

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA  
KELAS X SMAN 14 JAKARTA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *AUDITORY, INTELLECTUALLY AND  
REPETITION* (AIR)**



DISUSUN OLEH :  
**SHARA ZAFIRA SVIRRA**  
(2915096483)

**PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2015**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Shara Zafira Svirra  
No. Reg : 2915096483  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X di SMAN 5 Bogor Melalui Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

#### Pembimbing I



Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd  
NIP. 197311162008012005

#### Pembimbing II



Eky Kusuma Hapsari, M.Hum  
NIP. 198205072005012002

#### Penguji I



Yuniarsih, M.Hum., M.Ed  
NIP. 196606042006042001

#### Penguji II



Tia Ristiawati, M.Hum  
NIP. 19761113200812006

#### Ketua Penguji



Tia Ristiawati, M.Hum  
NIP. 19761113200812006

Jakarta, Juli 2015

Dekan FBS



Dr. Aceng Rahmat, M.Pd  
NIP. 1957121419900300

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **a. Latar Belakang**

Bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing yang terdapat di sekolah SMAN 14 Jakarta. Bahasa Jepang yang diajarkan pada siswa kelas X MIA menjadi mata pelajaran yang mendapatkan jam belajar yang cukup lama yaitu tiga jam pelajaran. Pembelajaran bahasa Jepang berbeda dengan pembelajaran bahasa asing yang juga dipelajari di SMAN 14 Jakarta, yaitu bahasa Inggris. dikarenakan terdapat ciri khas pada bahasa Jepang yaitu huruf bahasa Jepang yang memiliki karakteristik. Khususnya seperti huruf hiragana, katakana dan kanji.

Menurut hasil pengamatan penulis pada siswa X MIA 1 di SMAN 14 yang mempelajari bahasa Jepang, kenyataannya memang mempelajari bahasa Jepang bukanlah perkara yang mudah. Hal ini dibuktikan dengan nilai harian ulangan bahasa Jepang siswa kelas X MIA 1 yang tidak melampaui KKM. Dari total 32 siswa, hanya 5 siswa yang nilainya melampaui KKM atau sama dengan KKM, 27 siswanya tidak dapat mencapai nilai KKM.

Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMAN 14, kurangnya motivasi dan semangat belajar bahasa Jepang yang disebabkan oleh kejenuhan siswa ketika pembelajaran juga menjadi sebuah kendala. Metode ceramah yang paling dominan dalam pembelajaran bahasa Jepang selama ini

diakui guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 14 sebagai faktor penyebab kejenuhan siswa. Menurut Yamin (2009:174) guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik dan menjadi sesuatu bagi siswa, juga lain daripada yang lain. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar. Alangkah baiknya apabila metode ceramah itu divariasikan atau dimodifikasikan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Terlebih lagi dalam pembelajaran bahasa Jepang, sarana atau media akan sangat dibutuhkan terutama ketika pada saat siswa dilatih untuk terbiasa mendengar kalimat-kalimat dalam bahasa Jepang dari penutur asli Jepang. Kurangnya membiasakan siswa untuk mendengarkan atau berinteraksi dengan bahasa Jepang yang sedang dipelajari membuat siswa kesulitan. Berkaitan dengan hal tersebut, guru mengakui memang tidak banyak memberikan variasi metode pembelajaran bahasa Jepang yang mengasah kemampuan berbicara maupun menyimak. Dominasi metode ceramah yang tidak divariasikan atau dimodifikasi lagi-lagi menjadi faktor hambatan pembelajaran.

Penulis juga melakukan wawancara terhadap siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang selama ini. Beberapa siswa menilai pembelajaran bahasa Jepang masih kurang variatif, kurang latihan atau kegiatan yang bisa menantang kemampuan bahasa Jepang siswa. Sehingga apa yang dipelajari siswa tidak dapat melekat dalam jangka waktu yang lama.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam buku yang berjudul *Interaksi Belajar Mengajar* (2003: 6) Guru, siswa dan materi pembelajaran adalah tiga unsur utama yang berperan penting dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai. Teori ini menyatakan bahwa tidak hanya strategi guru yang harus diperbaiki dalam proses belajar, tapi siswa juga penting untuk mengenali gaya belajar yang dominan dalam diri masing-masing siswa yang pastinya berbeda-beda. Peran guru hanya sebagai fasilitator siswa dan membantu siswa yang kesulitan dalam pembelajaran serta memperbaiki apa yang harus diluruskan. Oleh karena itu penting bagi siswa untuk mengetahui cara yang lebih efektif dan efisien dalam proses belajar.

Guru mengetahui adanya perbedaan gaya belajar pada siswa, hanya saja tidak menyadari pentingnya mengakomodir gaya belajar siswa sehingga menghambat proses pembelajaran, dan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Siswa yang belajar di kelas memerlukan konsentrasi yang tinggi agar materi yang diajarkan bisa terserap dengan baik. konsentrasi yang tinggi dapat tercipta tentunya dengan situasi dan kondisi yang mendukung siswa tersebut untuk belajar. Situasi dan kondisi yang mendukung tersebut akan berbeda-beda bagi tiap siswa. Ada siswa yang harus belajar dalam keadaan tenang, tidak banyak bicara dan tidak banyak melakukan kegiatan, ada pula siswa yang harus melihat contoh nyata, baru bisa mengerti apa yang sedang disampaikan, atau ada juga siswa yang harus melakukan percobaan atau lebih suka melakukan aktifitas fisik dalam pembelajaran. Perbedaan cara belajar siswa diatas penting diketahui oleh guru. Menurut Rita Dunn dalam buku *Trik dan Taktik Mengajar*

(2008: 41) menyatakan bahwa gaya belajar adalah cara dimana tiap siswa belajar berkonsentrasi terhadap proses dan mempertahankan informasi. Dengan memahami gaya belajar siswa seorang guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran karena menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa. Disini peneliti mengerucutkan gaya belajar siswa sesuai dengan preferensi indera, yaitu *visual*, *auditory*, *kinestetik* yang lebih sering dikenal dengan VAK.

Segala permasalahan dalam proses pembelajaran biasanya telah diantisipasi oleh guru dengan menggunakan metode, media, teknik, maupun strategi tertentu yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Namun fakta dilapangannya tidak selalu sama. Tidak semua media, metode, teknik, maupun strategi cocok diaplikasikan. Hal ini menyulitkan guru karena harus mengujikan satu per satu media, metode, tehnik, maupun stategi pembelajaran untuk mengetahui keefektifannya dikelas. Padahal kenyataannya guru harus memenuhi target pembelajaran yang tertuang dalam silabus yang memiliki indikator pencapaian materi yang harus dicapai. Apabila rasio kegagalan media, metode, tehnik dan strategi tersebut lebih besar daripada keberhasilannya, tentu saja akan sangat menyulitkan siswa maupun guru. Oleh karena itu cara yang lebih efektif dan efisien akan sangat dibutuhkan oleh guru, maupun siswa yaitu dengan mengetahui gaya belajar siswa yang paling dominan.

Berdasarkan uraian diatas, guru membutuhkan suatu cara untuk menyesuaikan dengan kondisi siswa. Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* atau mulai sekarang disingkat dengan AIR dengan *setting*

pengelompokan siswa sesuai dengan gaya belajar dirasa sesuai dengan permasalahan yang muncul dan dijabarkan sebelumnya. Menurut Suyatno (2009) Air merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dimana guru sebagai fasilitator dan siswa lah yang lebih aktif. Hal ini sejalan dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 yang mengedepankan *student centred learning* yang artinya pembelajaran bertujuan untuk membuat siswa aktif.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, AIR merupakan singkatan dari tiga aspek yang memiliki arti masing-masing. Hasil pencarian penulis dalam buku Kamus Inggris-Indonesia (Echols, 2008). Pertama, *Auditory* yang termasuk kata sifat dan memiliki arti berhubungan dengan pendengaran. Keterkaitanya dengan pembelajaran bahasa Jepang adalah membiasakan siswa mendengarkan bahasa Jepang merupakan hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru bahasa. Dimana siswa diharapkan akan terbiasa mendengarkan bahasa Jepang, lambat laun mengerti maknanya, dan bisa mengucapkan dan mampu mengungkapkan dengan bahasa Jepang yang sedang dipelajarinya. Indera pendengaran akan sangat berperan penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu model pembelajaran yang mengedepankan aspek pendengaran atau *Auditory* dirasa akan lebih efektif dalam pengajaran bahasa asing. Seperti halnya yang diungkapkan Linse (2005: 27) meyakini bahwa kemampuan mendengarkan yang baik akan menjadi pondasi yang menuntun seorang pembelajar bahasa kepada kemampuan berbahasa yang lainnya. Artinya kemampuan mendengarkan adalah kunci awal utama dalam sebuah pembelajaran bahasa Jepang, yang berawal dari mendengarkan akan muncul kemampuan bahasa yang lainnya. Ditambahkan lagi oleh Linse (2005: 27)

yang mengataka bahwa: “*Kamu harus mendengar sebelum kamu bisa berbicara. Kamu harus berbicara sebelum kamu bisa membaca. Kamu harus membaca sebelum kamu bisa menulis.*”. Indera pendengaran dengan pembelajaran bahasa tidak akan pernah bisa dipisahkan.

Kedua, *Intellectually* yang termasuk kata sifat juga dan memiliki arti intelektual, cerdas, pandai. Hal tersebut berarti berkaitan dengan pemikiran dan pemecahan masalah. Dengan kata lain, pada aspek ini siswa dilatih untuk menalar, mencipta, mengkonstruksi dan menerapkan materi pembelajaran. Siswa dapat melakukan kegiatan diskusi dengan teman sejawat yang dalam penelitian kali ini siswa berkelompok bersama dengan siswa yang memiliki persamaan dalam gaya belajarnya.

Ketiga, *Repetition* yang merupakan kata benda dan memiliki arti (peng)ulangan. Keunggulan dari model pembelajaran AIR adalah adanya aspek repetition dimana siswa mengulang kembali apa yang sudah dipelajari pada hari yang sama mereka mempelajari suatu materi melalui latihan, kuis atau permainan yang dapat menguji ingatan mereka. Menurut Sadiman (2011: 12) permainan dapat menimbulkan rasa senang dan membuat siswa lupa akan lama pelajaran yang sedang berlangsung, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Setelah siswa diberi materi secara aspek Auditory dan *Intellectually*, guru dapat memodifikasi kegiatan dalam aspek *Repetition* ini sehingga dapat menyesuaikan dengan kondisi kelas atau melakukan kegiatan yang dapat memicu motivasi dan minat siswa contohnya permainan.



Sesuai dengan penjabaran diatas penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan tema '**Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN14 Jakarta Melalui Model Pembelajaran *Auditory, Intellectually and Repetition (AIR)***'.

#### **b. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

##### 1. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya akan meneliti bagaimana hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 14 Jakarta pada semester genap

##### 2. Fokus penelitian

Fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAN 14 Jakarta melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*

#### **c. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pembelajaran bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 14 Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually and Repetition?*

2. Bagaimanakah peningkatan bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 14 Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually and Repetition*?
3. Bagaimanakah pendapat siswa kelas X SMAN 14 Jakarta dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory, Intellectually and Repetition*?

#### **d. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan pendidik sebagai acuan dalam pengembangan keilmuan dan pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas

2. Secara praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung sekolah dalam memberi variasi model pembelajaran yang selama ini ada.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas guru dalam mengajar, terutama dalam pengembangan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* sehingga pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih mudah dipraktikkan.

c. Bagi Siswa

Model pembelajaran AIR dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, semangat dan minat mempelajari bahasa Jepang siswa.

## **BAB II**

### **ACUAN TEORETIK**

#### **A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti**

Berikut ini landasan teori yang dapat mendukung penelitian ini.

##### **1. Pengertian Belajar**

Sebagian besar ahli berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan, dimana perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman sebuah proses belajar. Belajar tidak akan dapat terpisahkan dari kehidupan manusia meskipun terkadang secara tidak sadar manusia itu sendiri telah banyak belajar dari pengalaman dan mengalami banyak perubahan.

Berikut adalah beberapa definisi belajar sebagai suatu perubahan menurut beberapa ahli :

- a. R. Gagne dalam Susanto (2013: 1) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat adanya pengalaman. Selanjutnya Gagne menjelaskan bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
- b. Menurut Muhibbin Syah (2010: 90) belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

c. Menurut Hamalik (1991: 16) belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan pelatihan dimana penyaluran dan pelatihan itu terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosial.

