

**“PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP PENGUASAAN *GOI* OLEH SISWA
KELAS XI SMA NEGERI 1 IV KOTO KABUPATEN AGAM”**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



DAVID

1301281/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

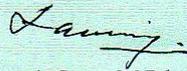
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Penguasaan *Goi* Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam
Nama : David
NIM : 1301281
Program Studi: Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

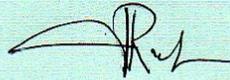


Drs. Saunir Saun, M.Pd.
NIP. 19541224 197903 1 002



Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.
NIP. 19870513 201404 2 001

Ketua Jurusan



Dr. Refnaldi S.Pd., M.Litt.
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : David
NIM : 1301281

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan judul

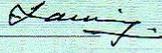
**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Make A Match* Terhadap Penguasaan *Goi*
Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam**

Padang, ~~20~~ Februari 2018

Tim Penguji

1. Ketua : Desvalini Anwar S.S., M.Hum., Ph.D
2. Sekretaris : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd.
3. Anggota : Drs. Saunir Saun, M.Pd.
4. Anggota : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.
5. Anggota : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SAstra INGGRIS
Jl. Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang, Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : David
NIM/TM : 1301281/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Penguasaan Goi Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam*” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.
NIP. 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



David
1301281/2013

ABSTRAK

David. 2018. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Penguasaan *Goi* Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.” *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *the randomized posttest only control grup*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Data diambil dari random sampel penelitian kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2, dengan melakukan *posttest* penguasaan *goi* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor tes siswa dari kedua kelas sampel dibandingkan dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang terjadi. Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan hipotesis alternatif (H_0) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0,15 < 2,01$) yang berarti penguasaan *goi* pada kelas eksperimen tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji beserta syukur kepada Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Penguasaan Goi Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam*”. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadikan kita sebagai insan peradaban yang berilmu pengetahuan pada zaman sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Saunir Saun, M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Desvalini Anwar S.S., M.Hum., Ph.D. sebagai dosen penguji sekaligus ketua tim penguji.

5. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd. sebagai dosen penguji sekaligus ketua prodi pendidikan bahasa Jepang FBS UNP.
6. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd. sebagai dosen penguji sekaligus dosen pembimbing akademik penulis.
7. Bapak Drs. Harmon selaku Kepala SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Sri Wahana Nurdian Sari, S.S. selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam yang telah membantu penulis dalam memberikan masukan dan arahan dari awal observasi sampai penelitian serta dalam proses pengumpulan data siswa.
9. Ibu Rahmawitri, S.Pd. selaku guru bahasa Jepang SMA Negeri 3 Teladan Bukittinggi yang telah membantu penulis dalam persiapan bahan ajar untuk penelitian.
10. Ary Kuswanto, M. Farhan Syafdeni, dan M. Fauzan Ramda yang telah membantu penulis dalam pengambilan dokumentasi ketika kegiatan penelitian dilaksanakan.
11. Siswa-siswi kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian.
12. Teman-teman pendidikan bahasa Jepang HIKAGE angkatan 2013 yang telah menyemangati penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Keluarga besar Forum Kajian Pengembangan Wawasan Islam
FKPWI FBS UNP yang telah menyemangati penulis dalam
penyelesaian skripsi ini.

14. Semua pihak lainnya yang telah membantu dalam perencanaan,
pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat sebagai sumber informasi bagi
pembaca yang budiman.

Padang, Februari 2018

(Penulis)

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Pertanyaan Penelitian	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	10
2. Metode <i>Make A Match</i>	12
3. Kosakata (<i>Goi</i>)	15
4. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam	25
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel	33
C. Variabel dan Data	34
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Prosedur Penelitian.....	39
G. Uji Persyaratan Analisis.....	41
H. Teknik Penganalisisan Data	43

