

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA (*PEER LEARNING*)
BERBANTUAN MEDIA *SCRAMBLE* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
HURUF KATAKANA SISWA KELAS X IBB3 SMA NEGERI 3 SINGARAJA TAHUN
AJARAN 2018/2019**

L. Mahfiyana¹ D.M.S. Mardani² G.S. Hermawan³

¹²³ Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali
e-mail: layyin.mahfiyana@undiksha.ac.id
desak.mardani@undiksha.ac.id satya.hermawan@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan penguasaan huruf *katakana* siswa dengan penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* (2) mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* dalam mata pelajaran bahasa Jepang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XIBB3 SMA Negeri 3 Singaraja tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 orang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada penguasaan huruf *katakana* siswa. Pada hasil *pre-test* persentase ketuntasan siswa adalah 14,28%. Pada siklus I meningkat menjadi 71,42%. Pada siklus II meningkat menjadi 100%. Respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* tergolong sangat positif. Pada siklus I rata-rata respon siswa adalah 31,17. Pada siklus II meningkat menjadi 33,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* dapat meningkatkan penguasaan huruf *katakana*.

Kata Kunci : Metode tutor sebaya, *scramble*, huruf *katakana*.

要旨

本研究は、1) 片仮名の書く能力を向上するためのスクランブルによる*peer learning*学習方法の実施、2) 片仮名の書く能力を向上するためのスクランブルによる*peer learning*学習方法の実施に対しての学習者の反応を明らかにすることを目的としている。研究の対象は2018/2019年度第三シンガラジャ国立高等学校言語クラスの一年生の35名である。観察、アンケート、及びテストによる収集したデータを定量的および定性的な記述法により分析した。その結果、片仮名の書く能力が向上したことが分かった。事前テストの合格率が14.28%、一回目のサイクルの合格率が71.42%、二回目のサイクルの合格率が100%に達した。さらに、スクランブルによる*peer learning*学習方法の実施に対して、学習者はポジティブな反応をした。一回目のサイクルの平均点が31.17点であり、二回目のサイクルの平均点が33.05点である。つまり、スクランブルによる*peer learning*学習方法の実施は、片仮名の書く能力を向上できたと言えよう。

キーワード : *peer learning*、スクランブル、片仮名

Pendahuluan

Dalam mempelajari bahasa Jepang, huruf merupakan salah satu hal mendasar yang harus dipelajari dan dikuasai. Huruf Jepang tersebut dibagi menjadi tiga jenis huruf yang berbeda yaitu huruf *hiragana*, *katakana* dan *kanji*. Huruf Jepang yang pertama diajarkan adalah huruf *hiragana* yang berjumlah 46 huruf. Setelah pembelajaran huruf *hiragana* selesai, selanjutnya diajarkan huruf *katakana* dengan jumlah yang sama yaitu 46 huruf. Sebagai pembelajar bahasa Jepang, huruf *katakana* sangatlah penting untuk dikuasai. Namun, mempelajari huruf Jepang seperti huruf *katakana* tentu bukan hal yang mudah. Dengan jumlah yang lebih banyak dan bentuk huruf yang berbeda dari huruf *alphabet*, menguasai huruf Jepang menjadi kesulitan tersendiri bagi pelajar bahasa Jepang, salah satunya terjadi di kelas XIBB3 SMA Negeri 3 Singaraja. Siswa merasa kesulitan dalam menguasai huruf *katakana* dibandingkan huruf *hiragana*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru, observasi, *pre-test* dan ditemukan bahwa sebagian besar siswa tidak dapat menguasai huruf *katakana*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang, observasi dan analisis *pre-test* dapat dipastikan bahwa permasalahan mengenai rendahnya penguasaan huruf *katakana* terjadi di kelas XIBB3. Permasalahan tersebut terjadi karena yang pertama siswa kurang mampu memahami perbedaan huruf *katakana* yang memiliki kemiripan bentuk seperti huruf ツ (tsu) dengan シ (shi), ソ (so) dengan シ (n) dan ル (ru) dengan レ (re), yang kedua siswa kurang memahami lambang bunyi *chokuon* seperti huruf ベ (be), dan ペ (pe) pada huruf *katakana*, yang ke tiga adalah siswa kurang berlatih dalam membaca dan menulis huruf *katakana*.