Selanjutnya Hamalik (2001: 154) menjelaskan mengenai prinsip belajar yang meliputi : 1) Dilakukan dengan sengaja, 2) Harus direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, 3) guru menciptakan pembelajaran buat siswa, 4) Memberikan hasil tertentu buat siswa, 5) Hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol dengan cermat, 6) Sistem penilaian dilaksanakan secara berkesinambungan

d. Sugihartono (2007: 74) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Sugihartono (2007: 74-76) bahwa tidak semua tingkah laku dapat dikategorikan sebagai aktivitas belajar. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Perubahan tingkah laku secara sadar.

Seseorang yang sedang dalam proses belajar akan menyadari terjadinya perubahan di dalam dirinya, misalnya seseorang menyadari bahwa pengetahuannya bertambah kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah

2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional.

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif.

Perubahan dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari yang sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi secara sendirinya melainkan karena usaha orang yang bersangkutan.

4) Perubahan bersifat permanen.

Perubahan yang terjadi pada proses belajar bersifat permanen atau bertahan dalam jangka waktu yang lama. Misalnya seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus memiliki dan makin berkembang kalau terus digunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.

Perubahan karena ada tujuan yang akan dicapai dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang disadari. Misalnya seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik. Perbuatan belajar yang dilakukan akan senantiasa terarah kepada tingkah laku yang ditetapkannya.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Perubahan yang diperoleh seseorang telah melalui proses belajar meliputi perubahan tingkah laku. Jika seorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya

Berdasarkan penjelasan pengertian belajar tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang menghasilkan adanya perubahan pada berbagai aspek dengan memperhatikan faktor lingkungan sebagai yang ikut berperan dalam memberikan stimulus dalam proses belajar tersebut. Perubahan terjadi dalam hal berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Hakikat belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, dan aspek-aspek lain yang ada pada individu tersebut.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar akan menghasilkan suatu perubahan yang bisa dinilai dalam berbagai aspek. Pada penelitian ini, pengertian dari hasil belajar dan prestasi belajar adalah hal yang sama. Menurut Suryabrata dalam Sumardi (1998: 232), proses belajar diharapkan membawa perubahan yang menghasilkan kecakapan baru, adanya usaha mencapai hasil yang lebih baik dengan sengaja,

memperoleh beragam kecakapan, keterampilan dan sikap. Artinya suatu proses belajar, akan menghasilkan suatu hasil belajar atau prestasi belajar yang dinilai dari beberapa indikator perubahan yang diinginkan. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Sudjana (2003: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya. Kemudian diperbaharui kembali oleh Sudjana (2009: 3) yang mendefinisikan hasil belajar siswa pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Muhibbin (2002: 213-214) prestasi belajar merupakan hasil evaluasi belajar yang dilakukan guru untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa yang mencerminkan dimensi cipta, rasa dan karsa. Aspek prestasi belajar merupakan perpaduan dari aspek kognitif, aspek efektif dan aspek psikomotoris dari siswa.

Winkel (2007: 162) mengatakan bahwa “prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1988: 700), prestasi belajar adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru”. hal ini menerangkan adanya nilai dari guru dapat diketahui apakah prestasi belajar siswa itu baik atau tidak.



Menurut Suharsimi Arikunto (2000: 16), hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa. Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan dan kemajuan siswa dalam menguasai materi yang telah dipelajari dan ditetapkan

Oleh karena itu, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengalami proses belajar dalam rangka ingin memperoleh suatu perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang biasanya telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran itu terjadi.

Djamarah dan Zain (2002: 120) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi 2 indikator berikut, yaitu:

- 1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- 2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran intruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok hasil belajar sesuai dengan yang banyak dipaparkan sebelumnya meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif)

Setelah menelusuri definisi dari prestasi dan hasil belajar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi dan hasil belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Prestasi belajar merupakan penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru. berdasarkan hal tersebut, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Terutama aspek kognitif yang paling sering dinilai guru karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi. hasil belajar juga dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan guru.

Berdasarkan tujuan penelitian kali ini, peneliti mengulas mengenai hasil belajar bahasa Jepang. Pengertian hasil belajar bahasa Jepang menurut Asano Yuriko dalam Sudjianto dan Dahidi (2004: 97) tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Berdasarkan uraian teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Jepang pada penelitian ini adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran siswa yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari segi hasil belajar, Pada penelitian ini, peneliti meneliti hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 5 Bogor. Adapun aspek mata pelajaran bahasa Jepang yang dinilai (a) seperti halnya yang dijelaskan lebih rinci oleh Kobayashi Mina (1998: 60)

言葉の4技能は、媒体という観点からは、音声言葉(聞く、話す)と文字言葉(読む、書く)とに分けられる。また産出技能(話す、書く)と受容技能(聞く、読む)という分け方もできる。

Empat keterampilan bahasa, dilihat dari bahasa sebagai media dapat kita bagi menjadi bahasa lisan (mendengar, berbicara) dan bahasa tulisan (membaca, menulis). Selain itu juga dibagi menjadi keterampilan produktif (berbicara, menulis) dan keterampilan reseptif (mendengar, membaca).

Namun karena keterbatasan penulis dalam manajemen waktu untuk menilai keterampilan siswa berbicara, target hasil penelitian ini hanya dari keterampilan mendengar, membaca dan menulis.

(b) unsur-unsur kebahasaan, mencakup tata bahasa, kosakata, lafal dan ejaan. Komponen tata bahasa Jepang yang diajarkan pada pelajar bahasa Jepang Sekolah Menengah Umum meliputi pola kalimat, kata sifat, kata kerja dan partikel.

#### **a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Kesimpulan dari peneliti, hasil belajar maupun prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut menerima pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan suatu informasi penting bagi guru untuk mengetahui kemajuan siswa sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Munadi (Rusman, 2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain ialah :

1) Faktor Internal (dari dalam diri siswa)

a. Faktor Fisiologis

Kesehatan siswa yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak juga dalam keadaan cacat jasmani. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran

b. Faktor Psikologis

Kondisi psikologis siswa yang berbeda-beda tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa contoh dari faktor psikologis adalah :

- Intelegensi (IQ)

Menurut Muhibidin Syah (2000) tingkat kecerdasan siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Setiap calon guru dan guru profesional sepantasnya menyadari bahwa intelegensi atau kecerdasan siswa berbeda-beda tiap individu sehingga tindakan yang seharusnya diberikan juga terdapat perbedaan didalamnya.

Berdasarkan tes Stanford-Biner yang telah direvisi oleh Terman dan Merrill, tingkatan IQ dibagi menjadi tujuh kelompok : 1) Kelompok kecerdasan amat superior (IQ 140-169), 2) Kelompok kecerdasan superior (IQ 120-139), 3) Kelompok rata-rata tinggi (IQ 110-119), 4) Kelompok rata-rata (IQ 90-109), 5) Kelompok rata-rata rendah (IQ 80-89), 6) Kelompok batas lemah mental (IQ 70-79), 7) Kelompok kecerdasan lemah mental (IQ 20-69).

- Motivasi

Menurut Clayton Aldelfer (Nashar, 2004: 42) motivasi dalam belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi belajar sebaik mungkin.

Selanjutnya dipaparkan juga mengenai motivasi yang dibagi menjadi dua bagian yaitu: 1) motivasi intrinsik. Yaitu semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dalam proses belajar, motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang efektif, karena motivasi intrinsik relatif lebih lama dan tidak tergantung pada motivasi dari luar (ekstrinsik). 2) motivasi ekstrinsik. Yaitu faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberikan pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Seperti pujian, peraturan, teladan guru dan orang tua.

- Minat

Minat menurut Slameto (2003: 57) adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan rasa senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan rasa senang dan dari situlah diperoleh kepuasan.

Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya. Untuk membangkitkan minat siswa, bisa dilakukan dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif. Penampilan guru yang menarik saat mengajar juga bisa membangkitkan minat siswa.

Selain itu masih banyak faktor-faktor yang dinilai beberapa ahli pendidikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa seperti contohnya Bakat, Daya ingat, maupun konsentrasi belajar siswa. Namun peneliti membatasi pemaparan sebatas yang berhubungan dengan data penelitian.

## 2) Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

- a. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Misalnya suhu kelas, kelembapan dan kenyamanan tempat belajar. Belajar pada tengah hari di ruangan kelas yang kurang sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbedapada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar.
- b. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru pengajar mata pelajaran itu sendiri.

#### **4. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Agus Suprijono (2010:46) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran adalah pola atau rencana yang dapat digunakan untuk mengoperasikan kurikulum. Merancang materi pembelajaran, dan untuk membimbing belajar dalam setting kelas atau lainnya.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

## **Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa diantaranya adalah:

### 1) Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*) menurut Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, (2010:67) merupakan model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Beberapa Tipe dari Model Pembelajaran kooperatif ini diantaranya yaitu :

- a) Role Playing
- b) Problem Based Intruction (PBI)
- c) Mind Mapping (Peta pikiran)
- d) Change of pairs (Tukar pasangan)
- e) Group Investigation
- f) Group to arround (keliling kelompok)
- g) Snowball Throwing
- h) Numbered Heads Together
- i) Student Teams Achievement Divisions (STAD)
- j) Team Game Tournament (TGT)



k) Jigsaw

2) Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)

Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Sofan Amri & Iif Khoiru Ahmadi, 2010:39).

3) Model Pembelajaran Terpadu

Model Pembelajaran Terpadu menurut Sugianto (2009:124) pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Menurut Fogarty dalam bukunya *How to Integrate the Curricula* , ada 10 macam model pembelajaran terpadu, seperti :

- The connected model (model terhubung)
- The webbed model (model jaring laba-laba)
- The integrated model ( model integrasi)
- The nested model (model tersarang)

- The fragmented model ( model fragmen)
- The sequenced model ( model terurut)
- The shared model ( model terbagi)
- The threaded model (model pasang benang)
- The immersed model (model terbenam)
- The networked model (model jaringan)

4) Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL)

Model Pembelajaran Berbasis masalah (PBL) menurut Sugianto (2009:151) dirancang untuk membantu mencapai tujuan-tujuan seperti meningkatkan keterampilan intelektual dan investigative, memahami peran orang dewasa, dan membantu siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.

5) Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)

Model pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition- CIRC (Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis) merupakan model pembelajaran khusus Mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membaca dan menemukan ide pokok, pokok pikiran atau,tema sebuah wacana/kliping.

Dalam pembelajaran CIRC atau pembelajaran terpadu setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Setiap anggota kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan tugas

(task), sehingga terbentuk pemahaman yang dan pengalaman belajar yang lama. Model pembelajaran ini terus mengalami perkembangan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga sekolah menengah. Proses pembelajaran ini mendidik siswa berinteraksi sosial dengan lingkungan.

#### 6) Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)

Model Missouri Mathematics Project (MMP) merupakan suatu program yang di desain untuk membantu guru dalam hal efektivitas penggunaan latihan – latihan agar siswa mencapai peningkatan yang luar biasa. Latihan – latihan yang dimaksud yaitu lembar tugas proyek, dimana pada saat kegiatan belajar mengajar guru memberikan tugas proyek kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan soal – soal tersebut dengan tujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh Guru.

### 5. Pengertian Model Pembelajaran AIR

Menurut Suyatno (2009: 65) *Auditory Intellectually Repetition* atau disingkat dengan AIR, dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan pada tiga aspek penjabaran dari nama AIR tersebut, yaitu *Auditory* yang berarti mendengar atau menyimak; *Intellectually* yang artinya belajar dengan berfikir dan memecahkan masalah; dan *Repetition* yang artinya pengulangan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai Model pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran AIR adalah rancangan pembelajaran

untuk membantu guru dalam mengajar tanpa melupakan tiga aspek penting dalam model pembelajaran AIR, Auditory, Intellectually, repetition.

