

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *THEMATIC DOMINOES* DALAM PENGUATAN MEMBUAT
KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



oleh:

Rirry Dwi Fitriasih

1504007

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *THEMATIC DOMINOES* DALAM PENGUATAN MEMBUAT
KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

oleh :
Rirry Dwi Fitriasih

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Rirry Dwi Fitriasih 2019
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

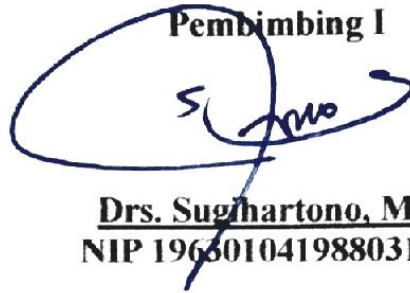
LEMBAR PERSETUJUAN

RIRRY DWI FITRIASIH

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *THEMATIC DOMINOES* DALAM PENGUATAN
MEMBUAT KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Drs. Sughartono, M.A.
NIP 196301041988031003

Pembimbing II



Hj. Dianni Risda, S.Pd., M. A.
NIP 197105261998032002

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Herniwati, S.Pd., M.Hum.
NIP 197206021996032001

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA THEMATIC DOMINOES DALAM PENGUATAN
MEMBUAT KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG**

**Rirry Dwi Fitriasih
1504007**

ABSTRAK

Untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang, siswa diharapkan mampu membuat kalimat. Harapan di atas tidak selalu dapat dipenuhi oleh siswa, karena untuk menuangkan ide dalam membuat kalimat, siswa perlu memahami unsur bahasanya yakni struktur tata bahasa, dan kosakata. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan siswa dalam membuat kalimat sederhana bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi dengan desain penelitian *One Group Pre-test and Post-test Design*. Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan penelitian terhadap satu kelompok saja, tanpa adanya kelompok pembandingan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 SMA Sumatra 40 Bandung tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 30 orang. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan angket. Dari hasil analisis data, nilai rata-rata sampel sebelum diberikan perlakuan sebesar 23,33 dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai 60,04. Dengan *t-hitung* sebesar 11,54, sedangkan nilai *t-tabel* untuk db 29 yaitu 2,04 (5%) dan 2,76 (1%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *t-hitung* > *t-tabel*, sehingga H_0 diterima. Artinya, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membuat kalimat sederhana bahasa Jepang sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes*. Berdasarkan hasil analisis angket yang diperoleh, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan media *thematic dominoes* menyenangkan dan mempermudah dalam membuat kalimat bahasa Jepang.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif, media *thematic dominoes*, kalimat sederhana bahasa Jepang

**MODEL COOPERATIVE LEARNING BY USING MEDIA THEMATIC
DOMINOES IN REINFORCEMENT MAKE SIMPLE JAPANESE SENTENCE**

**Rirry Dwi Fitriasih
1504007**

ABSTRACT

To communicate in Japanese language, students are expected to be able to make sentence. However, the expectations mentioned above cannot always be fulfilled by students, because to express ideas in making sentence, students need to understand elements of language; those are grammar structure, and vocabulary. Therefore, a model and learning media are needed to overcome students difficulties in making simple japanese sentence. This research employed quasi experimental *One Group Pre-test and Post-test Design*. This research conducted a study of only one group, without a comparison group. This research involved a class of students from X IPS 3 in Sumatra 40 SMA Bandung in the academic year of 2018/2019 which consisted of 30 people. The instrument used in this research was test and questionnaire. The results of data analysis showed that the average value of the sample before they given treatment was 23.33 and after given the treatment it was obtained a value of 60.04. With t-count of 11.54, while the value of t-table for db 29 was 2.04 (5%) and 2.76 (1%). Thus, it can be concluded that the value of t-count > t-table, so that H_0 was accepted. This means that there were significant differences in the ability to make simple Japanese sentence before and after the implementation of cooperative learning models with *thematic dominoes*. Based on the results of the questionnaire analysis obtained, it showed that the cooperative learning model with *thematic dominoes* media was fun and made it easier to make Japanese sentence.

Keywords: Cooperative learning model, *thematic dominoes* media, simple Japanese sentence