BAB VI HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data	50
1. Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Ekspserimen dan Kontrol Dengan Dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> secara umum	50
2. Penguasaan <i>Goi</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Dengan Dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> secara khusus perindikator.....	54
3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Penguasaan <i>Goi</i> Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.....	74
C. Uji Hipotesis	78
D. Pembahasan	78
1. Penguasaan <i>Goi</i> Dengan Dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.....	78
2. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Penguasaan <i>Goi</i> Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam	80
3. Keterbatasan Penelitian	82
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Data Sekolah SMAN 1 IV Koto Kabupaten Agam.....	25
Tabel 2	<i>The Randomized Posttest Only Control Group Design</i>	32
Tabel 3	Kisi-kisi Soal Tes Penguasaan <i>Goi</i>	35
Tabel 4	Rubrik Penilaian Tes Objektif Penguasaan <i>Goi</i>	36
Tabel 5	Pedoman Konversi Skala	45
Tabel 6	Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku <i>Posttest</i> Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	49
Tabel 7	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	51
Tabel 8	Konversi Penilaian KKM Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	52
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	53
Tabel 10	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 1	56
Tabel 11	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 1	58
Tabel 12	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 2.....	62
Tabel 13	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 2.....	64
Tabel 14	Klasifikasi Nilai Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 3.....	68
Tabel 15	Distribusi Frekuensi Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol untuk Indikator 3.....	70
Tabel 16	Perbandingan Penguasaan <i>Goi</i> pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	74
Tabel 17	Persiapan untuk Menghitung t-Hitung	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1	Kerangka Konseptual Penelitian.....	29
Gambar 2	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	54
Gambar 3	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Dilihat Dari Indikator 1	60
Gambar 4	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Dilihat Dari Indikator 2	66
Gambar 5	Diagram Batang Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Dilihat Dari Indikator 3	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Silabus	89
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	95
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	103
Lampiran 4	Tabel nilai T	111
Lampiran 5	Lembar Jawaban Kelas Eksperimen	112
Lampiran 6	Lembar Jawaban Kelas Kontrol	118
Lampiran 7	Data Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol Secara Umum.....	124
Lampiran 8	Data Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol Untuk Indikator 1	125
Lampiran 9	Data Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol Untuk Indikator 2.....	126
Lampiran 10	Data Penguasaan <i>Goi</i> Pada Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol Untuk Indikator 3	127
Lampiran 11	Tabel Hasil Uji Coba Tes Penguasaan <i>Goi</i> untuk Analisis Butir Soal Tingkat Kesulitan dan Daya Pembeda	128
Lampiran 12	Tabel Hasil Uji Coba Tes Penguasaan <i>Goi</i> Untuk Analisis Distraktor Dalam Analisis Butir Soal.....	129
Lampiran 13	Validitas Instrumen	130
Lampiran 14	Realibilitas Instrumen	134
Lampiran 15	Dokumentasi Penelitian	137
Lampiran 16	Surat Keterangan dan Izin Penelitian	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata merupakan unsur yang paling penting di dalam bahasa. Kata adalah “unit terkecil dari sebuah bahasa yang mempunyai sebuah arti” (Hajime dkk, 2004:140). Chaer (2011) menyatakan bahwa setiap kata mengandung konsep makna dan mempunyai peran di dalam pelaksanaan bahasa. Kumpulan kata dalam suatu bahasa akan membentuk kosakata. Kosakata adalah “jumlah kata yang dimiliki oleh setiap bahasa yang bersangkutan” (Pateda, 1995:81). Penunjang keberhasilan dalam penguasaan percakapan, tata bahasa, dan pendengaran dalam sebuah bahasa dapat ditentukan dari seberapa banyak kosakata yang dikuasai.

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. *Goi* adalah “kumpulan dari kata” (Hajime dkk, 2004:140). *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Yuriko (dalam Sudjianto & Dahidi, 2009) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Salah satu sekolah yang sudah memiliki pembelajaran bahasa Jepang adalah SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam, dimana bahasa Jepang dijadikan salah satu pelajaran muatan lokal. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, penulis mendapatkan bahwa kurikulum yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di sekolah tersebut adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mulyasa (2009:221) menyatakan bahwa “KTSP merupakan kurikulum operasional yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan serta merupakan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam satuan pendidikan dasar dan menengah”.

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam, diketahui sebahagian besar siswa menyatakan kesulitan dalam menguasai *goi* yang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Hal tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Sri Wahana Nurdian Sari *sensei*, salah seorang guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam bahwa salah satu penyebab siswa kesulitan menguasai *goi* adalah model pembelajaran konvensional yang menimbulkan kebosanan bagi siswa.