Teori belajar yang mendukung model pembelajaran AIR salah satunya adalah aliran psikologis tingkah laku. Tokoh dalam aliran psikologi tingkah laku yaitu Ausubel dan Edward L. Thorndike. Berdasarkan hukum latihan (*law of exercise*) yang dikemukakan oleh Thorndike dalam Suherman (2001: 29) yakni jika proses pengulangan sering terjadi, makin banyak kegiatan ini dilakukan maka hubungan yang terjadi antara stimulus dan respon akan menjadi lebih kuat. Teori Ausubel dalam Suherman (2001: 32) dikenal dengan belajar bermakna dan pentingnya pengulangan sebelum pembelajaran dimulai.

Dapat kita tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran AIR yang terdapat aspek *Repetition* (pengulangan) dapat memberi penguatan kepada siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan kata lain, *Repetition* dapat membangun pola pikir siswa bahwa dengan memperbanyak latihan, pengulangan akan membantu siswa mengingat atau bahkan memahami pembelajaran.

#### 1) *Auditory*

*learning by talking*, belajar dengan berbicara dan mendengarkan, menyimak, presentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Dalam *An English-Indonesian Dictionary* yang ditulis oleh M. Echols dan Hasan Shadily (2000: 45) mengartikan sebuah kata *Auditory* sebagai kata sifat yang berhubungan dengan indera pendengaran. Oleh karena itu, dalam penelitian

ini peneliti menulis kegiatan mendengarkan dan menyimak adalah mengacu pada aktivitas yang sama.

Dalam bukunya Alwasilah memberikan definisi (sains tentang bunyi bahasa manusia) auditoris sebagai proses penerimaan bunyi-bunyi bahasa oleh telinga pendengar ujaran (1987: 89-90).

Wahyuni dan Ibrahim (2012: 28-29) mengungkapkan bahwa :

Mendengarkan merupakan proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Karena banyaknya komunikasi sehari-hari yang dilakukan secara lisan, kemampuan ini amat penting dimiliki oleh setiap pemakai bahasa.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *Auditory* merupakan aspek mendengarkan atau menyimak yang merupakan kemampuan yang amat penting dimiliki dalam mempelajari bahasa sebagai alat komunikasi manusia khususnya dalam penelitian ini adalah komunikasi guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran.

Ada beberapa strategi pembelajaran *Auditory* menurut Meier (2002: 96), yaitu: a) meminta siswa berpasang-pasangan membicarakan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya, b) meminta siswa untuk membentuk kelompok dan berbicara pada saat mereka menyusun pemecahan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi. Selain itu, guru juga bisa meminta siswanya untuk menciptakan makna-makna pengalaman belajar. Selain itu meminta siswa mempraktikkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu fungsi

sambil mengucapkan secara sangat terperinci tentang apa yang sedang mereka kerjakan.

Rahman (2006: 24) mengungkapkan bahwa ada beberapa kegiatan yang dapat menunjang dalam Auditory ini salah satunya adalah dengan membentuk siswa kedalam beberapa kelompok dan kemudian masing-masing kelompok diminta presentasi bergantian. Dalam presentasi tersebut ada kelompok yang berbicara dan juga kelompok yang mendengarkan, sehingga aspek *Auditory* terlaksana.

Selain itu Rahman (2006: 23) mengungkapkan pula bahwa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), sebagian besar proses interaksi siswa dengan guru dilakukan dengan komunikasi yang melibatkan indera pendengaran. Selama KBM berlangsung, guru dapat meminta siswa untuk mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi dengan menciptakan suasana demikian. Siswa juga dituntut untuk berpartisipasi aktif dan mengoptimalkan pemanfaatan indera pendengaran sehingga koordinasi antara telinga dan otak bisa dimanfaatkan secara maksimal.

## 2) *Intellectually*

*learning by problem solving*, mengemukakan kemampuan berfikir (*minds-on*), konsentrasi dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkannya. *Intellectual* didefinisikan juga

oleh *An English-Indonesian Dictionary* (M. Echols dan Hasan Shadily, 2000: 326) sebagai kata sifat dengan arti intelektual, cerdas pandai.

Menurut Dave Meier (2000: 47) mengartikan intelektual sebagai berikut:

Intelektual menunjukkan apa yang dilakukan pembelajar dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut.

Jadi, yang dimaksud dengan *Intellectually* adalah sarana yang digunakan oleh manusia untuk berpikir dan menghubungkan antara pengalaman dan juga untuk membuat makna baru. Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika siswa dilibatkan dalam aktivitas memecahkan masalah, menganalisa pengalaman, merencanakan perencanaan strategis, melukiskan gagasan kreatif dan menyaring informasi, menemukan pertanyaan, menciptakan gagasan baru, menciptakan makna pribadi dan memprediksi implikasi suatu gagasan baru sehingga guru mampu merangsang, mengarahkan dan meningkatkan intensitas proses berfikir siswa demi tercapainya kemampuan pemahaman yang maksimal dari siswa.

### 3) *Repetition*

*Repetition* memiliki arti pengulangan dalam *An English-Indonesian Dictionary* yang ditulis oleh M. Echols dan Hasan Shadily (2000: 478). Bobbi De Porter dalam bukunya *Quantum Teaching* (2006: 149) berpendapat bahwa pengulangan memperkuat koneksi saraf otak sehingga menumbuhkan keyakinan pada diri siswa bahwa mereka paham apa yang mereka pelajari. Selain itu, pengulangan juga bisa membuat siswa percaya

diri karena dengan mengulang, memberikan kepada siswa untuk mempelajari suatu konsep dengan cara lain.

Pengulangan ini bisa dilakukan dengan berbagai macam metode yang bervariasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, contohnya berupa latihan, tugas, kuis ataupun permainan lainnya yang bisa menarik perhatian siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Sapani (1997: 17) bahwa teknik permainan bahasa (*language games*) adalah mengajarkan berbagai keterampilan dan komponen bahasa melalui berbagai permainan yang menarik minat dan partisipasi siswa. Menurut Tanaka (1988: 153) ゲームは外国語によるコミュニケーション体験を持たせるための非常に優れた教室活動といえることができる。(permainan adalah kegiatan kelas yang paling baik dalam rangka memberikan pengalaman berkomunikasi dengan bahasa asing).

Apabila minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sudah tinggi, hal ini juga pasti akan berdampak pada hasil belajar yang baik. Suyatno (2005: 14) yang menyebutkan manfaat dari metode permainan adalah sebagai berikut:

- a) Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
- b) Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar
- c) Mengajak orang lain terlibat penuh
- d) Meningkatkan proses belajar



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

Selain itu juga dengan pengulangan yang menarik, guru bisa memudahkan siswa dalam hal mengingat. Dijelaskan oleh Slameto (2003: 37) bila guru menjelaskan suatu unit pelajaran, hal itu perlu diulang-ulang karena ingatan siswa tidak selalu tetap dan mudah lupa, maka perlu dibantu dengan mengulangi pelajaran yang sering dijelaskan. Pelajaran yang diulang akan memberikan tanggapan yang jelas, dan tidak mudah dilupakan, sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk memecahkan masalah. Ulangan dapat diberikan secara teratur, pada waktu tertentu, atau setelah tiap unit diberikan, maupun secara insidental jika dianggap perlu.

Pada aspek Repetition, guru bisa memodifikasi kuis dengan metode permainan yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga bisa lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran AIR adalah sebagai berikut:

- a) Melatih pendengaran dan keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat (*Auditory*)
- b) Melatih siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif (*Isntellectually*)

- c) Melatih siswa untuk mengingat kembali tentang materi yang telah dipelajari (*Repetition*)
- d) Siswa menjadi lebih aktif dan kreatif

Sebaliknya, kelemahan dari model pembelajaran AIR ini adalah karena terdapat tiga aspek didalamnya yaitu *Auditory, Intellectually, and Repetition* sehingga terkesan sangat menyulitkan guru dan memakan waktu pembelajaran yang lama. Namun hal ini dapat diantisipasi dengan cara kerja kelompok siswa.

### **Pengertian Gaya Belajar**

Menurut ahli, tidak ada satu pendekatan yang sesuai dengan semua orang, jika pengajaran dirancang dan ditetapkan dengan memperhatikan perbedaan gaya belajar, pelajar akan mampu meningkatkan konsentrasi. Dijelaskan oleh S. Nasution (2003: 94) gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berfikir dan memecahkan soal. Begitu pula yang diungkapkan Dunn & Dunn dalam Sugihartono (2007: 53) bahwa gaya belajar merupakan kumpulan karakteristik pribadi yang membuat suatu pembelajaran efektif untuk beberapa orang atau tidak efektif untuk orang lain.

Dari penjelasan dua teori tersebut dapat terlihat adanya perbedaan cara belajar anak yang pada dasarnya penting diketahui guru dan siswa apabila ingin memudahkan proses pembelajaran. Dalam sebuah kelas, guru akan menemukan siswa yang belajar dengan tekun, duduk diam hanya mendengarkan guru. tetapi tidak dapat disangkal bahwa ketika guru sedang

menjelaskan, akan didapati juga siswa yang kelihatannya tidak mendengarkan gurunya mengajar, ada juga siswa yang sibuk mencorat-corek kertas.

Menurut Ghufron (2012: 9) dengan mengajarkan bahan yang sama, dengan metode yang sama, serta cara penilaian yang sama kepada semua siswa dianggap dapat menghasilkan hasil yang sama pula adalah hal yang kurang tepat, sebab meski semua diperlakukan sama namun mesti diingat bahwa yang melakukan belajar adalah individu yang berbeda kepribadian, kecakapan, emosional dan minatnya. Pada dasarnya, guru juga harus memiliki cara mengajar yang kreatif dan tidak monoton sehingga dapat mengakomodir semua perbedaan yang ada di kelas.

Diperjelas oleh DePorter dan Hernancki (2002: 110-112) yang menyatakan bahwa gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu visual (cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat), auditorial (belajar melalui apa yang mereka dengar) dan kinestetik (belajar melalui gerak dan sentuhan).

Berdasarkan pada *Neuro-linguistic Programing* yang dikembangkan oleh Richard Bandler dan John Grigdner dalam Gunawan (2012: 143) yang menjelaskan tentang model strategi komunikasi, diketahui bahwa selain kita memasukkan informasi dari kelima panca indera kita, ada juga preferensi bagaimana kita menciptakan dan memberikan arti pada suatu informasi, yaitu dengan menggunakan 3 preferensi sensori yang berdasarkan pada visual (penglihatan), auditori (pendengaran), dan kinestetik (sentuhan atau gerakan).

#### **4. Macam-macam Gaya Belajar**

##### **a. Visual**

Menurut Russel (2011: 41-42) orang-orang yang cenderung dominan visual lebih menyukai belajar dari produk-produk cetakan, televisi, video, dan produk berbasis komputer. Walaupun tidak selalu menyukai menonton televisi, siswa dengan gaya belajar visual ini akan selalu mencoba mendeskripsikan apa yang ia tangkap dari indra penglihatannya. Begitu pula yang diungkapkan oleh Bobby DePorter dan Mike Hernancky yang mengatakan bahwa gaya belajar ini mengakses citra visual, yang diciptakan maupun diingat. Warna, hubungan ruang, potret mental, dan gambar menonjol dalam gaya belajar yang visual (2003: 85)

##### **b. Auditori**

Dalam bukunya yang berjudul *Quantum Teaching*, Bobby DePorter dan Mike Hernancky (2003: 85) menyatakan bahwa gaya belajar auditori ini mengakses segala jenis bunyi dan kata yang diciptakan maupun diingat. Musik, nada, irama, rima, dialog internal dan suara adalah yang menonjol dalam gaya belajar auditori. Tidak jauh berbeda dengan Russel (2011: 42-44), orang-orang yang cenderung dominan auditori lebih menyukai belajar dengan cara mendengarkan. Ciri-ciri siswa pembelajar auditori adalah mudah teralihkan pikirannya ketika mendengar sesuatu, oleh karena itu dia membutuhkan konsentrasi yang lebih agar perhatiannya tidak mudah teralihkan. Bahkan biasanya siswa auditori akan mengulang kembali secara

lisannya tentang materi yang sedang ia pelajari atau untuk mencerna sebuah informasi, biasanya siswa auditory lebih sering mengucapkan sendiri agar ia dapat mendengarkan perkataannya sendiri ketika tengah belajar.

