

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Definisi Belajar**

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar dapat terjadi tanpa adanya guru atau kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Menurut Gagne (1984) bahwa “belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman“ Galloway dalam Toeti Soekamto (1992 : 27) mengatakan “belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya”. Sedangkan Morgan menyebutkan bahwa suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki tiga ciri-ciri sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku;
2. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan;
3. Perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama.

Menurut Sudjana (2002: 45), bahwa “Belajar adalah alat untuk mencapai tujuan pengajaran”. Surya (1985: 23) mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”.

“Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan, bukan perubahan dengan sendirinya karena pertumbuhan, kematangan atau karena keadaan sementara” (Pasaribu, 1983:59).

Dari pengertian di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada pembelajar dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam undang-undang Republik Indonesia tentang Guru dan Dosen (UU. No 14 Tahun 2005), seorang guru tidak saja dituntut sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu tetapi juga harus dapat berperan sebagai pendidik. Davies mengatakan untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar, khususnya prinsip berikut :

1. Apapun yang dipelajari siswa, maka siswalah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswa yang harus bertindak aktif;
2. Setiap mahasiswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya;

3. Seorang siswa akan belajar lebih baik apabila memperoleh penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajarnya terjadi;
4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan mahasiswa akan membuat proses belajar lebih berarti; dan
5. Seorang siswa akan lebih meningkat lagi motivasinya untuk belajar apabila ia diberi tanggungjawab serta kepercayaan penuh atas belajarnya.

(Davies, 1971)

Sedangkan menurut Dimiyati, (2002 :77) prinsip-prinsip belajar itu berkaitan dengan :

1. Perhatian dan motivasi belajar siswa;
2. Keaktifan siswa;
3. Optimalisasi keterlibatan siswa;
4. Melakukan pengulangan-pengulangan belajar;
5. Pemberian tantangan agar siswa bertanggungjawab;
6. Memberikan balikan dan penguatan terhadap siswa;
7. Mengelola proses belajar sesuai dengan perbedaan individual siswa.

## **B. Mengajar**

Mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas. Duffy dan Roehler (1989) mengatakan “apa yang dilakukan guru agar proses

belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas”. Sedangkan menurut Sudjana (1991:29) “mengajar adalah suatu proses mengatur, mengkoordinasi lingkungan yang berada di sekitar anak didik, sehingga dapat mendorong anak didik untuk belajar. Pada tahap berikutnya, mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam belajar”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pada hakikatnya proses mengajar adalah proses membimbing siswa untuk melakukan proses belajar.

### **C. Pembelajaran**

Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum. Sedangkan aktifitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling berhubungan, terintegrasi dan saling melengkapi, yaitu:

## 1. Peserta didik

Peserta didik merupakan input suatu proses pendidikan yang harus dibentuk menjadi lulusan yang berpengetahuan luas, berkompeten dan memiliki sikap dan perilaku yang positif. Hal inilah yang memicu suatu proses pembelajaran.

## 2. Pengajar

Pengajar memiliki fungsi sebagai narasumber/fasilitator dalam proses pembelajaran.

## 3. Materi dan bahan

Materi dan bahan berperan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta menumbuhkan sikap dan perilaku yang positif. Materi dan bahan ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

## 4. Media

Media berfungsi membantu peserta didik dan pengajar dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan akan sangat membantu.

## 5. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang tersedia di sebuah sekolah akan membantu dan menunjang proses pembelajaran.

## 6. Biaya

Tersedianya biaya akan menunjang setiap kebutuhan pembelajaran.

## 7. Kurikulum tersembunyi

Pada dasarnya peserta didik tidak hanya belajar dari materi atau bahan yang disampaikan pengajar di kelas. Keseluruhan lingkungan sekolah, interaksi antar sesama peserta didik dan antara pengajar dan peserta didik, budaya sekolah, sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah maupun di rumah sebagai proses belajar mandiri, serta lingkungan tempat tinggal peserta didik, akan mempengaruhi dan menentukan keberhasilan pembelajaran.

(Zuhairi, 2004)

#### **D. Metode Pembelajaran Bahasa**

Metodologi dalam pembelajaran bahasa mengandung pengertian sebagai berikut :

1. Teori bagaimana sebaiknya cara mengajarkan suatu bahasa, hal ini tentu saja dilakukan terlebih dulu dengan menganalisis apa itu yang disebut bahasa dari berbagai aspek;
2. Teori bagaimana manusia memperoleh bahasa dan bagaimana cara yang efektif dalam proses pemerolehan bahasa tersebut;
3. Teori tentang bagaimana menggunakan bahan ajar dan media, serta urutan pengajaran yang efektif agar mencapai hasil yang memuaskan.