Dari permasalahan diatas, model pembelajaran konvensional adalah salah satu penyebab siswa kesulitan menguasai *goi*. Dari hasil angket juga diketahui bahwa sebahagian besar siswa menyatakan butuh cara menerangkan yang baru dalam penguasaan *goi*. Untuk itu penulis tertarik untuk membahas salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mengatasi masalah diatas, yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Slavin (dalam Isjoni, 2011:12) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengna struktur kelompok heterogen”. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai jenis tipe, salah satunya adalah metode *Make A Match*. Isjoni (dalam Shoumin, 2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Fazri (2012), mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*”. Berdasarkan abstrak dalam penelitiannya dinyatakan bahwa “hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman

terbukti”. Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2014) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Demonstrasi Bisu Dengan Media Foto Terhadap Penguasaan Kosakata Verba Bahasa Jepang Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krian Tahun Ajaran 2013/2014*”. Berdasarkan analisis dalam jurnal penelitiannya dinyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif demonstrasi bisu mempunyai pengaruh positif yang signifikan dan mendapat respon positif dari siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krian”.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Penguasaan *Goi* Oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam**”.

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diketahui sebahagian besar siswa menyatakan kesulitan dalam menguasai *goi* yang disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. *Kedua*, kurangnya motivasi untuk menguasai *goi*. *Ketiga*, kosakata dalam buku pelajaran bahasa Jepang yang dipakai kurang lengkap. *Keempat*, adanya anggapan bahwa mengingat *goi* itu sulit. *Kelima*, kondisi lokal ketika guru menerangkan *goi*

belum kondusif. *Keenam*, orang tua kurang memberikan dukungan kepada siswa untuk mempelajari bahasa Jepang.

C. Batasan Masalah

Adapun penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam pada bab 19,20,23 dan 24 Buku Nihongo Kirakira 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dan teori di Bab 2, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam?

E. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah

1. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam?
2. Apakah ada perbandingan penguasaan *goi* pada siswa kelas experiment dengan menggunakan model pembelajaran dan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.
2. Untuk mengetahui perbandingan penguasaan *goi* pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu alternatif dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses

pembelajaran terutama dalam peningkatan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

2. Manfaat Praktis:

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak;

- a. Bagi pelajar bahasa Jepang, dapat meningkatkan kemampuan dalam penguasaan *goi*
- b. Bagi pengajar bahasa Jepang, dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pengajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai landasan bagi peneliti berikutnya yang berhubungan dengan penguasaan *goi*.

H. Definisi Operasional

Agar tidak ada perbedaan pemahaman antara penulis dan pembaca, maka di bawah ini penulis menguraikan penjelasan dari beberapa istilah berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:849), pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. Pengaruh yang dimaksud dalam

penelitian ini adalah daya yang timbul dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan peserta didik terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

2. Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:375), penggunaan adalah “proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu”. Penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbuatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin (dalam Isjoni, 2011:5) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah “suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

4. *Make A Match*

Isjoni (dalam Shoumin, 2014:98) menyatakan bahwa “model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran”. Ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

5. Kosakata

Kosakata adalah “jumlah kata yang dimiliki oleh setiap bahasa yang bersangkutan” (Pateda, 1995:81). Kosakata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Jepang (*goi*) oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)*

Model pembelajaran adalah “seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar” (Istarani, 2014:1). Hamzah (dalam Istarani, 2014:3) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui model bertujuan untuk “membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. Dengan pembelajaran melalui model, siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang dalam mencapai kesuksesan.

Slavin (dalam Isjoni, 2011:5) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah “suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Menurut Suprijono (2009:54), model pembelajaran kooperatif merupakan “konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau

diarahkan oleh guru”. Secara umum, pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Hamdayama (2014:64) menjelaskan terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu:

a) Prinsip ketergantungan positif

Untuk tercipta kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok.

b) Tanggung jawab perseorangan

Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggota, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

c) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

d) Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu, sebelum melakukan pembelajaran kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna.

