar 95,7% atau 22 orang.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* sangat efektif diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai suatu strategi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dan tidak membuat pembelajaran membosankan. Jadi, seluruh materi yang diajarkan mampu diterima dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, walaupun dengan objek kajian yang berbeda dengan peneliti.

KESIMPULAN

Penerapan strategi *Examples Non Examples* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X IBB di SMA Negeri 2 Singaraja. Dengan melakukan perubahan yang dilakukan peneliti pada bagian refleksi untuk mencari solusi dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I. Peningkatan ini terbukti pada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 77,13 kategori cukup baik dengan persentase ketuntasan 83,33%, sementara pada siklus II rata-rata meningkat yakni sebesar 82,19 kategori baik dengan persentase ketuntasan 97,22%. Hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II sebanyak 5,06%. Rerata pada siklus II sudah mencapai keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini yakni 85% ketuntasan dari jumlah siswa dalam kelas.

Respons siswa kelas X IBB SMA Negeri 2 Singaraja terhadap penerapan strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siklus I tergolong positif dengan rata-rata skor 33,89. Sedangkan respons siswa setelah diterapkannya strategi *examples non examples* dengan teknik *reward and punishment* pada siklus II juga tergolong positif dengan rata-rata skor 32,69.

DAFTAR RUJUKAN

- Aitao, Lu.Dkk. 2013. "Effect Of Reward And Punishment On Conflict Processing: Same Or Different?" *International Journal Of Psychological Studies*: Volume 5, Nomor 1 (Hal 22-28)
- Arikunto, Suharsimi.2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta:Pt Rineka Cipta
- Baharudin dan Wahyuni, 2010.*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Bogdan, R.C dan Taylor. 2004. *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif Suatu Pendekatan Fenomenologis Terhadap Ilmu-Ilmu Sosial*. Surabaya:Usaha Nasional.
- Damiati, 2013.*Pengaruh Strategi Pembelajaran Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas Vii Mtsn Karangrejo Tulungagung Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013*.Tulungagung: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri(Stain)
- Douglas, Virginia, Dkk. 1975. "The Effect Of Reward And Punishment on Reaction Time And Autonomic Activity Inhyperactive And Normal Children" *Journal Of Abnormal Child Psychology*. Volume 3, Nomor 3 (Hal 203-215)
- Dwijandono, S. 2011. *Tes Bahasa (Pegangan Bagi Pengajar Bahasa)*. Jakarta: PT Indeks
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jampel, I Nyoman.Dkk. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Berbantuan Media Papan Planel Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Pradnya Pramita Kecamatan Tabanan" *E-Journal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2, Nomor 1(Hal 1-10)
- Joyce,B.R And Weil,M. 2009. *Model Of Teaching (Edisi Ke- 8)*. Diterjemahkan Oleh Achmad Fuwaid Dan Ateila Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelaaajar
- Kridalaksana.1996. *Rintisan Dalam Linguistik Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Paizaluddin, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Rachmasari, 2015. *Penerapan Strategi Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengetik 10 Jari Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Tempel*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutarte, Gede. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas Viii F Semester Ii SMP Negeri 5 Singaraja*. Singaraja ; Undiksha
- Van Dat Tran, 2014. *The Effect Of Cooperative Learning On The Academic Achievement And Knowledge Retention” International Journal Of Higher Education*. Volume 3, Nomor 2 (Hal 1-10).
- Wahyudin, Uyu. 2014. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Surabaya: Refika Aditama