Berdasarkan hasil analisis *pre-test* dapat diketahui sebanyak 77,14% siswa mengalami kesalahan pada huruf ツ (tsu) dan シ (shi). Sebanyak 85,71% siswa mengalami kesalahan pada huruf ソ (so) dan シ (n). Sebanyak 42,85% siswa mengalami kesalahan pada huruf ル (ru) dan レ (re). Sebanyak 54,28% siswa mengalami kesalahan pada huruf ク (ku) dan ケ (ke). Sebanyak 62,85% mengalami kesalahan pada huruf ベ (be), siswa menjawab cara baca pe pada huruf ベ (be).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya suatu perbaikan pada metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble*. Penggunaan metode dan media pembelajaran ini juga disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa kelas X IBB 3. Siswa cenderung kurang fokus, kurang aktif, malu untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru sehingga siswa memecahkan kesulitan belajarnya kepada 5 orang siswa lainnya yang memiliki kemampuan lebih tinggi terkait huruf *katakana*. Kebutuhan siswa kelas X IBB 3 adalah latihan huruf *katakana* yang menyenangkan agar siswa dapat lebih mudah dalam mengingat maupun menguasai huruf *katakana*.

Menurut McGoey,dkk (dalam Abaoud, 2016) metode pengajaran tutor sebaya dilakukan dengan siswa yang bekerja sama dalam kelompok untuk kegiatan akademik, satu siswa memberikan bantuan, instruksi dan umpan balik pada siswa lainnya.

Metode pembelajaran tutor sebaya merupakan sumber belajar selain guru, yaitu teman sebaya yang lebih pandai memberikan bantuan belajar kepada teman-teman sekelasnya di sekolah. Belajar dengan teman sebaya dapat menghilangkan kecanggungan oleh siswa yang takut untuk bertanya kepada guru serta dapat menambah penguasaan bagi siswa yang menjadi tutor dan anggota di dalam kelompok belajar. Dengan menerapkan metode tutor sebaya, siswa dapat lebih leluasa dan aktif belajar bersama dengan temannya. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Lie (2004:30) yang menyatakan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (tutor sebaya) ternyata lebih efektif dari pengajaran oleh guru, karena disebabkan oleh latar belakang, pengalaman para siswa yang mirip satu dengan lainnya dibandingkan dengan skemata guru. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas X IBB 3 yaitu malu atau canggung untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru dan cenderung memecahkan kesulitan belajarnya kepada teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Selain penggunaan metode tutor sebaya, dibantu dengan penggunaan media *scramble* yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X IBB 3.

Media *scramble* merupakan pendukung dari metode pembelajaran tutor sebaya. Media *scramble* dapat dijadikan latihan oleh siswa agar dapat menguasai materi yang diberikan dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Suparno (dalam Amanah, 2011) yang menyatakan bahwa *scramble* merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Sehingga, dengan penggunaan media *scramble*, siswa dapat berlatih huruf-huruf *katakana* dengan cara yang menyenangkan.