2. *Metode Make A Match*

Menurut Rusman (2011: 223), metode *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Huda (2015:135) menyatakan bahwa metode *Make A Match* bisa diterapkan untuk semua pelajaran dan tingkatan kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Make A Match* adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

a. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Metode *Make A Match*

Teknik pembelajaran *Make A Match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat. Menurut Suprijono (2010), hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Hal ini diperkuat oleh Isjoni (dalam Shoumin, 2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan metode *Make A Match* menurut Rusman (2011:223) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu kartu berupa kartu soal dan kartu lainnya berupa kartu jawaban).
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin

5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan

Metode *Make A Match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Make A Match*

Kelebihan dan kelemahan metode *Make A Match* menurut Istarani (2014:55-56) adalah:

1. Kelebihan metode *Make A Match* antara lain: (1) siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu; (2) meningkatkan kreativitas belajar; (3) menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar; (4) dapat menumbuhkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pencocokan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri; dan (5) pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kelemahan metode *Make A Match* antara lain: (1) sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus; (2) sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran; (3) siswa kurang menyerapi makna

pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya permainan saja; dan (4) sulit untuk mengkonsentrasikan anak.

3. *Kosakata (Goi)*

Kosakata dalam bahasa Jepang disebut *goi*. *Goi* adalah kumpulan dari kata (Hajime,dkk, 2004:140). *Goi* merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dalam bahasa Jepang baik ragam lisan maupun tulisan. Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* yang memadai.

Shinmura (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) mengatakan *goi* (*vocabulary*) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Sedangkan Hiromatsu (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 97) memberikan konsepsi *goi* yang mengatakan kanji /i/ 彙 pada kata /goi/ 語彙 adalah *atsumeru koto* ‘kumpulan’ atau ‘himpunan’. Oleh sebab itu, *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumeru* yang artinya adalah kumpulan kata.

Dari uraian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa *goi* adalah kumpulan dari kata yang merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan.

Jenis-jenis kosakata dalam bahasa Jepang terbagi sebagai berikut:

a. Berdasarkan asal-usulnya

Zalman (2016:18) menyatakan bahwa berdasarkan asal-usulnya, kosakata dalam bahasa Jepang bisa dikelompokkan kepada empat kelompok utama. Kelompok tersebut adalah:

1. *Wago*

Wago adalah istilah untuk kosakata yang merupakan produk asli penutur bahasa Jepang, yaitu orang Jepang. Ciri utamanya ialah ditulis dengan huruf *hiragana* dan *kanji* yang hanya punya satu cara baca, yaitu *kunyomi*. Contoh: 山^{やま}

(*yama*): gunung, 川^{かわ}(*kawa*): sungai, 馬^{うま} (*uma*): kuda, 湖^{みずうみ} (*mizuumi*): danau, 寺^{てら}

(*tera*): kuil, 村^{むら} (*mura*): dusun, dan lain lain.

2. *Kango*

Kango adalah istilah goi yang berasal dari China . *Kango* ini biasanya ditulis dengan menggunakan huruf *kanji* dan dibaca dengan *onyomi*. Contoh: 会長^{かいちょう}

(*kaichou*): ketua , 男女^{だんじょ} (*danjo*): laki-laki dan perempuan, 漢字^{かんじ} (*kanji*): huruf

Cina, 政治^{せいじ} (*seiji*), 材料^{ざいりょう} (*zairyou*): bahan, 先生^{せんせい} (*sensei*), dan lain-lain.

3. *Gairaigo*

Gairaigo adalah istilah untuk kosakata yang berasal dari luar Jepang. Pengambilan kosakata *gairaigo* ini didominasi oleh bahasa negara-negara Eropa, terutama bahasa Inggris. Contoh : スカート (*skirt*): rok、クリスマス (*christmas*): hari Natal、テーブル (*table*): meja、ベルト (*belt*): sabuk, dan lain-lain.

4. *Konshuugo*

Konshuugo merupakan kata yang terbentuk dari penggabungan dua asal kata yang berbeda . Kata ini bisa berasal dari *wago* , *kango* dan *gairaigo*. Contoh :

a. gabungan *kango* dan *wago*: 荷物^{にもつ} (*nimotsu*): barang, 番組^{ばんぐみ} (*bangumi*):

acara, dan lain-lain.