単独な日本語の文章作成強化するための、*Thematic dominoes* のメディアを使用した協同学習のモデルについて

リリ・ドゥウィ・フィットリアシ
1504007

要旨

日本語でコミュニケーションをするために、学習者は文章作成できるようになることが期待される。これらの期待は常に学習者によって満たされることができない学習者もいる。文章作成するためにアイデアを表現することが学習者は言語の要素、すなわち文法構造、語彙力などが必要である。したがって、単独な日本語の文章作成することに学習者の困難を克服できるように、学習モデルと学習メディアが必要である。本研究の方法は準実験研究であり、デザインは *One Group Pre-test and Post-test Design* である。実験グループが行いがコントロールグループを使用しない。本研究の対象者は 2018/2019 年度のバンドン Sumatra 40 学校の一年生の IPS (社会プログラム) 3 組 30 名である。データとしては特別なテストとアンケートである。データ分析結果としては、実験グループの処置前の平均点は 23.33 であり、処置後のは 60.04 であった。t 得点は 11.54、自由度は 29 であり、5%の有意水準の t 表は 2.04 であり、1%の有意水準の t 表は 2.76 であり。t 得点は t 表より 5%と 1%の名意水準で高かったので、作業仮説は受け入れた (t 得点 > t 表 = 受け入れた)。つまり、*Thematic dominoes* のメディアで協同学習のモデルを前後使用した後、学習者の単独な日本語の文章作成能力で有意な向上がある。アンケートの分析に基づき、*Thematic dominoes* のメディアで協同学習のモデル法は楽しく、単独な日本語の文章作成を作りやすくなると言われたことである。

キーワード：協同学習モデル、*Thematic dominoes* のメディア、単独な日本語の文章

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
要旨.....	vii
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GRAFIK.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Belajar.....	7
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.3 Pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia	8
2.2 Model Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	9
2.2.2 Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>).....	10
2.3 Media Pembelajaran	12

2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	12
2.3.2	Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.3.3	Manfaat Media Pembelajaran	14
2.3.4	Fungsi Media Pembelajaran	15
2.3.5	Media Permainan	17
2.4	Permainan Thematic Dominoes sebagai Media Pembelajaran.....	19
2.5	Kalimat Sederhana Bahasa Jepang Tingkat Dasar	21
2.5.1	Pengertian Kalimat Sederhana.....	21
2.5.2	Kalimat Sederhana Bahasa Jepang di SMA	24
2.6	Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Metode Penelitian	29
3.2	Desain Penelitian	29
3.3	Partisipan	30
3.4	Populasi dan Sampel.....	30
3.4.1	Populasi	30
3.4.2	Sampel	31
3.5	Instrumen Penelitian	31
3.5.1	Tes	31
3.5.2	Angket	36
3.6	Prosedur Penelitian.....	37
3.6.1	Tahap Awal (Persiapan)	37
3.6.2	Tahap Pelaksanaan	38
3.6.3	Tahap Akhir.....	40
3.7	Analisis Data	40
3.7.1	Analisis Pengolahan Data Hasil Tes.....	40
3.7.2	Analisis Pengolahan Data Angket	42
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Temuan	44
4.1.1	Deskripsi Data	44

4.1.2 Treatment.....	47
4.2 Analisis Data	60
4.2.1 Analisis Data Instrumen	60
4.3 Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	77
5.1 Simpulan.....	77
5.2 Implikasi	78
5.3 Rekomendasi	78
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Husni. (2002). *Pengertian Belajar dari Berbagai Sumber (Belajar dan Pembelajaran)*. Bandung: ALFABETA.
- Adam, S. dan Syastra, Taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90. [online] Tersedia di : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizky Press
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaismara*, (1)(4), 104-117. [online] Tersedia di: http://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf (20 Oktober 2018)
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta : PT. Indeks.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta : Puspa Swara.
- Hanafiah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Muhibbin, Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Munadi, Y. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Muslich, Masnur. 2010. *Garis-garis Besar Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Malang: PT. Refika Aditama.
- Naofumi, Noda. 2012. Komyunikēshon nōryoku o takameru nihongo kyōzai.

Journal CAJLE, Vol. 13, 1-21 [online] Tersedia di : www.cajle.info/wp-content/.../06/Volume-13.001-021.pdf (12 Juni 2019)

Nozomu, Tanaka. 1988. *Praktek Desain Kursus dalam Pendidikan Bahasa Jepang*. Tokyo: Toko Buku Taishukan

Nurdiyanto, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

Putrayasa, Ida Bagus. 2008. *Analisis Kalimat (Fungsi, Kategori, dan Peran)*. Bandung: Refika Aditama.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

Sanaky, A. 2013. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Bantul: Kaubaya Dipantara.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Santi, E. dan Wuryani, Emy. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 66-74. [online] Tersedia di : <https://media.neliti.com/media/publications/122330-ID-none.pdf>

Setyaningrum, R. 2012. *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Thematic Dominoes dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*. Skripsi pada FBS UNY Yogyakarta: Tidak diterbitkan. [online] Tersedia di: http://eprints.uny.ac.id/35190/1/Skripsi%20Rita%20Setyaningrum_0720424004_.pdf (20 Oktober 2018)

Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.

Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido Offset

- Sudjianto, & Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, D. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. **[online] Tersedia di :** journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101 (4 February 2019)
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Tsujimura, Natsuko. 2006. *An Introduction to Japanese Linguistic*. UK: Blackwell Publisher.
- Umar. 2013. MEDIA PENDIDIKAN : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 10(2), 104-117. **[online] Tersedia di :** <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=252206&val=6793&title=MEDIA%20PENDIDIKAN:%20Pe> (6 Mei 2018)