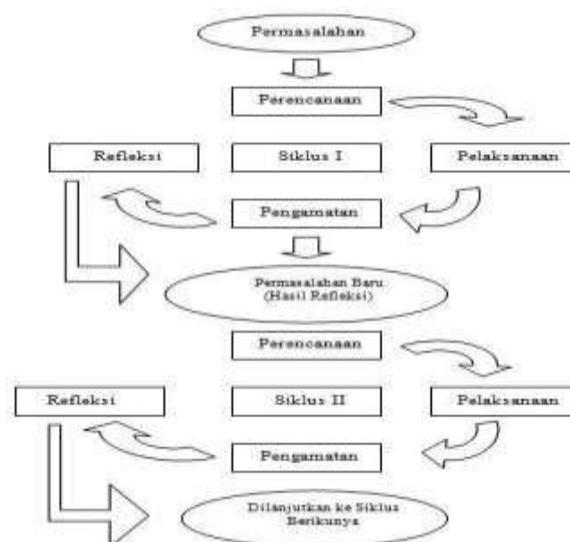
Penelitian mengenai penggunaan metode tutor sebaya (*peer learning*) sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Danasasmita (2016). Dalam penelitian Danasasmita, didapatkan bahwa penggunaan metode tutor sebaya (*peer learning*) dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dari hasil rata-rata *pre-test* sebesar 44,14 dalam kategori kurang sebelum diterapkannya metode tutor sebaya (*peer learning*). Setelah dilaksanakan penelitian, dengan menerapkan metode tutor sebaya (*peer learning*) diperoleh hasil rata-rata *post-test* sebesar 95,86 dengan kategori sangat baik. Penelitian mengenai penerapan *scramble* juga pernah dilakukan oleh Saputra (2015) yang menunjukkan bahwa media *scramble* dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut. 1) Apakah penerapan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IBB 3 di SMAN 3 Singaraja tahun ajaran 2018/2019?. 2) Bagaimanakah respons siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* untuk meningkatkan kemampuan penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IBB 3 di SMAN 3 Singaraja tahun ajaran 2018/2019?

Metode

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 3 Singaraja pada semester II tahun ajaran 2018/2019. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas X IBB 3 dengan jumlah keseluruhan 35 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penguasaan huruf *katakana*.

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dengan 2 siklus. Namun, apabila belum memenuhi target penelitian, maka dilanjutkan dengan siklus selanjutnya. Pada setiap siklus dilakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berikut adalah bagan siklus penelitian yang digunakan dalam penelitian ini



Gambar 1
Siklus PTK (Sumber; Rubiyanto dkk., 2008: 120)

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, kuesioner dan tes. Data hasil observasi di analisis menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis data hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Ketuntasan Individu

$$NA = \frac{SP}{SMI} \times 100$$

Keterangan:

NA : Nilai Akhir / nilai tes yang diperoleh

SP : Skor Perolehan / jumlah huruf yang di jawab benar

SMI : Skor Maksimal Ideal / jumlah huruf seluruhnya

Ketuntasan Klasikal

$$\text{Ketuntasan klasik} = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai} \geq 80}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100$$

Sedangkan analisis data untuk kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan

P = persentase jawaban

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

N = jumlah responden

100% = persentase frekuensi dari tiap jawaban responden.

Untuk menghitung skor rata-rata respons siswa secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum n}{n}$$

(Nurkencana dan Sunartana, 1992)

Keterangan

X : Skor rata-rata respons siswa

$\sum n$: Jumlah skor respon seluruh siswa

n : Jumlah siswa

Sedangkan untuk menggolongkan respon siswa termasuk dalam kriteria bagaimana, berikut merupakan interval yang menunjukkan kriteria respon siswa.

Tabel 1
Penggolongan Respons Siswa

Skor	Kriteria
$\bar{X} \geq 33$	Sangat Positif
$26 \leq \bar{X} < 33$	Positif
$19 \leq \bar{X} < 26$	Cukup Positif
$12 \leq \bar{X} < 19$	Kurang Positif
$\bar{X} < 12$	Sangat Tidak Positif

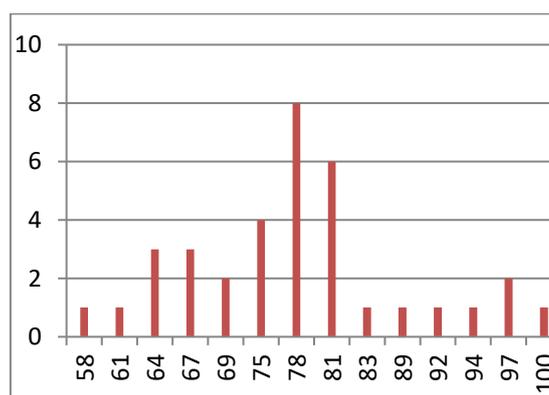
Hasil dan Pembahasan

Sebelum dilaksanakannya tindakan, terlebih dahulu dilakukan observasi dan pemberian *pre-test* kepada siswa kelas X IBB 3 untuk mengetahui kondisi awal siswa kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 17 September 2018, permasalahan huruf *katakana* siswa kelas XIBB3 adalah kurangnya kemampuan membaca, menulis dan membedakan huruf *katakana* yang memiliki kemiripan bentuk. Saat guru meminta