**c. Kinestetik**

Menurut Russel (2011: 44-46) siswa dengan kecenderungan kinestetik adalah siswa yang lebih suka belajar dengan bergerak. Biasanya, siswa dengan kecenderungan kinestetik ini adalah siswa yang sulit untuk diperintahkan duduk diam mendengarkan, contohnya ketika ia tengah menonton televisi, ia juga melakukan dua hal lainnya dalam waktu bersamaan. Ketika ia berbicara juga sering menggerakkan tubuhnya. Bobby DePorter dkk yang menyatakan bahwa gaya belajar ini mengakses segala jenis gerak dan emosi yang diciptakan maupun diingat. Gerakan, koordinasi, irama, tanggapan emosional, dan kenyamanan fisik menonjol dalam gaya belajar kinestetik (2003: 85).

Berikut ini terdapat macam-macam keberagaman gaya belajar menurut Lou Russel.

**Tabel 1.1. Kecenderungan dan Kebiasaan Belajar**

Situasi	Kecenderungan		
	Visual	Auditori	Kinestetik
Mencatat	Banyak catatan; menggunakan catatannya terus	Sedikit mencatat; lebih suka mendengar tanpa	Lebih banyak lagi mencatat, terutama tentang

	menerus; menggunakan digram dan gambar	beban dan mencatat dengan cepat jika benar- benar dibutuhkan	beberapa pertemuan; tidak pernah melihat kembali catatannya
Duduk	Duduk ditengah agar dapat melihat banyak hal	Duduk didepan agar dapat mendengar dengan baik	Duduk di belakang, gelisah dan sering bergerak
Mengingat kata atau angka	Merasa melihat angka-angka tersebut di dalam kepalanya dan membacanya	Mengucapkan kembali angka- angka yang teringat atau dengan suara keras mengucapkannya; ketika berbicara ditelepon, mengingat suara tuts yang ia tekan	Mengingat angka dengan bergerak (contoh, mengetuk-ketuk pulpen), karena sulit mengingatnya tanpa bergerak
Musik	Menyenangi musik	Musik menggangu kemampuan	Musik mempengaruhi emosinya dan

		mendengarnya ketika terlalu dekat atau terlalu keras terutama ketika sedang belajar	tingkat energinya
Menerima respon dari orang lain	Ingin melihat gambar, grafik, laporan yang berwarna di beberapa halaman	Hanya mendengarkan dari apa yang diceritakan dan butuh kesunyian	Ingin memperoleh data secepatnya kemudian ingin memperdebatkan dalam beberapa hal yang kurang sesuai

Sumber : Buku The accelerated learning field book (2011: 48)

## B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Terdapat peningkatan hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA I di SMAN 14 Jakarta dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dengan pengelompokan gaya belajar siswa”

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAN 14 Jakarta menggunakan pendekatan *Auditory Intellectually and Repetition*, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Jepang serta pendapat atau tanggapan siswa dengan menggunakan pendekatan *Auditory Intellectually and Repetition* dalam pembelajaran bahasa Jepang pada siswa kelas X SMAN 14 Jakarta.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 14 Jakarta pada semester II (genap) tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Maret 2015 sampai Februari 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

#### **C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan**

Mengingat penelitian ini dilaksanakan didalam kelas, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2012: 2) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk



mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian di kelas tersebut. Dengan menggunakan penelitian tindakan masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajaran dapat diaktualisasikan secara sistematis. Dengan demikian PTK merupakan suatu strategi pemecahan masalah yang dapat meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran didalam kelas yang belum optimal.

Kegiatan penelitian tindakan menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam buku Penelitian Tindakan Kelas (2008: 21) terdiri atas beberapa tahap yaitu, perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Setelah refleksi dilanjutkan dengan perencanaan kembali (replanning), dan seterusnya. Kemudian dilanjutkan dengan modifikasi dalam rangkaian tindakan dan pengamatan lagi, sehingga membentuk sebuah siklus tertentu.

Berikut ini adalah bagan dari kegiatan PTK model Kemmis & Mc Taggart :

Tabel 1.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart

Sumber : Masnur Muslich (2009: 150)

#### **D. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X MIA 1 SMAN 14 Jakarta semester II tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 32 siswa dengan komposisi 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

## **E. Kolabolator**

Penelitian ini dibantu oleh satu orang kolabolator, yaitu guru mata pelajaran bahasa Jepang SMAN 14 Jakarta, yang bertindak sebagai observer atau pengamat

## **F. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian**

### 1. Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai seorang yang merencanakan penelitisan meliputi penyusunan RPP, *handout* materi, lembar observasi dan melaksanakan penelitian sesuai dengan RPP yang telah dirancang serta melaksanakan pengamatan dalam proses pembelajaran dan menyebar angket untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa setelah melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang dengan pendekatan *Auditory Intellectually and Repetition*.

### 2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai seorang yang melaksanakan tindakan dan pengamatan. Dalam kegiatan penelitian di kelas peneliti terlibat langsung mulai dari perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan hingga evaluasi dan analisis data. Agar sesuai dengan fokus penelitian maka peneliti dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan data secara langsung.

## **G. Tahapan Intervensi Tindakan**

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan tindakan seperti yang dijelaskan dalam model gabungan Kemmis dan Mc.Taggart pada desain intervensi tindakan. Sebelum tindakan dilaksanakan peneliti akan memberikan tes awal kepada siswa untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa, kemudian dilanjutkan dengan tahapan tindakan sebagai berikut:

### **1. Perencanaan Tindakan (*Planning*)**

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan meliputi perencanaan tindakan umum dan khusus. Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek, sedangkan perencanaan khusus merupakan perencanaan yang disusun untuk masing-masing siklus. Keseluruhan perencanaan yang disusun berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan rekan sejawat sebagai kolaborator.

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan pada Bab I, yakni terkait dengan peningkatan hasil belajar bahasa jepang siswa kelas X SMAN 14 Jakarta. Pada taapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, situasi kelas, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, menyiapkan media serta membuat instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data, dan evaluasi hasil belajar untuk keseluruhan siklus. Rencana pembelajaran disusun dengan menggunakan Kurikulum 2013 sebagai acuan.

### **2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan tindakan yang telah direncanakan dengan baik agar sesuai dengan materi yang terdapat dalam RPP dan metode atau pendekatan yang tepat. Tahap ini merupakan bagian realisasi dari yang telah dirancang dan disiapkan dalam perencanaan.

### 3. Pengamatan (*Observing*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, observasi ini dilakukan terhadap semua aktivitas siswa yang menjadi indikator keberhasilan. Dalam proses ini digunakan instrumen pengamatan yang telah dipersiapkan oleh peneliti untuk mengumpulkan semua data yang berisi tentang pelaksanaan tindakan dari rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap hasilnya.

### 4. Refleksi (*reflecting*)

Tahapan pada tahap ini adalah untuk memproses data yang telah dikumpulkan ketika melakukan pengamatan. Selanjutnya hasil dari refleksi tersebut akan digunakan untuk menetapkan langkah-langkah lebih lanjut dalam PTK.

## **H. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Dengan penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat terjadi suatu perubahan pada siswa dalam meningkatnya hasil belajar bahasa Jepang. Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila pada akhir siklus sudah menunjukkan peningkatan penguasaan siswa pada mata pelajaran

bahasa Jepang. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil instrumen yang telah diberikan kepada siswa.

Siswa diharapkan dapat mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yaitu minimal 80% dari jumlah siswa sesuai dengan ketentuan analisis keberhasilan SMAN 14. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini mengacu pada standar sekolah hasil keputusan kepala sekolah dan dewan guru.

Indikator keberhasilan ditentukan bersama dengan kolaborator yang sudah didiskusikan terlebih dahulu sehingga sesuai dengan ketentuan yang sudah diatur oleh sekolah. Selain itu hal ini juga didukung oleh pernyataan Mulyasa dalam Muskilah (2010: 77) yang menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dilihat dari dua segi, yaitu segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, dikatakan berhasil dan berkualitas apabila minimal sebagian besar peserta didik (75%) terlihat aktif baik secara fisik, mental maupun proses pembelajaran. Sedangkan dari segi hasil, proses belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada peserta didik seluruhnya atau minimal 75%.

Apabila hasil pengamatan sudah menunjukkan hasil yang diinginkan atau ditargetkan maka penelitian dikatakan berhasil dan siklus dihentikan. Tetapi jika hasil pengamatan belum sesuai target maka harus dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## **I. Data dan Sumber Data**

### 1. Data

1.1 Data hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA I SMAN 14 Jakarta

2.2 Data mengenai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

3.3 Data mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Auditory Intellectually and Repetition*.

### 2. Sumber Data

Sumber data untuk memperoleh data penelitian tersebut adalah siswa kelas X MIA I di SMAN 14 Jakarta

## **J. Instrumen Pengumpul Data**

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah pengamatan yang dilakukan oleh observer atau kolaborator terhadap kegiatan guru untuk menilai peningkatan kegiatan pembelajaran dan proses belajar siswa.

### 1. Instrumen Hasil Belajar Bahasa Jepang

Hasil belajar bahasa Jepang merupakan skor yang diperoleh siswa setelah menjawab tes tertulis dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Auditory intellectually and Repetition*. Instrumen dalam penelitian ini memiliki 2 tipe yaitu tipe soal berbentuk soal essay terbuka dan tipe soal essay tertutup yang

telah disesuaikan dengan kompetensi isi (KI), kompetensi dasar (KD) dan sudah melalui uji pakar.

## 2. Instrumen Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR)

Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dalam penelitian ini merupakan hasil pengamatan yang diperoleh siswa dan guru berdasarkan pengamatan untuk penilaian mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PBL yang sesuai dengan indikator dan langkah-langkah PBL tersebut. Instrumen yang digunakan adalah berupa lembar pengamatan dan catatan lapangan yang mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru.

## **K. Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui dan mengukur apakah tindakan dalam penelitian ini telah mencapai sasaran. Lembar observasi ini terdiri dari 2 jenis yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Keduanya dilengkapi dengan format berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, baik aktivitas siswa maupun aktivitas guru. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi lembar observasi untuk guru dan siswa:

### 2. Catatan Lapangan



Menurut Rochiati (2007:125) dalam penelitian tindakan kelas catatan lapangan (*field notes*) merupakan sumber informasi yang sangat penting yang buat oleh mitra kolaborator atau observer.

Catatan lapangan dalam penelitian ini dilakukan oleh kolaborator untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat ditulis pada lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Tes Kemampuan

Adapun jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ulangan harian dan *posttest*. Pemberian ulangan harian dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum adanya tindakan. Sedangkan pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah siswa mendapat tindakan.

### 4. Angket

“Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui” (Arikunto, 2006:151).

Angket dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan pendekatan *Auditory Intellectually Repetition* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian ini angket diberikan diakhir pembelajaran.

Berikut ini adalah langkah – langkah dalam pengolahan data berupa angket menurut Supardi (1986:20) :

- 1) Memeriksa jawaban angket dan menjumlahkan setiap jawaban angket.
- 2) Menghitung frekuensi dan persentase jawaban dengan menggunakan rumus :

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

P = Persentase Jawaban

f = frekuensi jawaban salah

x = Jawaban responden

- 3) Menafsirkan secara rinci hasil persentase dengan melihat tabel pedoman penafsiran angket.

**Tabel 1.2**  
**Pedoman Penafsiran Angket**

<b>Jumlah Responden</b>	<b>Interpretasi</b>
0%	Tidak seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25 %	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya

100%	Seluruhnya
------	------------

#### 5. Wawancara

Hopkins dalam Rochiati (2007:25) menjelaskan bahwa wawancara merupakan cara untuk mengetahui suatu kondisi atau keadaan dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain.

Dalam penelitian ini wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi awal pembelajaran bahasa Jepang di kelas X MIA atau keadaan awal siswa.

#### 6. Lembar Penilaian Sikap

Lembar penilaian sikap dilakukan untuk mengetahui perilaku masing-masing siswa yang terdapat dalam indikator RPP kurikulum 2013.

#### 7. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa video selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media ini dipilih sebagai bukti atau keterangan yang dianggap lebih realistis selama pembelajaran berlangsung.

### **L. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (*Trusworthiness*) Studi**

Untuk memperoleh data yang valid, maka peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2008:128) teknik triangulasi adalah suatu proses untuk memastikan sesuatu dari berbagai sudut pandang.