- b. gabungan *kango* dan *gairaigo*: 胃カメラ (*ikamera*): gastroscope, アンチ巨人 (*anchikyoujin*): antiraksasa, dan lain-lain.
- c. gabungan *wago* dan *gairaigo*: スポーツ靴 (*supootsukutsu*): sepatu olahraga, つきロケット (*tsukiroketto*): pesawat luar angkasa, dan lain-lain.

b. Berdasarkan Karakteristik Gramatikal

Berdasarkan gramatikalnya, klasifikasi goi dibagi menjadi:

(1) *Dooshi (Verba)*

Dooshi adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu (Sudjianto dan Dahidi, 2009:149). *Doushi* merupakan “kelas kata yang mengalami perubahan bentuk” (Zalman, 2016:20). Banyak istilah yang menunjukkan jenis-jenis *dooshi* tergantung pada dasar pemikiran yang dipakainya. Diantaranya ada yang menunjukkan jenis *dooshi* sebagai berikut :

- a. *Jidooshi* adalah kata-kata yang menunjukkan kelompok *dooshi* yang tidak berarti mempengaruhi pihak lain. Contoh: *iku* (pergi), *neru* (tidur), *deru* (keluar), dan lain-lain.

- b. *Tadooshi* adalah kata-kata yang menunjukkan kelompok *dooshi* yang menyatakan arti mempengaruhi pihak lain. Contoh: *okosu* (membangunkan), *shimeru* (menutup), *dasu* (mengeluarkan), dan lain lain.
- c. *Shodooshi* adalah kelompok *dooshi* yang memasukkan pertimbangan pembicara dan tidak dapat di ubah ke dalam bentuk pasif dan kausatif. Contoh: *mieru* (terlihat), *kikoeru* (terdengar), *ikeru* (dapat pergi), dan lain-lain.

(2) *I-Keiyooshi (Adjektiva-I)*

Menurut Kitahara (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:154), *i-keiyooshi* sering disebut juga *keiyooshi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. (Setiap kata yang termasuk *i-keiyooshi* selalu diakhiri silabel /i/ dalam bentuk kamusnya, dapat menjadi predikat dan dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam suatu kalimat. Kelas kata ini mempunyai potensi untuk menjadi sebuah kalimat. Contoh: *nagai* (panjang), *hayai* (cepat), *kowai* (takut), *kanashii* (sedih), dan lain-lain.

(3) *Na-keiyooshi (Adjektiva-Na)*

Menurut Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:155), *na-keiyooshi* sering disebut juga *keiyoodoshi*, yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu* (satuan bahasa yang berperan sebagai pembentuk

kalimat), dapat berubah bentuknya, dan bentuk *shuusikei*-nya berakhir dengan *da* atau *desu*. Selain menjadi predikat, *keiyoodooshi* pun dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain pada suatu kalimat. Contoh: *kireina* (cantik), *shizukana* (sepi), *kiraina* (benci), *fushigina* (aneh), dan lain-lain.

(4) *Meishi*

Meishi (nomina) adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang, kejadian, atau peristiwa, keadaan, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi (Sudjianto dan Dahidi, 2004:156). *Meisi* merupakan “kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk” (Zalman, 2016:19). Contoh: *Ano hito* (orang itu), *kodomo* (anak), *hon* (buku), dan lain lain.

Menurut Takanao (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:158), *meishi* dibagi menjadi lima jenis yaitu:

- a. *Futsuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum. Contoh : *yama* (gunung), *hon* (buku), *gakkou* (sekolah), dan lain-lain.
- b. *Koyuu meishi*, yaitu nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku, dan sebagainya. Contoh : *Yamato* (Yamato), *Taiheiyoo* (Samudera Pasifik), *Fujisan* (Gunung Fuji), dan lain-lain.

- c. *Suushi*, yaitu nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan, dan sebagainya. Contoh : *ichi* (satu), *niban* (nomor dua), *yotstu* (empat buah), dan lain-lain.
- d. Keishiki meishi, yaitu nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakekat atau arti yang sebenarnya sebagai nomina. Contoh : *koto* (hal), *tame* (untuk), *wake*, dan lain-lain.
- e. Daimeishi, yaitu kata-kata yang menunjukkan sesuatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, barang, perkara, arah, tempat, dan sebagainya.