siswa untuk membaca kosakata dalam huruf *katakana* seperti バドミントン (*badominton*), siswa merasa kesulitan dalam membacanya, sehingga siswa membaca kosakata tersebut menjadi *badomisotoso*. Disamping kurangnya kemampuan membaca huruf *katakana*, siswa juga kesulitan dalam menulis huruf *katakana*. Siswa kurang mampu menulis huruf *katakana* dari kosakata *roomaji* dengan baik dan benar. Setelah dilaksanakannya observasi awal, dilanjutkan dengan pemberian *pre-test*. *Pre-test* diberikan dengan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan huruf *katakana* siswa. Hasil analisis *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Hanya ada 5 orang siswa yang memenuhi nilai diatas KKM dan 30 orang siswa belum memenuhi KKM dengan nilai dibawah 75. Rata-rata yang dihasilkan yakni 54,4 dengan persentase ketuntasan mencapai 14,28% dan persentase siswa tidak tuntas mencapai 85,71%. Dari hasil analisis *pre-test* menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam membaca, menulis, mengingat dan membedakan huruf-huruf *katakana* yang memiliki kemiripan bentuk seperti ツ (*tsu*), シ (*shi*), ソ (*so*), ン (*n*), ル (*ru*), レ (*re*), ク (*ku*) dan ケ (*ke*) serta bingung dalam lambang bunyi *chokuon* seperti huruf ベ (*be*), dan ペ (*pe*).

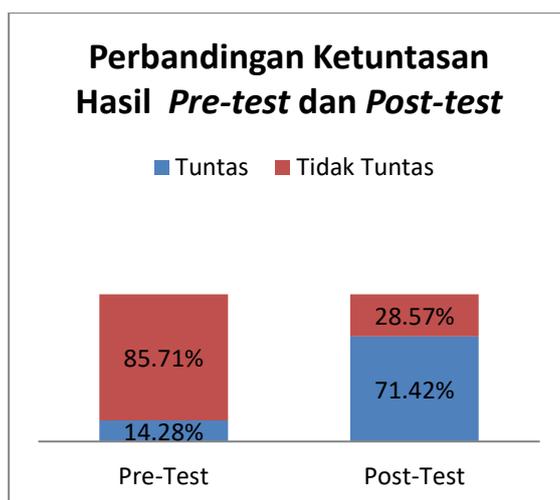
Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan tindakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* untuk meningkatkan penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IBB 3 SMA Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2015 dengan alokasi waktu 3x45 menit (08.00-10.15). Hasil observasi pertemuan pertama menunjukkan bahwa siswa masih beradaptasi terhadap penggunaan metode tutor sebaya berbantuan media *scramble*. Siswa juga tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 April 2019. Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Siswa sudah memperlihatkan antusias dalam belajar dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas, melaksanakan pembelajaran menggunakan metode tutor sebaya dengan cukup baik. Serta pada akhir pembelajaran, siswa aktif dalam merangkum materi pembelajaran.