Tindakan menggunakan teknik triangulasi dalam penelitian ini antara lain:

1. *Source Triangulation* (triangulasi sumber), dalam penelitian ini mengumpulkan data dari berbagai narasumber yaitu peneliti, kolaborator dan siswa.
2. *Method Triangulation* (triangulasi metode), dalam penelitian ini digunakan berbagai macam metode untuk mengumpulkan data yaitu observasi, catatan lapangan, tes, angket dan wawancara.
3. *Instrumental Triangulation* (triangulasi instrumen), dalam penelitian ini supaya data yang terkumpul lebih akurat maka digunakan berbagai alat dan instrumen yaitu dengan mengisi lembar observasi, catatan lapangan dan hasil tes kemampuan siswa.

#### **M. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisa**

##### 1. Analisis Data

Pada penelitian ini terdapat dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu:

- a. Data kualitatif, yaitu hasil data deskriptif dari pengamatan aktivitas siswa dan guru serta catatan lapangan pada pembelajaran bahasa Jepang dengan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.
- b. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah skor belajar siswa untuk mengetahui persentase keberhasilan belajar yang sudah

mencapai KKM. Kemudian hasil angket untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa.

Untuk melihat persentase peningkatan hasil yang diperoleh pada aspek kognitif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kognitif siswa} = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Jika persentase target pencapaian pada aspek kognitif belum tercapai maka harus dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan acuan refleksi dari siklus I.

## 2. Interpretasi Hasil Analisa

Peningkatan hasil belajar bahasa Jepang melalui pendekatan *Auditory Intellectually Repetition* menggunakan tes disetiap akhir siklus. Apabila terlihat adanya peningkatan hasil belajar maka hal ini merupakan dampak dari proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa diukur dari analisis tes disetiap akhir siklus. Penelitian dianggap berhasil apabila skor yang diperoleh mengalami peningkatan. Jika minimal 80% jumlah siswa kelas X MIA 1 telah mencapai KKM maka penelitian dikatakan sudah cukup, namun apabila belum mencapai target maka penelitian harus dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berikut ini merupakan cara perhitungan analisis menggunakan statistic sederhana:

$$\text{Nilai Tes Siswa} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Rata-rata Kelas} = \frac{\text{nilai keseluruhan siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

#### **N. Tindak Lanjut Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Dalam penelitian ini peneliti akan menguji pendekatan *Auditory Intellectually Repetition* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa. Oleh karena itu diperlukan penelitian tindak lanjut. Siklus dalam PTK ini akan dihentikan apabila sudah terdapat peningkatan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan berupa peningkatan hasil belajar bahasa Jepang melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap 1 siklus terdiri dari 1 pertemuan. Alokasi waktu setiap 1 siklus adalah 2x 45 menit. Jadi, total waktu yang diperlukan untuk 2 siklus adalah 180 menit. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Sebelum menguraikan hasil penelitian, berikut peneliti membuat sebuah bagan tindakan penelitian yang dilakukan peneliti dari awal Pra penelitian, pelaksanaan Siklus I hingga siklus II yang dibuat sesuai dengan apa yang peneliti lakukan sebelum, selama dan sesudah penelitian.

### Bagan Penelitian Tindakan Kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor





## **A. Kondisi Awal**

Sebelum peneliti melakukan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan pra penelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan hasil tes bahasa Jepang siswa serta wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Jepang. Dari data hasil tes diperoleh rata-rata kelas 76,90. Sedangkan nilai KKM mata pelajaran bahasa Jepang adalah 80. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang telah memenuhi KKM belum mencapai 80% dari jumlah siswa. Kemudian dari hasil wawancara dikatakan bahwa kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang sebagian siswa memiliki ketertarikan dalam belajar bahasa Jepang yang cukup jika dibandingkan dengan kelas yang lain. Akan tetapi, kurangnya variasi metode pembelajaran menjadikan anak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu perlu adanya penelitian tindakan kelas.

### *1. Wawancara*

Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang. Dari hasil wawancara tersebut didapat informasi sebagai berikut:

- a) Ketertarikan siswa mengenai bahasa Jepang itu sendiri cukup banyak dibandingkan kelas lain
- b) Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, keaktifan belajar siswa dikelas masih kurang baik
- c) Guru pernah mendengar mengenai macam-macam gaya belajar siswa, tetapi lupa.
- d) Guru belum pernah mengidentifikasi gaya belajar kelas yang diteliti

- e) Guru mengakui tidak banyak/variasi menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga mengakibatkan konsentrasi siswa yang mudah teralihkan dan bermalasan-malasan
- f) Menurut guru, terdapat hambatan dalam pembelajaran yaitu keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah, kesibukan guru dan terbatasnya waktu. Bahkan sering kali jam pelajaran terpotong oleh berbagai hal
- g) Dari hasil belajar selama ini, hanya beberapa siswa yang mendapatkan hasil memuaskan, tidak sedikit siswa yang nilai bahasa Jepangnya masih dibawah KKM yang sudah ditentukan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru juga dapat diperoleh informasi mengenai media permainan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan *Auditory* dirasa tepat dan cocok dalam pembelajaran bahasa Jepang. Akan tetapi sampai hari ini penerapannya dalam pembelajaran bahasa Jepang dirasa masih belum maksimal.

## 2. *Angket Penelitian Awal*

Angket disebarakan kepada 33 siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan dan hambatan yang dirasakan selama pembelajaran bahasa Jepang. Hasil dari angket tersebut adalah dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa merasakan hasil belajar yang kurang memuaskan dan berharap pembelajaran bahasa Jepang bisa lebih menarik dan menyenangkan. Hasil dari angket tersebut antara lain :

- a) 90% siswa menyatakan bahwa bahasa Jepang sulit untuk dipelajari

- b) 35% siswa menyatakan bahwa mereka tertarik mempelajari bahasa Jepang
- c) 98% siswa menyatakan sangat mengharapkan pembelajaran bahasa Jepang yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan
- d) 10 % siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan menarik
- e) 95% siswa mengharapkan pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat permainan dalam proses pembelajarannya
- f) 5% siswa menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jepang selama ini menarik dan menyenangkan

### 3. Hasil Ulangan Siswa

Berikut ini adalah data hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas :

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Belajar Siswa kelas X MIA E**

No	Nama Siswa	Nilai
1	A	84
2	B	78
3	C	92
4	D	76
5	E	86
6	F	72
7	G	56
8	H	82
9	I	72
10	J	82
11	K	78
12	L	90
13	M	58
14	N	72
15	O	74
16	P	70
17	Q	78

18	R	86
19	S	82
20	T	72
21	U	82
22	V	88
23	W	78
24	X	78
25	Y	74
26	Z	72
27	AB	54
28	CD	78
29	EF	70
30	GH	76
31	IJ	82
32	KL	74
33	MN	92
Rata-rata		76,90

Data yang diperoleh ini diakui guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang sebagai nilai akumulasi dari berbagai aspek penilaian. Namun, masih juga banyak terdapat siswa yang nilainya masih dibawah KKM sekolah yaitu 80. Dari total 33 siswa, dapat diketahui bahwa hanya terdapat 12 siswa (hanya 36,5%) yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti juga menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk mendapatkan data hasil penelitian hasil belajar siswa bahasa Jepang. Sebelumnya, peneliti meminta pendapat seorang ahli (*expert judgement*), yaitu seorang yang mumpuni dalam bidang bahasa khususnya bahasa Jepang dan memiliki kompetensi yang sesuai dalam menilai kevalidan instrumen yang akan digunakan untuk menilai hasil belajar bahasa Jepang siswa. Data hasil

pra penelitian, dapat menjadi dasar dan data awal peneliti untuk melaksanakan tindakan kelas pada kegiatan pembelajaran bahasa Jepang siswa melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada siklus I, tindakan dilaksanakan pada tanggal 20 April 2014. Adapun peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai *planner leader*, pemberi tindakan, dan pengamat, sehingga peneliti terlibat langsung bersama siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolabolator mendiskusikan program kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu, instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi juga dipersiapkan. Berikut ini deskripsi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* untuk meningkatkan hasil belajar dan proses belajar mulai dari perencanaan sampai refleksi.

### **1. Deskripsi Data Siklus I**

#### **a. Perencanaan (Planning)**

Peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan berdiskusi bersama kolabolator, pemberian kegiatan ditekankan pada tiga aspek yang terdapat di

model pembelajaran AIR (*Auditory Intellectually Repetition*) untuk meningkatkan hasil belajar dan proses pembelajaran siswa. Rencana pembelajaran disusun berdasarkan tujuan kegiatan, media, dan alat pengumpul data.

Lalu menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada siswa. Media disesuaikan dengan materi pembelajaran, tiga aspek model pembelajaran yaitu aspek *Auditory*, aspek *Intellectually*, aspek *Repetition* dan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya hasil diskusi bersama kolabolator. Setelah itu peneliti menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar pedoman observasi, catatan lapangan, soal *posttest*, dan dokumentasi (*camera digital*).

#### **b. Tindakan (Acting) dan Pengamatan (Monitoring)**

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 April 2015, mulai pukul 07.45 WIB sampai 09.15 WIB. Pada siklus ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas (kolabolator), serta seluruh siswa kelas X MIA E. Pada proses pembelajaran, guru mengawali dengan doa bersama, menanyakan kabar, serta memeriksa kehadiran siswa. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kesiapan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya guru tepatnya pukul 07.50 memperlihatkan sebuah video kebudayaan Jepang yang bertema 'konnapun' untuk menarik perhatian dan minat siswa terhadap Jepang. Sambil video diputar, guru menjelaskan

tentang video yang tengah diputar, siswa terlihat begitu antusias ketika video diputar dan banyak berkomentar berkali-kali “ih, lucu...” ataupun terkagum-kagum bahkan bertepuk tangan takjub melihat video yang diputar. Video berlangsung hanya 3 menit, dan ketika video selesai diputar, siswa meminta memutar video yang lain. Namun, karena keterbatasan waktu guru harus segera mulai melanjutkan pembelajaran.

**Gambar 4.1**



Ket. Cuplikan video ‘konnapun’

Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberitahukan siswa materi yang akan dipelajari tepatnya pukul 07.55 melalui slide pertama power point yang sudah disiapkan peneliti sebelumnya.

Sebelum melangkah ke materi inti, guru melakukan sedikit *review* terhadap materi sebelumnya karena materi hari ini masih memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya. Tepatnya pada pukul 08.00 siswa mengingat kembali materi yang pernah diajarkan sebelumnya sebagai *review*. Setelah itu barulah guru memasuki materi inti yang masih dalam power point yang sama di slide 4 sampai akhir. Guru banyak melakukan metode ceramah variasi dimana disaat yang sama juga guru melakukan tanya jawab kemudian interaksi dengan siswa.

Selain menggunakan metode ceramah variasi yang juga sejalan dengan aspek *Auditory*, guru juga melakukan penguatan-penguatan pengucapan kosakata, berhubung dalam kosakata materi ini banyak terdapat *double vocal* sehingga siswa banyak diminta mengulang pengucapan yang diucapkan guru dan memberitahukan cara pengucapan yang benar. Setelah sekitar 10 menit menyebutkan kosakata baru, guru membantu siswa mengidentifikasi perbedaan antara materi hari ini dengan materi sebelumnya dimana siswa pada mulai dari kegiatan ini dikatakan masuk dalam aspek *Intellectually*. Siswa terlihat masih malu-malu dalam mengemukakan pendapat sehingga masih harus diberi umpan terlebih dahulu. Lalu guru mendrill kosakata baru terhadap siswa secara satu persatu. Siswa terlihat tegang namun tertawa lepas ketika namanya tidak dipanggil, tetapi nama temannya yang dipanggil.

Setelah selesai dengan drill kosakata baru, guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya, tepatnya pada pukul 08.23 dengan mengucapkan “*shitsumon ga arimasuka?*” kepada siswa.



Serempak siswa memasang mimik yang bingung karena tidak mengerti artinya, kemudian guru menambahkan “*shitsumon* itu pertanyaan, *arimasuka* itu adakah, jadi adakah pertanyaan??”. Beberapa siswa terlihat mencoba menjawab pertanyaan guru dengan bahasa Jepang “*ie..*” atau “*ie, arimasu*” atau “*arimasu*”. Guru memaklumi hal tersebut karena siswa memang belum menerima materi yang seperti itu. Namun ternyata ada siswa yang bisa menjawab dengan lengkap dan benar “*ie, arimasen*”.