(5) *Rentaishi*

Rentaishi adalah “kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina” (Sudjianto dan Dahidi, 2004:162) .Oleh karena itu kelas kata ini tidak dapat menjadi subjek atau predikat dan tidak dapat dipakai untuk menerangkan *yoogen*. Contoh: *kono konpyuutaa* (komputer ini), *aru tokoro*, (suatu daerah), dan lain-lain.

(6) *Fukushi*

Fukushi (adverbia) adalah “kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata yang lain” (Sudjianto dan Dahidi, 2004:165). *Fukushi* tidak mengalami perubahan bentuk seperti kata kerja dan kata

sifat (Zalman, 2016) Contoh: *kanarazu* (pasti), *totemo* (sangat), *shikkari* (dengan kuat), *yukkuri* (dengan pelan-pelan), dan lain-lain.

(7) *Kandooshi*

Kandooshi (interjeksi) adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi, namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004:169). *Kandooshi* dalam bahasa Jepang modern terdiri dari tiga macam, yaitu:

- a. *Kandooshi* yang menyatakan rasa haru. Contohnya: *aa* (begitu), *ara* (loh), *oyaoya* (ah), *chikushoo* (binatang), *hatena* (loh), *are* (awas), *dore* (kah).
- b. *Kandooshi* yang menyatakan panggilan. Contohnya: *moshi* (jika), *kora* (hei), *kore* (hei), *nee* (nah), *saa* (ayo), *hora* (ah).
- c. *Kandooshi* yang menyatakan jawaban. Contohnya: *hai* (ya), *iie* (tidak), *un*(ya).

(8) *Setsuzokushi*

Setsuzokushi (konjungsi) adalah salah satu kelas kata yang termasuk ke dalam kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan, tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun kata yang menerangkan kata lain, namun

berfungsi untuk menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat lain atau menghubungkan bagian kalimat dengan bagian kalimat lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004:170). Contoh: *soshite* (lalu), *sorekara* (kemudian), *sorede* (oleh karena itu), *matawa* (atau).

(9) *Jodooshi*

Jodooshi (verba bantu) adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya (Sudjianto dan Dahidi, 2004:174). Terada Takano menjelaskan karakteristik *jodooshi* sebagai berikut:

- a. Merupakan *fuzokugo*.
- b. Dapat berubah bentuknya.
- c. Terutama dipakai setelah *yoogen* dan menambah berbagai macam arti.

Contoh: *reru, rareru, seru, saseru, nai, tai, yooda*.

(10) *Joshi*

Joshi (partikel) adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi (Sudjianto dan Dahidi, 2004:181). *Joshi* tidak bisa berdiri sendiri dan tidak mengalami perubahan. Kelas kata yang dapat disisipi *joshi* antara lain *meishi, dooshi, i-keiyooshi, na-keiyooshi*, dan sebagainya. Contohnya: *ha, ga, wo, de, ni, e, yori, to, ya*, dan lain-lain

c. Berdasarkan Cara Penuturnya

Kosakata dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan juga berdasarkan para penuturnya dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya. Dalam klasifikasi ini terdapat kata-kata yang termasuk pada *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa anak muda / remaja), *roojingo* (bahasa orang tua), *joseigo* atau *onna kotoba* (ragam bahasa wanita), *danseigo* atau *otoko kotoba* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* atau *gakuseigo* (bahasa maha siswa), dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2004:98).

d. Berdasarkan Pekerjaan atau Bidang Keahlian

Berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya di dalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yoogo* (istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian) termasuk di dalamnya kata-kata yang tergolong bidang kedokteran, pertanian, teknik, perekonomian, peternakan, dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2004:98).

Dari uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan kedalam berbagai macam karakteristik seperti berdasarkan asal-usul, berdasarkan karakteristik gramatikal, berdasarkan para penuturnya, dan berdasarkan pekerjaan atau bidang keahlian.