Pada tanggal 22 April 2019, dilaksanakan pemberian *post-test* siklus I untuk mengukur kemampuan siswa terkait penguasaan huruf *katakana* yang sudah dipelajari sebelumnya. Hasil analisis *post-test* menunjukkan adanya peningkatan dari hasil tes awal. Pada *post-test* siklus I terdapat 25 orang siswa memperoleh nilai tuntas diatas nilai KKM yaitu 75. Sedangkan 10 orang lainnya belum mencapai nilai KKM. Rata-rata yang diperoleh sebesar 77,48 dengan persentase ketuntasan 71,42%. Hasil *post-test* I disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 2
Diagram Hasil *Post-test* I

Untuk mengetahui peningkatan ketuntasan yang dialami dari hasil *pre-test* dengan *post-test* I, perbandingan nilai siswa disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 3
Perbandingan Ketuntasan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siklus I

Berdasarkan diagram tersebut, dapat diketahui terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar dari sebelum dan sesudah diterapkannya metode tutor sebaya berbantuan media *scramble* dalam meningkatkan huruf *katakana*.

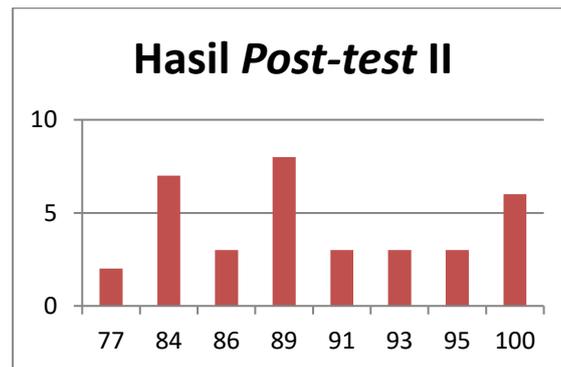
Selain dilaksanakan *post-test* I, siswa juga diberikan kuesioner guna untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode tutor sebaya berbantuan media *scramble*. Pada kuesioner tertutup, respon siswa mengenai penerapan metode tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* cukup beragam. Di setiap point uraian, respon positif dari siswa lebih banyak dibandingkan dengan respon negatif. Pada hasil analisis kuesioner tertutup, diperoleh rata-rata siklus I sebesar 31,17 dan tergolong positif. Sedangkan pada analisis kuesioner terbuka menyatakan bahwa siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompok, dapat belajar dan berlatih huruf *katakana* dengan suasana yang menyenangkan serta membantu siswa dalam membaca dan menulis huruf *katakana*.

Setelah dilaksanakannya siklus I, dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan siklus II berpedoman pada refleksi siklus I dengan melakukan perbaikan terhadap kendala yang dialami pada siklus I yaitu 1) Saat pelaksanaan metode pembelajaran tutor sebaya berbantuan media *scramble* diberikan penjelasan, bimbingan maupun arahan terkait langkah-langkah penerapan metode tutor sebaya dengan media *scramble* sehingga siswa dapat lebih memahami dalam penggunaan metode tutor sebaya dan media *scramble*. 2) Pada pengelolaan kelas terutama ketika pembelajaran berkelompok, dilakukan pembagian kelompok dengan mengatur letak masing-masing kelompok sehingga siswa dapat membentuk kelompok sesuai dengan yang diarahkan. Hal ini dapat meminimalisir keributan siswa saat menentukan letak kelompok bersama temannya. 3) Pada pelaksanaan media *scramble*, dilakukan pengaturan waktu agar tidak terlalu cepat agar siswa memiliki banyak waktu untuk merangkai huruf *katakana* menjadi kosakata. Sehingga, siswa dapat mencari dan membaca dengan teliti terkait potongan kartu huruf-huruf *katakana*. 4) Ketika siswa menulis huruf *katakana* yang diinstruksikan di depan kelas, siswa diberikan motivasi agar lebih percaya diri dan tidak takut salah dalam menjawab serta diberikan *reward* berupa pujian agar siswa lebih termotivasi. 5) Huruf-huruf yang menjadi kendala pada siklus I diulang kembali pada siklus II dan dijadikan latihan, ditekankan perbedaannya, dijelaskan bagaimana penulisannya serta diujikan kembali pada *post-test* II.