Kegiatan berlanjut dengan mencoba membuat sebuah kalimat tepatnya pada pukul 08.30. Siswa diminta membuat sebuah kalimat yang sesuai dengan photo yang ditampilkan pada layar LCD. Terlihat beberapa siswa mencoba membuat sebuah kalimat namun malu untuk mengungkapkannya. Guru memberikan kesempatan kepada satu orang siswa yang berani mengangkat tangan untuk meminta izin membuat kalimat yang sesuai. Guru juga mendorong siswa agar tidak malu menjawab, meskipun mungkin nanti kalimat yang dibuat adalah kalimat yang salah. Hal ini dilakukan untuk melatih keberanian siswa pada proses pembelajaran. Akhirnya ada salah satu siswa yang memberanikan diri untuk mencoba membuat suatu kalimat. Walaupun kalimatnya kurang tepat, namun setelah itu siswa tersebut membetulkan kalimatnya dengan bantuan guru. Guru memberikan reward berupa pujian “*ii desune*” dan tepuk tangan, begitu juga siswa yang lain memberikan tepuk tangan.

Setelah itu baru guru menjelaskan kepada siswa cara mudah untuk membuat kalimat. Dengan bantuan slide power point dan cara penulisan

kalimat dengan warna-warna berbeda yang diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menyusun kalimat, terutama membantu dalam hal partikel dalam bahasa Jepang yang kadang membuat siswa sulit sehingga ragu-ragu untuk membuat sebuah kalimat. Selain itu guru juga membantu siswa mengingat penyebutan jumlah orang dalam bahasa Jepang melalui sebuah lagu dari laman genkijapan.net yang pada akhirnya dinyanyikan bersama-sama dengan siswa.

Gambar 4.2



Ket. Cuplikan video laman genkijapan.net

Sebelum melanjutkan pada kegiatan selanjutnya, guru kembali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang kurang dimengerti.

Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan mengumpulkan buku paket sakura kedepan tiap baris tempat duduk siswa. Hal ini dilakukan tepatnya pada pukul 08.40 sebagai persiapan memasuki aspek *Repetition* melalui permainan 'Komunikata'. Diawali dengan penjelasan ketentuan dan tata tertib permainan selama 5 menit siswa mulai berisik ketika harus menentukan siapa yang berperan sebagai 'kepala' dan 'ekor' dan permainan ini. Kegiatan permainan ini cukup membuat kesulitan siswa oleh karena itu guru hanya memberikan 2x pergantian pemain dalam permainan ini. Sampai akhirnya, tepat pukul 09.00 keluarlah kelompok baris 3 sebagai pemenang permainan ini. Pemberian hadiah akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Setelah itu, guru memberikan soal post test untuk mengukur hasil belajar bahasa Jepang siswa. Kegiatan ditutup dengan informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

### **c. Refleksi (Reflecting)**

Diakhir siklus I peneliti bersama kolabolor mengadakan refleksi dan evaluasi setelah melaksanakan pembelajaran. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat tindakan yang telah diberikan dan dampak dari penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor.

Pengamatan atas kinerja peneliti dan kolabolor di lapangan sangat diperlukan dalam penelitian ini, pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh peneliti dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan. Peneliti dan kolabolor juga melakukan analisis proses sejauh mana aktivitas peneliti dalam melakukan tindakan, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

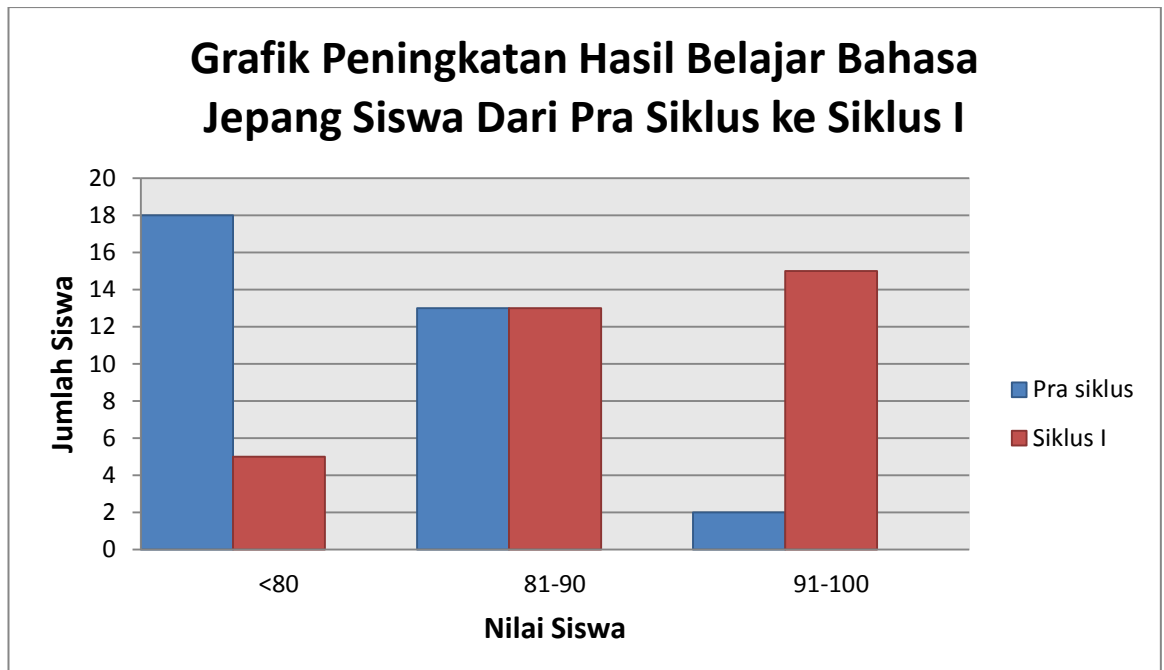
Setelah siswa mendapat perlakuan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dalam pembelajaran bahasa Jepang dan mengerjakan posttest diakhir pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 90,15. Nilai tersebut terdiri dari nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 70. Berdasarkan persentase pencapaian KKM maka diperoleh sebanyak 28 siswa atau sebanyak 87% dengan nilai diatas KKM. Berikut data tentang nilai hasil belajar siswa pada pra siklus dan siklus I :

**Tabel 4.2**  
**Data Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus dengan Hasil Posttest Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I
1	A	84	95
2	B	78	95
3	C	92	100
4	D	76	95
5	E	86	100
6	F	72	90
7	G	56	90
8	H	82	95
9	I	72	95
10	J	82	85
11	K	78	85

12	L	90	75
13	M	58	85
14	N	72	70
15	O	74	100
16	P	70	75
17	Q	78	95
18	R	86	75
19	S	82	90
20	T	72	95
21	U	82	90
22	V	88	85
23	W	78	95
24	X	78	90
25	Y	74	95
26	Z	72	90
27	AB	54	95
28	CD	78	100
29	EF	70	85
30	GH	76	100
31	IJ	82	90
32	KL	74	100
33	MN	92	75
Rata-rata		76,90	90,15

Grafik 4.1



Berdasarkan hasil pengamatan dari kolabolator dan observer masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan membandingkan hasil ulangan siswa dengan *postest* tersebut maka dapat dikatakan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* tahap I ini secara keseluruhan belum dapat dikatakan sempurna. Pada siklus berikutnya guru harus lebih cermat dalam mengalokasikan waktu pada aspek *Auditory* dan *Repetition*. Oleh karena itu penelitian tindakan ini akan dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu siklus II.

## **2. Deskripsi Data Siklus II**

Pada siklus II, tindakan dilakukan pada tanggal 27 April 2014 dan berlangsung dari pukul 07.45 sampai pukul 09.15 WIB. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai *planner leader*, pemberi tindakan, dan pengamat, sehingga peneliti terlibat langsung dengan siswa dalam kegiatan yang menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)*.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolabolator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan untuk siklus lanjutan. Peneliti bekerjasama dengan kolabolator yang akan mengamati dan mencatat kegiatan penelitian yang berlangsung. Selain itu, peneliti mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa *Camera Digital*. Berikut ini merupakan

deskripsi pemberi tindakan berupa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* pada pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan dari perencanaan hingga refleksi.

#### **a. Perencanaan (Planning)**

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada siswa yang telah disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan kolaborator.
- 2) Menyiapan media yaitu *notebook* dan *speaker portable* yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedomena observasi, soal *posttest* dan dokumentasi.

#### **b. Tindakan (Acting) dan Pengamatan (Monitoring)**

Siklus II ini dilaksanakan pada hari senin 27 April 2015 mulai pukul 07.45 sampai pukul 09.15 WIB, di ruang kelas X MIA E Bogor. Pada siklus ini dihadiri oleh peneliti, guru kelas (kolaborator), seorang Native Speaker, dan siswa kelas X MIA E. kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama, kemudian dilanjutkan dengan mengkondisikan kelas, mengabsensi siswa dan melakukan tanya jawab kepada siswa terkait kabar siswa, kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa, guru terlebih dahulu memperlihatkan sebuah video terkait kebudayaan di Jepang yaitu mainan yang bernama ‘Konnapun’. Selama 6-7 menit siswa dibuat terkagum-kagum dengan video yang diperlihatkan oleh guru. Tak sedikit juga siswa yang bertanya-tanya kepada guru “itu bisa dimakan?” atau “itu beneran?” atau “itu buat apa?” dan sebagian yang lainnya juga berkomentar mengenai video tersebut. Hal ini guru lakukan sebagai salah satu cara yang dianggap ampuh dalam menarik perhatian siswa yang tadinya terlihat bersikap acuh tak acuh.

**Gambar 4.3**



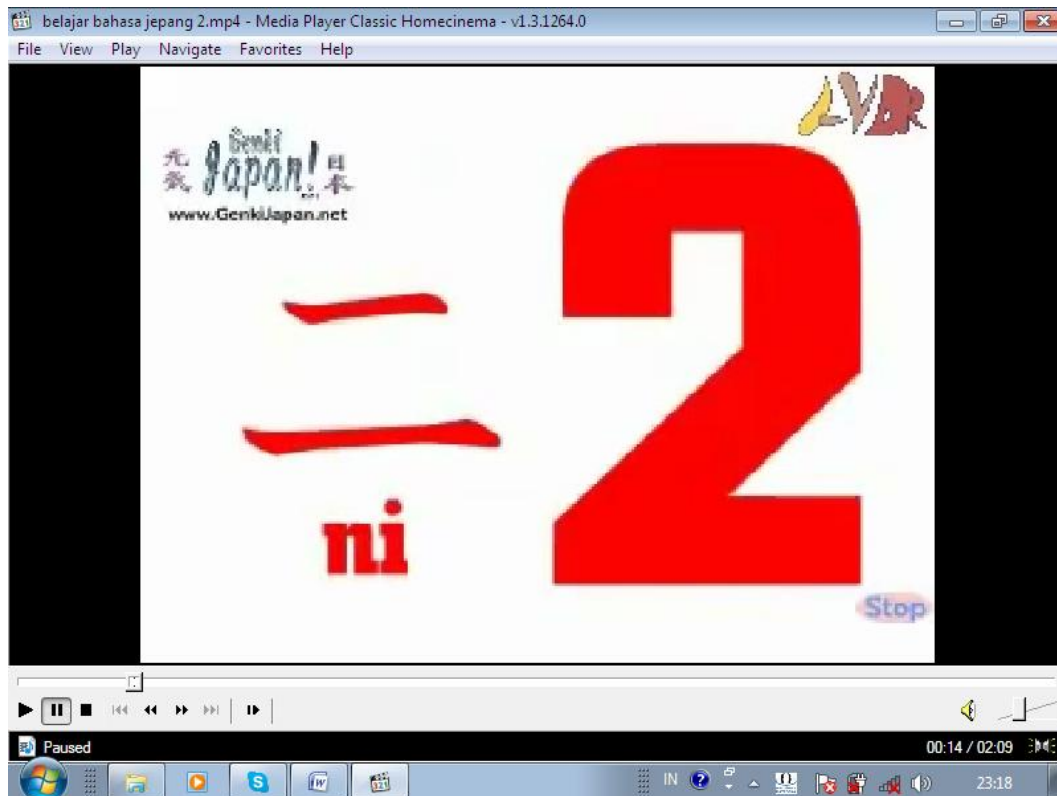
Ket. Cuplikan video ‘konnapun’

Setelah perhatian siswa sudah didapatkan guru, pada pukul 07.55 barulah guru memasuki materi pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti dan



tentunya dibantu oleh kolabolator dan *native speaker*. Guru menggunakan media power point dalam melakukan metode ceramah variasi untuk memperkenalkan kosakata-kosakata baru. Guru mengulas materi usia dalam bahasa Jepang, dibantu dengan video dari laman Genkijapan.net mengenai berhitung dengan irama musik yang menarik sehingga siswa juga terlihat antusias dan tertarik untuk berhitung bersama sesuai dengan alunan musik yang terdapat pada video tersebut.

