



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

David, Saunir Saun dan Meira Anggia Putri
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
Email: david.amris5595@gmail.com

Abstrak

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 sama atau 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 Kunci: kooperatif, *Make A Match*, kata

Abstract

This research is a quantitative research which type of experiment with the randomized posttest only control grup design. The purpose of this research is to know the effectiveness of using cooperative learning models of *Make A Match* type to the mastery of *goi* by students of XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. The data has taken from the random sample students of class XI IPA 1 and XI IPA 2, by doing posttest of mastery *goi* on the students from experiment and control class. The student test scores from both of sample classes are compared by using the t-test formula to determine whether or not the effect occurred. Based on t-test



results, hypothesis (H_0) has accepted because $t_{count} < t_{table}$ ($0,15 < 2,01$) at significant level 5% meaning mastery *goi* at ekseperimental class between control class are same or not different. In other words, cooperative learning models of *Make A Match* type proved to haven't significant effectiveness to the mastery of *goi* by students of XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam.

Keywords: *kooperatif, Make A Match, goi*

A. PENDAHULUAN

Kata merupakan unsur yang paling penting di dalam bahasa. Kata adalah unit terkecil dari sebuah bahasa yang mempunyai sebuah arti (Hajime dkk, 2004:140). Setiap kata mengandung konsep makna dan mempunyai peran di dalam pelaksanaan bahasa (Chaer, 2011:86). 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, 2009:97) 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.

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 SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam, 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 tidak lengkap. Keempat, mengingat *goi* sulit. Kelima, kondisi lokal ketika guru menerangkan *goi* tidak kondusif (ribut). Keenam, orang tua kurang memberikan dukungan untuk menguasai *goi*. 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 sebagian 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, 2014:98) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

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. METODE PENELITIAN

1. Populasi dan Sampel

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam yang terdaftar pada Juli-Desember tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 134 orang). Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling atau sampel acak. Random sampling adalah cara pengambilan sampel secara acak (random) dimana semua anggota populasi diberi kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sample (Arifin, 2012:217). Sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 44 orang siswa yang berasal dari kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 dengan pembagian 22 orang kelas eksperimen dan 22 orang kelas kontrol secara acak.

Penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif karena data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka. Data tersebut sebagai berikut. (1) skor hasil penguasaan *goi* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, dan (2) skor hasil penguasaan *goi* tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

2. Instrument Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes digunakan untuk mengumpulkan data penguasaan *goi* siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam sesuai dengan indikator yang dinilai. Tes dalam penelitian ini berbentuk tes objektif berbentuk pilihan ganda dan pasangan gambar yang dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan. Untuk validitas instrument, peneliti menggunakan validitas butir berupa data diskrit (data obyektif) yang dihitung dengan korelasi point biserial. Penelitian ini menggunakan pengujian realibilitas jenis internal consistency. Menurut Arifin (2012:85) pengujian realibilitas jenis internal consistency adalah pengujian yang dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik-teknik tertentu.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, pada siswa kelompok eksperimen diberikan tes setelah dilakukan pembelajaran *goi* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Kedua, pada kelas kontrol siswa diberikan tes setelah dilakukan pembelajaran *goi* tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Secara umum penelitian ini diadakan dalam bentuk program ekstrakurikuler bahasa Jepang yang sudah mendapatkan persetujuan kepala sekolah SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Siswa diberikan fasilitas berupa modul pembelajaran buku Nihongo Kirakira Bab 19,20,23, dan 24, snack, dan sertifikat untuk menunjang keberhasilan pada tahap pelaksanaan *treatment*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh dari tes penguasaan *goi* pada siswa kelas sampel. Soal tes berupa objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir dan tes objektif mencocokkan gambar sebanyak 5 butir. Setelah dilaksanakan tes diperoleh data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes penguasaan *goi* diikuti oleh 22 orang siswa kelas eksperimen dan 22 orang siswa kelas kontrol. Tes pada kedua kelas sampel ini setelah dilakukan penyekoran, penilaian, selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata, dan simpangan baku masing-masing.

Berdasarkan perhitungan data statistik, penguasaan *goi* pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk indikator 1 berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup', dengan rata-rata 74,8. Sedangkan nilai penguasaan *goi* pada siswa kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk indikator 1 juga berada pada kualifikasi 'lebih dari cukup', dengan rata-rata 73,0. Penguasaan *goi* pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk indikator 2 berada pada kualifikasi 'cukup', dengan rata-rata 57,2. Sedangkan nilai penguasaan *goi* pada siswa kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk indikator 2 berada pada kualifikasi 'hampir cukup, dengan rata-rata 55,4.