Dalam pemilihan metode sangat diharapkan keterlibatan pembelajar secara aktif. Menurut Kimura (1993: 129-149) ada beberapa metode dalam pengajaran bahasa Jepang, yaitu :

1. Metode terjemahan tata bahasa tradisional;
2. Metode langsung;
3. Metode pengajaran Gouin atau metode psikologis;
4. Metode pengajaran Yamaguchi Kiichiro;
5. Metode pengajaran Palmer;
6. Metode pengajaran Naganuma Naoe;
7. Metode pengajaran ASTP;
8. Metode pengajaran audio lingual.

#### **E. Teknik Pembelajaran Bahasa**

Teknik adalah cara khas yang operasional yang digunakan atau dilalui dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan berpegang pada proses sistematis yang terdapat dalam metode (Atarsemi, 1989 : 105).

Menurut Sapani (2000 : 34) teknik pengajaran adalah “cara-cara pengajaran atau mengajar di kelas pada waktu tatap muka dalam rangka menyajikan dan memantapkan bahan pelajaran agar tercapai tujuan khusus pada saat itu”.

Berdasarkan pengertian di atas maka bisa dikatakan bahwa teknik bersifat praktek dan dilakukan pada tahap pelaksanaan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar pemilihan teknik pengajaran merupakan hal yang

harus mendapat perhatian khusus dari pengajar karena pemilihan teknik pengajaran akan sangat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, namun teknik yang dipilih harus sesuai dengan metode atau pendekatan yang dipilih.

Teknik pengajaran bahasa adalah kemahiran atau hal-hal khusus yang terdapat dalam suatu kaidah. Semua kaidah mempunyai teknik-teknik tertentu yang disusun dengan sistematis. Roestiyah (2001 : 1) menjelaskan teknik penyajian pelajaran sebagai berikut :

“Suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Pengertian lain adalah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik”.

#### **F. Strategi Pembelajaran Bahasa**

Strategi merupakan suatu tindakan guru dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Dalam tindakan tersebut guru membuat serangkaian usaha agar pembelajar mau belajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Makmun (1997 : 125) “strategi secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu garis besar haluan bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan langkah-langkah sistematis sehingga dicapai hasil belajar yang optimal. Guru sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran hendaknya dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan siasat atau strategi. Hal itu sejalan dengan Moedjiono dan Dimiyati (1991 : 3) bahwa “strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara



aspek-aspek dari komponen pembentukan sistem instruksional, dimana itu guru menggunakan siasat tertentu”.

Berkaitan dengan pendapat tersebut, guru bahasa memiliki peranan untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki untuk dicoba terus kepada pembelajar sehingga mengalami perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Tujuan yang harus dicapai secara optimal harus dilakukan guru dengan berbagai strategi.

## **G. Permainan Sebagai Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Permainan**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003 : 698) “permainan adalah hal bermain, perbuatan bermain”. Poole dalam Latuheru (1988 : 181) mengungkapkan bahwa “permainan adalah sesuatu yang spontan, menyenangkan, imajinatif, dan membangun”. Sedangkan Hidayat (1990 : 45) berpendapat bahwa:

“Permainan adalah kegiatan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri.”....” Permainan pada hakekatnya adalah bentuk suatu rekreasi dan harus memberikan kesenangan pada pemainnya. Ciri-cirinya adalah adanya seperangkat peraturan yang secara eksplisit mesti diindahkan oleh para pemain dan adanya tujuan yang dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan“.

Sadler ( 1974 : 93 ) menyatakan bahwa:

“Permainan dianggap sebagai sesuatu yang dapat menimbulkan ketertarikan. Ketertarikan dapat didefinisikan sebagai sebuah kesenangan dan kepedulian kita terhadap sesuatu. Kita tertarik pada hal-hal yang kita percayai akan sesuai dengan kebutuhan kita yang kita pikir akan membawa kepuasan serta kesenangan, dan yang akan mendatangkan keuntungan bagi kita”.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan yang membangun yang di dalamnya terdapat proses untuk menghibur, berelaksasi, pembelajaran untuk proses selanjutnya, pembentukan kognitif, dan mempunyai peraturan yang bisa mengantarkan kita ke tujuan yang ingin dicapai dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian permainan atau kegiatan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## **2. Permainan dalam Pembelajaran**

Permainan telah lama ada dalam kehidupan manusia, seperti yang dinyatakan oleh Dwijakiyata ( 1974 : 27 ) bahwa “permainan sama umurnya dengan manusia, kapan dan dimana manusia, disitu ada permainan. Setiap manusia memiliki dorongan untuk bermain, lebih-lebih manusia muda, sebab itu, sudah semestinya permainan dipergunakan untuk pendidikan”.