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 29 April 2019. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sudah mampu beradaptasi dengan baik terhadap penggunaan metode tutor sebaya dan media *scramble*, siswa dapat belajar secara aktif bersama temannya dalam kelompok dan meningkatnya rasa percaya diri siswa saat mengerjakan soal yang diberikan. Sedangkan pada pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2019. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran tutor sebaya berbantuan media *scramble* dapat berjalan

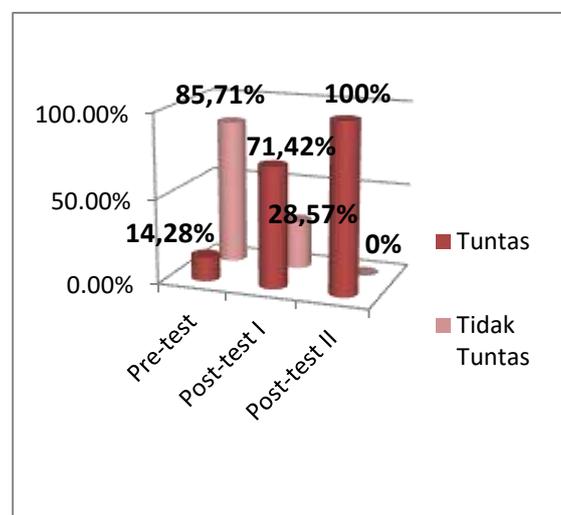
dengan baik. Dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar dengan belajar bersama teman sebaya di dalam kelompok. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, merespon pertanyaan dari guru, percaya diri dalam mengerjakan soal yang diberikan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pemberian *post-test* II dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2019. Hasil *post-test* II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan yaitu seluruh siswa memperoleh nilai tuntas dengan nilai diatas KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 77. Berikut adalah hasil *post-test* II yang disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 4
Hasil *Post-test* II

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 90,22 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Untuk mengetahui peningkatan ketuntasan yang dialami dari hasil *pre-test*, *post-test* I dan *post-test* II, perbandingan nilai siswa disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 5
Perbandingan Ketuntasan Hasil *Pre-test*, *Post-test* I dan *Post-test* II

Berdasarkan gambar 5, dapat diketahui terjadi peningkatan yang signifikan dari hasil *pre-test*, *post-test* I dan *post-test* II sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran tutor sebaya berbantuan media *scramble*. Ketercapaian hasil belajar pada penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Danasasmita (2016) yang menyatakan bahwa penerapan metode tutor sebaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh ketuntasan belajar dan rata-rata yang meningkat. Walaupun subjek dan jenis

penelitian tersebut berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama yaitu ingin meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner siklus II. Rata-rata yang diperoleh juga meningkat menjadi 33,05 yang tergolong sangat positif. Sedangkan pada kuesioner terbuka diperoleh jawaban yang beragam, diantaranya adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *katakana*, lebih mudah mengingat huruf *katakana* dan membaca kosakata huruf *katakana*, dapat membedakan huruf-huruf *katakana* yang memiliki kemiripan bentuk dan mengetahui perbedaannya dari cara penulisan dan urutannya serta dapat berlatih dan belajar dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada siklus II disebabkan oleh proses pembelajaran yang sesuai dengan prosedur perencanaan pembelajaran yang telah dirumuskan, pengelolaan kelas yang baik, penerapan langkah-langkah metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) dan media *scramble* yang telah sesuai, manajemen waktu yang baik dalam proses pembelajaran serta melakukan perbaikan terhadap kendala-kendala yang terjadi pada siklus I. Perbaikan pada siklus II telah menunjukkan hasil yang maksimal dan seluruh siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yakni ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Pada ketuntasan individu, siswa telah memenuhi nilai KKM yaitu 75. Sedangkan pada ketuntasan klasikal telah memenuhi ketuntasan sebesar 75%.

Dilihat dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II, secara garis besar perolehan hasil belajar seluruh siswa kelas X IBB 3 SMA Negeri 3 Singaraja meningkat, bahkan pada hasil belajar siklus II seluruh siswa telah memperoleh nilai di atas KKM dengan ketuntasan 100%. Selain peningkatan hasil belajar, diperoleh juga hasil kuesioner yang menunjukkan respon sangat positif sehingga tidak ditemukan masalah lagi pada siklus II. Hasil penelitian siklus II merupakan tindakan terbaik karena dapat meningkatkan hasil belajar maupun respon siswa dalam pembelajaran huruf *katakana*.