Penguasaan *goi* pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk indikator 3 berada pada kualifikasi ‘cukup’, dengan rata-rata 65.4. Sedangkan nilai penguasaan *goi* pada siswa kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk indikator 3 berada pada kualifikasi ‘lebih dari cukup’, dengan rata-rata 69.9.

Berdasarkan acuan t-tabel, didapatkan $db=42$ berada pada kisaran $db40-45$ (taraf signifikan 5% = 2,02 dan 1% = 2,71). Karena nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel, hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* tidak berpengaruh jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) dalam penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan hipotesis alternatif (H_0) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0,15 < 2,01$). 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.

Berdasarkan hasil pengamatan saat proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* belum bisa dalam menciptakan ‘iklim’ pembelajaran dan membuat siswa mudah dalam memahami materi pelajaran dibanding penerapan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam Hal ini disebabkan dalam pembelajaran *goi* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sebagian siswa yang sudah terbiasa dengan pengulangan kosa kata dari lisan guru, siswa harus menyesuaikan dengan metode baru yang belum efektif dilaksanakan jika hanya dalam jangka waktu pendek. Siswa butuh penyesuaian yang lebih lama agar model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini bisa berpengaruh untuk penguasaan *goi*.

Namun, pengamatan peneliti dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu membuat siswa aktif secara keseluruhan. Hal ini terbukti sebagaimana Istarani (2014: 55-56) menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari metode *make a match* adalah siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. Dengan demikian, terbukti berdasarkan hasil pengamatan dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* suasana pembelajaran lebih ‘hidup’, siswa aktif secara keseluruhan dan dapat dengan baik untuk peningkatan penguasaan *goi*.

Setelah dilaksanakan penelitian, penulis menemukan temuan keterbatasan pada rancangan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal itu terlihat pada waktu pelaksanaan *treatment*. Sesuai yang direncanakan bahwa *treatment* dilaksanakan 15 menit setelah pulang sekolah. Namun peneliti menemukan bahwa beberapa siswa terlambat masuk sehingga waktu mulai untuk kegiatan *treatment* menjadi molor. Peneliti menemukan bahwa beberapa penyebab dari keterlambatan tersebut adalah siswa butuh waktu yang lebih dari 15 menit untuk istirahat sepulang sekolah yang digunakan siswa untuk makan siang, dan beberapa siswa yang aktif di organisasi sekolah memilih menjalankan kegiatannya dahulu sebentar di organisasi tersebut ,

kemudian setelah mendapatkan izin baru memasuki kelas untuk pelaksanaan *treatment*. Oleh karena itu, waktu awal kegiatan yang sudah molor menyebabkan waktu akhir kegiatan yang juga molor untuk menyesuaikan durasi waktu pelaksanaan *treatment*.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. Pertama, penguasaan *goi* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, untuk kelas eksperimen dan penguasaan *goi* tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berada pada tingkat yang sama yaitu 'lebih dari cukup'. Namun jika dilihat dari persentase jumlah siswa tuntas KKM, kelas eksperimen lebih baik dalam pencapaian KKM dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kedua, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam belum efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional untuk indikator 1, 2, 3. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata indikator 1, 2, dan 3 kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Untuk indikator 1, kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kualifikasi yang sama. Untuk indikator 2, kualifikasi kelas eksperimen lebih unggul dari kelas. Sedangkan untuk indikator 3, kualifikasi kelas kontrol lebih unggul dari kelas eksperimen.

Ketiga, Hipotesis alternatif (H_0) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ (0,15, 2,01). 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.

Berdasarkan pengamatan saat penelitian dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu. Pertama, bagi tenaga pengajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bisa dijadikan salah satu variasi dalam pembelajaran *goi*. Kedua, 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

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Chaer, Abdul. 2011. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental

- Hajime, Takamizawa dkk. 2004. *Shin, Hajimete No Nihongo Kyouiku (Kihon Yougo Jiten)*. Nihon: ASK
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif: Kompetensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Mulyasa. 2009. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pateda, Mansoer. 1995. *Kosakata dan Pengajarannya*. Flores: Nusa Indah
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media