Menurut Suyatno (2005 : 13) “ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Pertama, permainan yang digunakan dengan tujuan tertentu. Misalnya, permainan *anagram* yang digunakan untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap perbedaan huruf. Kedua, permainan yang memang digunakan semata-mata sebagai permainan murni, yang disebut sebagai “pemecah kebekuan“ (*ice breaker*) atau “pembangkit semangat” (*energizer*)”. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan dengan tujuan tertentu dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Permainan mempunyai beberapa kegunaan seperti membantu pembelajar dalam mengingat pelajaran, memberikan motivasi kepada pembelajar dan membuat mereka merasa senang. Wierus (2005) menyatakan bahwa “permainan dapat memberikan atmosfer baru di dalam kelas, siswa juga dapat mengingat hal dengan cepat dan lebih baik”.

Hidayat, dkk (1990 : 24) mengemukakan bahwa “Permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kekurangan motivasi. Selain itu permainan dapat menggalakan guru untuk kreatif “.

Latuheru (1988 : 110) mengatakan bahwa “permainan dapat membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif “.

Karena itu, permainan dilakukan bukan semata-mata untuk membuang waktu atau untuk bersenang-senang, akan tetapi memiliki makna yang lain berupa pengalaman yang berharga. Permainan mampu memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan dan bisa menjadi alat pendidikan yang sangat bernilai.

### **3. Prinsip-prinsip Permainan dalam Pembelajaran**

Permainan dalam pembelajaran menggunakan prinsip sbb :

- a. Pengulangan, yaitu suatu sikap atau wawasan baru dapat di tingkatkan dengan mempraktekan sikap wawasan secara berulang;
- b. Penguatan, yaitu pemberian kesempatan bagi siswa untuk mengalami keberhasilan atau pencapaian baru sebagai bagian dari partisipasinya;
- c. Asosiasi, menghubungkan dengan apa yang sudah dipelajari atau dengan pengetahuan sebelumnya;
- d. Pelibatan indera, belajar akan lebih efektif jika melibatkan sebanyak mungkin indera karenanya permainan menambah 2 atau 3 dimensi pada proses belajar.

(Ruswandi, 2004 : ix-x)

#### **4. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran**

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan dapat menjadi semacam ujian atau evaluasi. Permainan belajar (*learning games*) yang menciptakan suasana menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tak terhalang dapat memberi banyak sumbangan. Permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat berguna untuk :

- a. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat;
- b. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar;
- c. Mengajak orang terlibat penuh;
- d. Meningkatkan proses belajar;

- e. Membangun kreatifitas diri;
- f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran;
- g. Meraih makna belajar melalui pengalaman;
- h. Memfokuskan pembelajar sebagai subjek belajar.

### **5. Permainan Bahasa dalam Pembelajaran**

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Teknik ini sesuai digunakan pada semua tingkat pembelajaran bahasa. Teknik ini juga adalah salah satu strategi pembelajaran yang sesuai digunakan pada berbagai tahap pencapaian pembelajar. Permainan bahasa bukanlah merupakan aktifitas tambahan untuk bergembira semata-mata, tetapi dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bisa memberi peluang kepada pembelajar mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari di dalam kelas. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran dan ada hubungannya dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Keterlibatan dalam permainan akan memberi peluang kepada pembelajar memperoleh latihan intensif, pembelajaran bermakna dan sebagai alat diagnostik. Aktifitas yang dijalankan akan menggunakan berbagai kemahiran berbahasa pembelajar yaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Hal ini diinterpretasikan melalui makna yang tersirat dalam permainan bahasa tersebut yaitu:

- a. Merangsang interaksi verbal pembelajar;

- b. Menambah kefasihan dan keyakinan;
- c. Menyediakan konteks pembelajaran;
- d. Bertindak sebagai alat yang dapat mengikis rasa bosan;
- e. Bertindak sebagai alat pemulihan, penguahan.