Gambar 4.4



Ket. Cuplikan video laman genkijapan.net

Kemudian dilanjutkan dengan kosakata usia dan cara mengungkapkan usia sendiri, maupun anggota keluarga. Guru juga menampilkan video

dengan musik berirama yang juga dari 'genkijapan.net' dengan tema yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk menambah aspek *Auditory* dalam pembelajaran. Video juga dipilih yang menarik dan mudah diingat bagi siswa sehingga akan memudahkan pembelajaran. Setelah itu, tepat pukul 08.05 beberapa siswa juga diminta untuk melakukan dialog bertanya mengenai usia temannya.

Tak lupa guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, terutama mengenai materi usia yang di beberapa kosakata usia ada pengecualian, guru membantu siswa untuk mempermudah mengingat pengecualian tersebut. Setelah guru memastikan tidak ada lagi yang ditanyakan, pada pukul 08.15 guru menampilkan gambar-gambar dalam slide power point yang mendeskripsikan sebuah profesi. Guru juga melakukan pengulangan pengucapan disetiap kosakata baru agar siswa mengucapkan pelafalan yang sesuai.

Setelah semua kosakata baru diperkenalkan, guru mencontohkan sebuah kalimat yang menyatakan profesi seseorang. Setelah itu siswa diminta memperhatikan pada slide power point cara menyatakan sebuah profesi, kemudian guru meminta beberapa siswa untuk menyatakan profesi diri mereka sendiri sebagai siswa SMA maupun profesi anggota keluarga siswa. Kemudian guru memberika kesempatan bagi siswa yang masih kurang memahami materi untuk mengangkat tangan dan bertanya tentang apa yang kurang dipahami siswa.

Pada pukul 08.45, guru meminta siswa untuk membentuk sebuah kelompok yang berisikan 6-7 siswa dalam satu kelompok. Awalnya siswa terlihat tertib dan tenang ketika membuat suatu kelompok, namun akhirnya mereka memperebutkan beberapa siswa yang hasil belajar bahasa Jepangnya cukup baik untuk masuk kedalam kelompok mereka sehingga guru harus menentukan kelompok agar tidak terjadi kegaduhan. Setelah siswa sepakat dengan kelompok, guru meminta siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menentukan bunyi bel kelompok yang ditentukan secara bebas. Tidak butuh waktu lama untuk siswa berdiskusi, hasilnya kelompok 1 (bunyi bel 'entit-entit-entit'), kelompok 2 (*teeett*), kelompok 3 (*piipp*), dan kelompok 4 (*burucut*). Hal ini menarik bagi siswa karena mereka harus membunyikan bel yang mereka pilih dan siswa merasa lucu akan hal tersebut.

Siswa diminta berkelompok untuk melakukan Games 'Bel suka-suka'. Guru akan menceritakan sebuah keluarga dan profesi anggota keluarganya sebanyak 2x. Siswa diminta berdiskusi terlebih dahulu dengan kelompoknya untuk memahami isi paragraf yang diceritakan guru sebelumnya. Ketika semua anggota kelompok sudah memahami isi wacana yang dibacakan guru, barulah kelompok tersebut boleh membunyikan bel suka-suka mereka. Kemudian, satu orang perwakilan kelompok yang membunyikan bel harus maju ke meja depan untuk memilih kartu gambar profesi yang sesuai dengan isi wacana yang dibacakan oleh guru sebelumnya. Setelah menemukan gambar yang sesuai, guru memilih secara acak satu perwakilan lagi dari kelompok yang sama untuk kedepan mempresentasikan hasil diskusi

kelompok mereka didepan kelas kepada kelompok lain. Apabila presentasi hasil diskusi kelompok siswa ada yang salah, kelompok lain diperbolehkan melakukan interupsi dan meminta ijin untuk membetulkan. Kelompok yang memilih kartu gambar profesi dengan tepat dan melakukan presentasi yang sesuai dengan wacana guru adalah kelompok yang menang. Kelompok yang menang mendapatkan *reward* berupa pujian dan tepuk tangan dari teman-teman kelas.

Pada awalnya, siswa meminta untuk melakukan uji coba game terlebih dahulu, namun karena terbatasnya waktu pembelajaran, guru harus segera memulai permainan. Siswa diminta untuk bersiap-siap berdiskusi dengan kelompoknya. Setelah guru merasa siswa sudah siap, guru menjelaskan cara main dan ketentuan permainan kepada siswa hingga siswa mengerti. Setelah siswa mengerti, baru guru memulai permainan dengan menceritakan sebuah keluarga. Kelompok pertama yang maju dan mencari gambar adalah kelompok 'burucut'. Namun, perwakilan kelompok tidak dapat mendapatkan gambar yang ia cari, sehingga waktu sudah habis untuk kelompok burucut. Kembali guru menceritakan soal yang sama dan kini kelompok 'entit-entit-entit' yang mencari gambar dan mempresentasikan. Saat perwakilan kelompok maju ke meja depan untuk mencari gambar yang sesuai, anggota kelompoknya yang lain mempersiapkan untuk presentasi kedepan. Setelah guru menunjuk salah satu anggota kelompok untuk maju kedepan kelas mempresentasikan hasil diskusi mereka, walaupun dengan terbata-bata dan sedikit salah dalam pengucapan, kelompok 'entit-entiti-entiti' mampu

mendapatkan gambar yang sesuai dan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dengan benar. Kelompok 'entit-entit-entit' pun mendapatkan point 100 dan tepuk tangan siswa.

Guru memulai lagi dengan soal yang kedua, pada pukul 09.00 WIB. Kini, giliran kelompok 'teeett' yang membunyikan bel terlebih dahulu. Perwakilan kelompok segera maju ke meja depan untuk mencari gambar yang sesuai sementara anggota kelompok 'teeett' yang lain bersiap-siap untuk presentasi kedepan. Tak luput juga kelompok lain bersiap-siap, mendiskusikan wacana yang diceritakan guru karena apabila kemungkinan kelompok yang presentasi didepan melakukan kesalahan, kelompok lain bisa mengambil alih presentasi dan mendapatkan point.

Guru sudah mulai menunjuk, guru sengaja menunjuk siswa yang kelihatan tidak aktif diskusi untuk mendorong siswa untuk aktif dalam diskusi kelompok. Tapi, karena siswa yang ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya tidak bisa mempresentasikan hasil diskusi dengan benar, siswa kembali duduk tanpa membetulkan kesalahan presentasinya. Guru memperingatkan siswa agar lebih berhati-hati dalam pemilihan gambar dan kesesuaiannya dengan wacana yang diceritakan oleh guru. Guru juga menekankan bahwa diskusi kelompok adalah kunci kemenangan dalam permainan ini. Hal ini dilakukan karena peneliti masih melihat ada siswa yang tidak aktif dalam diskusi atau bahkan tidak ikut berdiskusi sama sekali. Oleh karena itu, kelompok 'teeett' tidak mendapatkan point.

Guru kembali menceritakan wacana keluarga, kelompok 'entit-entit-entit' kembali menjadi yang pertama dalam membunyikan bel. Akan tetapi sepertinya kelompok tersebut belum sempat mendiskusikan sepenuhnya mengenai wacana yang akan dipresentasikan nanti. Hal ini terbukti dengan belum terlihatnya kesiapan dari kelompok tersebut untuk maju memilih gambar yang sesuai. Setelah diberi waktu untuk mencari gambar yang sesuai, guru menunjuk salah satu siswa dalam kelompok 'entit-entit-entit' untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas. Karena perwakilan kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik dan gambarnya pun sesuai, guru kembali memberi point untuk kelompok pemenang tersebut.

Guru membacakan kembali wacana untuk melanjutkan permainan 'bel suka-suka' ini. Untuk pertama kalinya perwakilan kelompok 'brem' maju ke depan memilih gambar yang sesuai. Setelah selesai memilih gambar, guru kembali menunjuk salah seorang siswa yang terlihat daritadi tidak ikut aktif dalam diskusi kelompok. Ketika perwakilan kelompok itu maju, anggota kelompoknya yang lain terlihat ingin ikut membantu, tetapi hal tersebut tidak diperbolehkan dalam aturan permainan. Namun, sayangnya anggota kelompok 'brem' salah memilih gambar karena tidak sesuai dengan wacana yang telah diceritakan guru. Karena melakukan kesalahan, kelompok 'brem' kembali duduk dan tidak mendapatkan point. Kemudian, setelah siswa siap kembali untuk mendengarkan, guru kembali menceritakan wacana yang tadi salah dipresentasikan oleh perwakilan anggota kelompok 'brem'.

Kelompok 'entit-entiti-entit' kembali maju sebagai kelompok yang presentasi hasil diskusi kelompok dan berkat kekompakan mereka, kelompok 'entit-entit-entit' kembali mendapatkan point. Lalu, Kali ini apabila kelompok bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan point 3x lipat karena ini adalah soal terakhir dalam permainan. Setelah siswa terlihat siap, guru menceritakan soal terakhir tersebut. Untuk pertama kalinya kini giliran kelompok 'burucut' yang membunyikan bel paling awal. Ketika terpilih, satu orang perwakilan siswa langsung maju ke meja depan untuk memilah gambar yang sesuai. Karena wacana yang terkahir ini cukup panjang, ketika memilah gambar yang sesuainya pun siswa cukup memakan waktu, hal ini dimanfaatkan kelompok lain untuk terus berdiskusi berharap kelompok yang maju kedepan melakukan kesalahan dalam presentasi hasil diskusi kelompok mereka. Dan akhirnya yang diharapkan terjadi, perwakilan kelompok 'burucut' melakukan kesalahan dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka. Guru membacakan kembali wacana yang tadi sudah dibacakan, dan kelompok 'teett' adalah kelompok yang tercepat dalam membunyikan bel. Permainan berakhir ketika kelompok 'teeett' mampu menjawab soal yang terakhir dan keluar sebagai pemenang.

Kemudian siswa diminta untuk kembali ketempat duduk masing-masing setelah berkelompok. Setelah siswa terlihat sudah tertib, guru memberikan posttest dan memberikan arahan cara mengisi posttest tersebut. Tidak lama setelah beberapa saat, guru memberikan lembar refleksi diri untuk diisi dan

dikumpulkan. Kegiatan ditutup dengan memberikan informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran dan diakhiri dengan mengucapkan salam.

**c. Refleksi (Reflecting)**

Peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi pada akhir siklus II. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk memantau tindakan yang diberikan selama siklus II dan dampak penggunaan model pembelajaran AIR terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran siswa. Pengamatan atas kinerja peneliti dan kolaborator di lapangan sangat diperlukan dalam penelitian ini. Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh peneliti dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan. Peneliti dan kolaborator melakukan analisis proses sejauh mana aktivitas guru dalam melakukan tindakan dan apakah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran telah sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas guru dan aktivitas siswa dinilai lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* berjalan lancar, lebih kondusif dan sesuai perencanaan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini berdampak positif terhadap perkembangan hasil belajar bahasa Jepang siswa.