4. *Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam*

Salah satu sekolah yang sudah memiliki pembelajaran bahasa Jepang adalah SMA Negeri 1 IV Koto. Sekolah yang didirikan pada tahun 1982 ini beralamatkan di Jalan Koto Tuo Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam. SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam dipimpin oleh Bapak Drs. Harmon sebagai kepala sekolah. Adapun jumlah guru, siswa, rombongan belajar, dan kurikulum bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Data Sekolah SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam

Data	Jumlah
Guru	41
Siswa laki-laki	181
Siswa Perempuan	246
Rombongan Belajar	17
Kurikulum	KTSP

(sumber:<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/20df19f6-55a3-46e3-8e62-82f8c7746c1a>, diakses tanggal 20 Oktober 2017 pukul 11.11 WIB)

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam sudah dimulai pada tahun 2007, dimana bahasa Jepang dijadikan salah satu mata pelajaran muatan lokal untuk seluruh tingkatan kelas. Tenaga pengajar untuk mata pelajaran bahasa Jepang berjumlah 2 orang. Buku ajar yang dipakai selama pembelajaran adalah buku Sakura 1,2 & 3 yang diterbitkan oleh Japan Foundation. Jumlah jam pelajaran untuk bahasa Jepang adalah 2 jam setiap pertemuan selama 1x minggu di masing-masing lokal.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, penulis mendapatkan bahwa kurikulum yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mulyasa (2009:221) menyatakan bahwa KTSP merupakan “kurikulum operasional yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan serta merupakan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam satuan pendidikan dasar dan menengah”.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh Fazri (2012), mahasiswa S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia dan Puspitasari (2014), mahasiswi S1 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya.

Fazri (2012) melakukan penelitian dengan judul “*Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman*”. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen semu dengan desain tes awal-tes akhir satu kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMAN 1 Parung dan sampelnya adalah siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 30 siswa tahun ajaran 2011/2012. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dan angket. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai tes awal dan tes akhir, maka dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan uji-t. Dari hasil penghitungan data, diperoleh nilai rata-rata tes awal 53,83 dan nilai rata-rata tes akhir 78,33. Dalam penelitian diperoleh thitung sebesar 16,01 dan ttabel sebesar 1,70. Ini berarti bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi: “model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman” dan terbukti. Dari hasil angket diketahui hampir seluruh responden menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, disarankan agar pengajar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Puspitasari (2014) melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Demonstrasi Bisu Dengan Media Foto Terhadap Penguasaan Kosakata Verba Bahasa Jepang Siswa Kelas X Bahasa Sma Negeri*”.

1 Krian Tahun Ajaran 2013/2014". Penelitian dilakukan di SMAN 1 Krian dengan sampel yaitu kelas X SCI sebagai kelas kontrol dan kelas X Bahasa sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel menggunakan metode random sampling menggunakan dua subjek yang dibandingkan. Setelah dilakukan analisis menggunakan t-signifikan diperoleh hasil t-signifikansi kelas kontrol adalah 12,97 dan hasil t-signifikansi kelas eksperimen adalah 15,25. Sedangkan nilai t tabel berdasarkan taraf kepercayaan 95% adalah 2,06, maka hasilnya berpengaruh positif terhadap pembelajaran pada kedua kelas tersebut. Setelah dihitung menggunakan t-test diperoleh $5,60 > t (0,05.26) = 2,06 > t (0,01.50) = 2,78$, dinyatakan ada perbedaan signifikan model pembelajaran kooperatif demonstrasi bisu terhadap penguasaan kosakata verba bahasa Jepang kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krian. Selain Tes pada kelas eksperimen juga diberikan angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif demonstrasi bisu, dalam uraian angket siswa tertarik dengan model pembelajaran kooperatif demonstrasi bisu dan siswa lebih mudah dalam mengingatkan kosakata verba. Berdasarkan analisis di atas dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran kooperatif demonstrasi bisu mempunyai pengaruh positif yang signifikan dan mendapat respon positif dari siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Krian.