#### **6. Ciri-ciri Permainan Bahasa Yang Baik**

Permainan bahasa yang dilakukan di dalam kelas bukan sekedar berakhir di kelas, tetapi mempengaruhi penguasaan bahasa. Ciri-ciri permainan bahasa yang baik adalah seperti yang berikut:

- a. Dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa seperti penguasaan kemahiran mendengar, bertutur, membaca, menulis dan penguasaan elemen tatabahasa;
- b. Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik, sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa pembelajar;
- c. Memberikan peluang kepada pembelajar interaksi antara sesamanya, dengan guru dan tindak balas pembelajar terhadap bahan;
- d. Dapat merangsang pembelajar untuk berpartisipasi secara aktif dan positif serta dapat menimbulkan minat mereka;
- e. Melibatkan pembelajar secara aktif di dalam kelas.

## H. Permainan kokami

Kokami merupakan alat bantu instruksional (*intructional aids*) yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (*language games*) dan dalam penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif (Kadir, 2003). Permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik minat pembelajar untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana kita ketahui bahwa belajar yang baik adalah belajar yang aktif, permainan Kokami mampu melibatkan pembelajar dalam proses belajar secara aktif. Kompetisi akan muncul dengan sendirinya ketika pembelajar berupaya untuk menampilkan kemampuannya secara maksimal karena tuntutan pesan yang diterimanya. Pesan-pesan tersebut ditulis dalam potongan-potongan kertas. Saat permainan berlangsung pembelajar mengambilnya sendiri dari dalam kotak.

Persiapan-persiapan yang harus dilakukan seperti menyiapkan media (Kokami dan kelengkapannya), yaitu sebuah kotak, amplop dan kartu pesan. Ukuran, jumlah amplop dan kartu pesan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop-amplop yang berisi kartu pesan yang disisipkan dalam kotak. Sedangkan kartu-kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada pembelajar (kosakata, tata bahasa, dan percakapan)

diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus dan sanksi.

Keberadaan sanksi dan bonus dimaksudkan untuk menggairahkan jalannya permainan. Sanksi dan bonus diberikan pada permainan putaran kedua, yaitu setelah pembelajar (setiap kelompok) menyelesaikan isi kartu pesan pada permainan putaran pertama.

Dalam prosesnya permainan ini akan di *setting* menjadi sebuah situasi perlombaan atau kompetisi antarkelompok. Hal ini dimaksudkan agar permainan ini dapat menimbulkan semangat dan stimulus bagi pembelajar, juga agar dapat menghibur mereka.

Berikut ini, akan dikemukakan contoh kartu-kartu pesan, antara lain sebagai berikut :

**Perintah :**

1. Ubahlah kata-kata berikut ke dalam bentuk ましょう

- |         |            |
|---------|------------|
| 1. みます  | 6. いきます    |
| 2. ききます | 7. あいます    |
| 3. よみます | 8. かえります   |
| 4. かきます | 9. いきます    |
| 5. かいます | 10. はたらきます |

Waktu : 5 menit

Skor :10



**Pertanyaan/soal:**

1. Dalam 5 menit jawablah soal pada renshuu B no 3 ( hal 49 )

Skor : 5 poin/ kalimat yang benar

**Gambar:**

1. Berdasarkan gambar di halaman 49 pada Renshuu B no 1, buatlah kalimat dengan pola **KB を K. Kerja**

Waktu : 5 menit

Skor : 5 / kalimat yang benar

**Petunjuk :**

1. Jika tim kamu adalah tim yang solid, buatlah 5 kalimat dengan menggunakan pola **KB を K. Kerja** dengan menggunakan kosakata yang telah kalian pelajari.

Contoh : わたしはくだものをたべます。

Waktu : 5 menit

Skor : 10/ kalimat yang benar

**Bonus :**

1. おめでとう!

Tim kamu sangat beruntung. Hadiah menarik akan kamu bawa pulang!

**Sanksi:**

1. Bukan masalah yang serius kan? Ini Cuma bom kecil?

Tapi tim kamu harus menyanyikan sebuah lagu !

うたをうたえましょう。

## **I. Merencanakan Aturan Permainan**

Sebuah permainan yang baik harus memiliki aturan-aturan dan batasan-batasan yang jelas. Permainan Kokami, sekalipun bentuknya sederhana tetapi juga memerlukan aturan-aturan dalam memainkannya. Aturan-aturan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Jumlah keseluruhan peserta dibagi rata dalam beberapa kelompok, disini penulis membagi dalam 3 kelompok dengan masing-masing jumlah 5 orang (jika jumlah pembelajar 15 orang). Selain itu, media Kokami dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja. Sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor;
2. Anggota setiap kelompok diwakili oleh satu orang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama peserta;
3. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota;
4. Ketua kelompok (duta dari masing-masing kelompok) selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam Kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop itu dengan keras (boleh juga

menunjuk peserta lain/anggota kelompoknya), dan harus diperhatikan oleh seluruh kelompok;

5. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok;
6. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus;
7. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah dari jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi.