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* mampu meningkatkan penguasaan huruf *katakana* siswa kelas X IBB 3 SMA Negeri 3 Singaraja tahun ajaran 2018/2019.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan terhadap penelitian tindakan kelas (PTK) pada kelas X IBB 3 dengan diterapkannya metode pembelajaran tutor sebaya (*peer learning*) berbantuan media *scramble* untuk meningkatkan penguasaan huruf *katakana*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. 1) Berdasarkan hasil analisis data tes diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 54,4 dengan nilai ketuntasan klasikal mencapai 14,28%. Setelah diterapkannya metode pembelajaran tutor sebaya berbantuan media *scramble* diperoleh nilai rata-rata *post-test* I menjadi 77,48 dengan persentase ketuntasan sebesar 71,42%. Pada *post-test* II terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 90,22 dan persentase ketuntasan siswa sebesar 100%. 2) Berdasarkan hasil analisis data kuesioner, diperoleh respon siswa mengenai penerapan metode pembelajaran tutor sebaya berbantuan media *scramble* tergolong dalam kategori sangat positif. Pada hasil analisis angket tertutup, diperoleh rata-rata siklus I adalah 31,17 dan siklus II meningkat menjadi 33,05. Pada hasil analisis angket terbuka menyatakan bahwa siswa dapat lebih mudah dalam membaca, menulis, mengingat, membedakan huruf *katakana* yang memiliki kemiripan bentuk, menggunakan huruf *katakana* serta lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut.

1. Bagi Pengajar

Metode tutor sebaya berbantuan media *scramble* diharapkan dapat dijadikan salah satu metode yang dapat digunakan oleh pengajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa guna untuk meningkatkan prestasi siswa dan menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian tindakan kelas pada permasalahan yang berbeda atau mata pelajaran lainnya dengan tetap memperhatikan hambatan-hambatan yang terjadi pada penelitian ini sehingga hambatan yang dialami tidak terulang kembali dan dapat disempurnakan. Bagi peneliti lainnya dalam menggunakan media *scramble*, diharapkan tidak terpaku dalam penguasaan huruf saja namun, dapat juga digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dengan memodifikasi media sesuai dengan penguasaan mata pelajaran yang ingin ditingkatkan. Sehingga, media *scramble* ini tidak khusus digunakan dalam penelitian kemampuan penguasaan huruf *katakana*, tetapi dapat juga diterapkan pada keterampilan berbahasa lainnya.

Daftar Pustaka

- Abaoud,A.Abdurahman. "Implementation Of Peer Tutoring Strategies In Teaching Students With ADHD:Teahers' Attitudes In Saudi Education". *Journal od educatoin and practice*, Vol 7, No 30, 2016. Tersedia Pada <https://pdfs.semanticscholar.org> (19 Februari2019).
- Amanah, Siti. 2011. "*Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble*" tersedia pada <http://www.a-research.upi.edu.com> (10 November 2018).
- Danasasmita, Rasiban&Soleha. 2016. "*Pengaruh Penggunaan Metode Peer Learning Terhadap Penguasaan Penggunaan Huruf Hiragana (Penelitian Eksperimen Semu Terhadap Siswa Kelas 7 Smp Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2014/2015)*". Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Jurnal Japanedu, Vol 1, No 1, Juni 2016. Tersedia pada ejournal.upi.edu (5 November 2018).
- Lie, Anita. *Cooperative Learning*. Jakarta:Grasindo
- Rubiyanto, Rubino dan Saring Marsudi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas KeSDan dan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta:Fairuz Media
- Saputra, I Kadek Paneda, dkk. 2015. *Penerapan Metode Scramble Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Karya Wisata Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, Vol.3 No.1 Edisi 2015. Singaraja: Undiksha. Tersedia Pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/indeks.php//JJPBJ/article/view/5436> (13 Juni 2019).