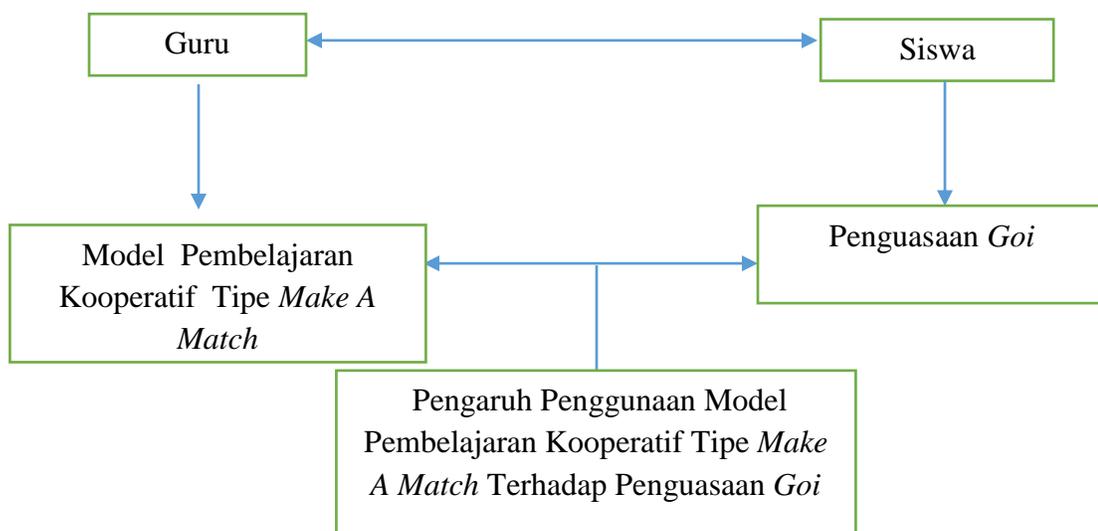
Adapun perbedaan judul peneliti dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fazri (2012) dan Puspitasari (2014) adalah sebagai berikut:

1. Bahasa yang dikaji dalam penelitian. Peneliti membahas penelitian tentang *goi*, sedangkan Fazri membahas penelitian tentang kosakata bahasa Jerman dalam penelitiannya
2. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan Puspitasari menggunakan model pembelajaran kooperatif demonstrasi bisu dengan media foto dalam penelitiannya.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan teori pada kajian pustaka diatas, maka dapat dirumuskan kerangka konseptual antara variabel yang terlibat dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana berikut ini.

Gambar 1
Kerangka Konseptual Penelitian



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2010:67). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Hipotesa Kerja (H_k) : Adanya pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

- Hipotesa Nol (H₀) : Tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan beberapa hal yaitu:

3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Hal ini dikarenakan oleh beberapa sebab diantaranya, *Pertama*, bahasa Jepang bukanlah *the first foreign language* sehingga menyebabkan siswa kurang memprioritaskan pembelajaran bahasa Jepang di sekolah. *Kedua*, siswa belum mampu untuk menerima model pembelajaran terbaru yang berbeda dengan model pembelajaran konvensional di sekolah. *Ketiga*, iklim pembelajaran yang berbeda dengan harapan peneliti. Berdasarkan hal tersebut, maka teori dari hasil penelitian Fazri (2012) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman terbantahkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.
4. Penguasaan *goi* pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol tanpa menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Hal ini dibuktikan dengan analisis data dari hasil penelitian yang terdapat pada Bab IV.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah. *Pertama*,.

1. Bagi tenaga pengajar. *Pertama*, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bisa dijadikan salah satu variasi dalam pembelajaran *goi* untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. *Kedua*, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bisa dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan teknis pembelajaran *goi*.
2. Bagi peneliti, agar penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diteliti lebih lanjut oleh peneliti lain apakah berpengaruh atau tidaknya dalam berbagai substansi masalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Ellya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Buku Ajar. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FBSS UNP.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press.
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental.
- Fazri, Saeful. 2012. “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”. *Skripsi (Online)*. http://repository.upi.edu/5166/58/S_JRM_0800548, diakses 18 Agustus 2017.
- Hajime, Takamizawa dkk. 2004. *Shin, Hajimete No Nihongo Kyouiku (Kihon Yougo Jiten)*. Nihon: ASK.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif: Kompetensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.