#### **J. Persiapan Pembelajaran**

1. Menyiapkan ruangan pembelajaran yang ditata dalam bentuk setengah lingkaran menghadap ke papan tulis;
2. Mengelompokkan pembelajar ke dalam 3 kelompok dan setiap kelompok terdiri atas 5 orang;
3. Menyiapkan lembaran kosong sebagai lembar kerja. Pembelajar diharapkan menuliskan jawabannya pada lembaran tersebut. Lembar jawaban ini dapat pula diganti dengan buku latihan pembelajar sendiri.

#### **K. Pelaksanaan Pembelajaran**

Sedangkan kegiatan yang dilakukan dalam permainan kokami itu sendiri yaitu:

1. Menginformasikan kepada pembelajar bahwa mereka akan diajak belajar sambil bermain Kokami;
2. Membacakan aturan permainan (3 menit);

3. Permainan putaran pertama ( $\pm$  30 menit). Masing-masing ketua kelompok diminta ke depan kelas untuk masing-masing mengambil sebuah amplop yang ada di dalam kotak misterius. Pada putaran pertama, amplop-amplop tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan, petunjuk, perintah dan gambar/symbol (sanksi dan bonus belum diikutkan). Hal ini dimaksudkan agar pembelajar dapat langsung berdiskusi tentang materi pelajaran dan bukanlah langsung mendapatkan bonus atau sanksi. Namun, agar memberikan semangat, kepada setiap kelompok diberikan bonus skor masing-masing 10. Sewaktu mengambil amplop, pembelajar tidak diperbolehkan melihat. Apapun isi amplop yang ia pilih akan menjadi tugasnya bersama kelompoknya nanti untuk didiskusikan dan dicarikan pemecahannya;
4. Ketua-ketua kelompok secara bergiliran membacakan isi kartu pesan (isi amplop) dengan keras, maksudnya agar didengar oleh seluruh kelompok. Kelompok lain perlu mendengarkannya, karena jika pesan yang ada dalam amplop itu tidak dapat diselesaikan oleh kelompok yang bersangkutan, maka dapat diambil oleh kelompok lain ( $\pm$  10 Menit);
5. Ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing;
6. Guru memberikan aba-aba untuk memulai mengerjakan isi pesan dengan cara berdiskusi. Hal ini dimaksudkan agar setiap kelompok memulai dan mengakhiri mengerjakan tugasnya secara serentak (rata-rata 5 menit). Limit waktu yang diberikan dimaksudkan agar setiap pembelajar bekerja

melalui pembagian tugas oleh ketua kelompok (mis. Setiap pembelajar membuat 1 kalimat);

7. Sesuai dengan waktu yang dialokasikan, guru menghentikan kegiatan berdiskusi dan meminta semua ketua kelompok mengumpulkan pekerjaannya;
8. Guru mengambil secara acak hasil pekerjaan setiap kelompok dan meminta untuk membacakannya dan ditanggapi oleh kelompok-kelompok lain. Jika terdapat jawaban yang salah, kelompok lain diberikan kesempatan untuk memperbaikinya sekaligus untuk menambah perolehan skornya. Demikian juga halnya dengan kelompok lain, harus membacakan hasil diskusinya ( $\pm 20$  menit);
9. Guru mencatat jumlah perolehan skor kelompok tersebut di dalam tabel skor di papan tulis. Demikianlah sampai semua kelompok mendapat giliran;
10. Putaran kedua dilaksanakan dengan cara-cara yang sama tetapi dengan isi pesan yang berbeda (putaran kedua  $\pm 25$  menit);
11. Pada akhir putaran kedua, guru mengumumkan kelompok terbaik yang memperoleh skor tertinggi dan berhak mendapat bonus. Demikian juga satu kelompok lain yang akan dikenakan sanksi;
12. Guru meminta ketua kelompok yang memperoleh bonus untuk mengambil amplop bonus yang ada dalam kotak misterius dan mencatat bonus di papan skor;

13. Guru mengumumkan hasil akhir perolehan skor setiap kelompok dan kepada kelompok terbaik diberikan penghargaan untuk menentukan sanksi bagi satu kelompok terendah. Caranya dengan mengambil amplop sanksi yang akan dijatuhkan kepada setiap kelompok;
14. Kelompok yang mendapat sanksi melaksanakan sanksi sesuai dengan bunyi pesan sanksi yang dibacakan oleh ketua kelompok terbaik (10 menit).