Hasil refleksi secara kuantitatif dan kualitatif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa

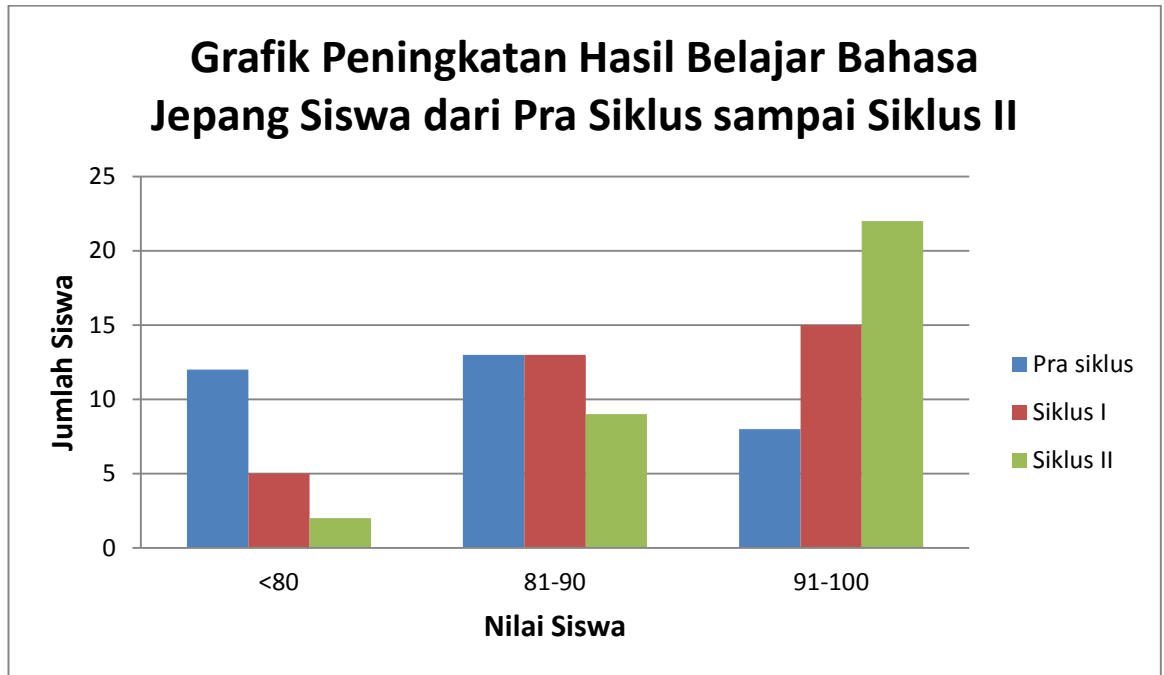


yang mencapai KKM meningkat hingga mencapai nilai rata-rata 94,69. Berdasarkan persentase pencapaian KKM, hampir seluruh siswa (98%) memperoleh nilai diatas KKM, dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 80

**Tabel 4.3**  
**Data Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus hingga Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	A	84	95	100
2	B	78	95	95
3	C	92	100	100
4	D	76	95	100
5	E	86	100	100
6	F	72	90	95
7	G	56	90	95
8	H	82	95	95
9	I	72	95	100
10	J	82	85	90
11	K	78	85	90
12	L	90	75	95
13	M	58	85	90
14	N	72	70	75
15	O	74	100	90
16	P	70	75	75
17	Q	78	95	100
18	R	86	75	90
19	S	82	90	95
20	T	72	95	100
21	U	82	90	95
22	V	88	85	95
23	W	78	95	100
24	X	78	90	95
25	Y	74	95	100
26	Z	72	90	95
27	AB	54	95	95
28	CD	78	100	95
29	EF	70	85	90
30	GH	76	100	100
31	IJ	82	90	95
32	KL	74	100	100
33	MN	92	75	90
<b>Rata-rata</b>		<b>76,90</b>	<b>90,15</b>	<b>94,39</b>

Grafik 4.2



Proses belajar siswa juga dinilai oleh peneliti dan kolaborator lebih baik daripada yang sebelumnya dimana siswa pada kegiatan siklus II terlihat lebih aktif, persentase siswa yang memperhatikan guru lebih banyak, dan hampir seluruhnya antusias terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Jepang pada siklus II ini.

Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator, bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata nilai hasil belajar siswa menjadi 90 dan minimal 80% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM, dan hasil pada siklus II sudah melebihi target yang ditentukan. Secara proses pembelajaran juga guru

sudah lebih baik, begitu juga dengan siswa yang terlihat lebih aktif. Maka, peneliti dan kolabolator sepakat untuk menghentikan penelitian pada siklus II karena peningkatan hasil belajar bahasa Jepang siswa cukup stabil dan tidak menurun bahkan beberapa siswa terus menunjukkan peningkatan.

### **C. Analisa Data Penelitian**

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dan kuantitatif. Data kualitatif dilakukan dengan tindakan proses kegiatan dalam aspek *Auditory*, Aspek *Intellectually*, maupun Aspek *Repetition*. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, lembar observasi, angket dan dokumentasi selama penelitian berlangsung. Sementara, data kuantitatif dilakukan dengan nilai yang diperoleh siswa dalam test tertulis bahasa Jepang. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan disetiap siklus dengan kenaikan yang menunjukkan perkembangan. Setelah melakukan berbagai kegiatan mulai dari pra penelitian sampai diberikan tindakan akhir siklus II, diperoleh data kualitatif berupa penjelasan pelaksanaan tindakan penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dan data kuantitatif berupa peningkatan hasil belajar bahasa Jepang siswa.

## 1. Analisa Data Kualitatif

### 1.1. Data Hasil Instrumen Pemantauan Tindakan

#### a) Lembar Pedoman Observasi Aktifitas Guru dan Siswa

Berikut merupakan tabel hasil observasi terhadap guru (peneliti) dan siswa yang dilakukan oleh kolabolator terhadap pembelajaran hiragana dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KOMENTAR
1	Mengkondisikan kelas	cukup baik dilakukan walaupun membutuhkan waktu
2	Melakukan apersepsi dengan materi sebelumnya	Cukup baik, siswa diingatkan mengenai materi yang sebelumnya dan membuat pecakapan
3	Menyebutkan tujuan pembelajaran	Ya, disebutkan guru walapun siswa tidak membuka buku paket
4	Menjelaskan materi pembelajaran	Cukup baik, namun masih kurang penguatan pada beberapa kosakata baru
5	Memperhatikan gaya belajar dan karakteristik siswa di kelas pada proses pembelajaran	Ya, cukup baik
6	Mengamati pekerjaan siswa pada saat proses belajar mengajar	Ya, cukup baik walaupun guru belum terlalu mengenal siswa, maupun sebaliknya
7	Menyesuaikan cara penyampaian materi terhadap siswa	Ya, apalagi guru sudah mengidentifikasi gaya belajar siswa
8	Menjelaskan tata cara melakukan permainan dengan baik dan mengawasi jalannya permainan	Guru menjelaskan dengan baik dan mengawasi siswa
9	Terjalannya interaksi antara guru dan siswa untuk memberikan arahan	Ya, baik. Guru selalu terbuka untuk siswa walaupun masih ada siswa yang malu-malu
10	Mendorong keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Ya, cukup baik. Guru mampu mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan guru walaupun dengan terbata-bata ataupun sedikit kesalahan.
11	Mendorong siswa agar terlibat aktif dalam	Ya, baik. Karena guru selalu melakukan tanya jawab

	pembelajaran	dengan siswa. Ketika ada siswa yang kurang aktif juga guru selalu mendorong siswanya agar aktif dalam pembelajaran
12	Menyimpulkan materi pembelajaran dan mengucapkan salam	Ya, dilakukan walaupun singkat

**Tabel 4.5**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KOMENTAR
1	Masuk kelas tepat waktu	Tidak, karena banyak yang telat datang upacara harus mendapat hukuman terlebih dahulu diluar kelas
2	Menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	Ya, cukup. Siswa lebih tertarik mlihat video dan gambar-gambar yang ditampilkan di slide power point
3	Aktif bertanya hal yang tidak dipahami kepada guru	Ya, cukup. Tapi masih beberapa saja atau masih kurang
4	Menjawab pertanyaan guru dengan baik	Ya, hanya masih kurang percaya diri
5	Saling membantu anggota kelompok yang lain apabila kesulitan	Dalam beberapa kelompok, sudah baik karena sling membantu, tapi ada juga kelompok yang tidak saling membantu
6	Berpartisipasi dalam proses pembelajaran maupun permainan	Ya, cukup. Tapi terlihat lebih banyak yang berpastisipasi ketika permainan
7	Interakasi yang baik antara siswa	Ya, baik. Walaupun masih ada siswa yang pendiam

Berdasarkan kedua tabel diatas dapat dikatakan bahwa peran guru dalam kegiatan pembelajaran sudah terbilang cukup baik hanya dalam penggunaan alokasi waktu saat Aspek *Auditory* dan *Repetition* masih kurang efisien. Kemudian aktifitas siswa selama pembelajaran terbilang cukup serius dalam menyimak hanya saja terkadang konsentrasi mereka cepat teralihkan oleh teman yang jahil ataupun membicarakan hal lain diluar topik pembahasa bahasa Jepang.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KOMENTAR
1	Mengkondisikan kelas	Baik
2	Melakukan apersepsi dengan materi sebelumnya	Baik, siswa diingatkan mengenai materi yang sebelumnya dan membuat pecakapan
3	Menyebutkan tujuan pembelajaran	Baik
4	Menjelaskan materi pembelajaran	Baik, guru melakukan penguatan pada beberapa kosakata baru
5	Memperhatikan gaya belajar dan karakteristik siswa di kelas pada proses pembelajaran	Baik
6	Mengamati pekerjaan siswa pada saat proses belajar mengajar	Ya, baik walaupun guru belum terlalu mengenal siswa, maupun sebaliknya
7	Menyesuaikan cara penyampaian materi terhadap siswa	Ya, apalagi guru sudah mengidentifikasi gaya belajar siswa
8	Menjelaskan tata cara melakukan permainan dengan baik dan mengawasi jalannya permainan	Baik, Guru menjelaskan dengan baik dan mengawasi siswa
9	Terjalannya interaksi antara guru dan siswa untuk memberikan arahan	Ya, baik.
10	Mendorong keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan	Ya, Baik. siswa terlihat tidak malu-malu lagi
11	Mendorong siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran	Ya, baik.
12	Menyimpulkan materi pembelajaran dan mengucapkan salam	Baik

**Tabel 4.7**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KOMENTAR
1	Masuk kelas tepat waktu	Ya
2	Menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	Ya, baik. Siswa menyimak dengan baik
3	Aktif bertanya hal yang tidak dipahami kepada guru	Ya, terlihat cukup baik

4	Menjawab pertanyaan guru dengan baik	Ya, baik. Walaupun masih terbata-bata
5	Saling membantu anggota kelompok yang lain apabila kesulitan	Ya, cukup baik
6	Berpartisipasi dalam proses pembelajaran maupun permainan	Ya, baik
7	Interaksi yang baik antara siswa	Ya, baik. Walaupun masih ada siswa yang pendiam

Berdasarkan kedua tabel diatas maka dapat dikatakan bahwa peran guru serta aktifitas siswa sudah terbilang baik dari segala aspek selama proses pembelajaran.

## 1.2.Data Hasil Angket

Berikut ini adalah hasil pengolahan angket yang telah disebarakan kepada siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor. Setiap butir pertanyaan dihitung persentasenya kemudian diinterpretasikan.

### 1) Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik.

**Tabel 4.8**  
**Rentang Klasifikasi Pernyataan Butir 1**

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	22	66%
Setuju	11	33%
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-

Interpretasi data :

- Lebih dari setengah siswa (66%) menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik.

- Hampir setengah siswa (33%) menyatakan setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik.
- Tidak ada siswa (0%) yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih menarik.

**2) Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dipahami.**

**Tabel 4.9**  
**Rentang Klasifikasi Pernyataan Butir 1**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	23	69%
Setuju	6	21%
Tidak Setuju	4	1%
Sangat Tidak Setuju	-	-

Interpretasi data :

- Lebih dari setengah siswa (69%) menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dipahami.
- Hampir seperempat siswa (21%) menyatakan setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dipahami.



- Persentase hanya 1% siswa menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dipahami.

Berdasarkan penelusuran lebih lanjut melalui wawancara singkat dengan siswa yang bersangkutan, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dengan guru pengampu bahasa Jepang di kelas MIA E, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang menganggap model pembelajaran AIR tidak membuat bahasa Jepang menjadi lebih mudah dipahami adalah karena kurangnya minat siswa tersebut terhadap bahasa Jepang sehingga tidak begitu antusias terhadap pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri.

- Tidak ada siswa (0%) yang menyatakan sangat tidak setuju bahwa model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dipahami.

**3) Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membantu meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang saya.**

**Tabel 4.10**  
**Rentang Klasifikasi Pernyataan Butir 1**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	5	15%
Setuju	22	66%
Tidak Setuju	4	12%
Sangat Tidak Setuju	1	3%

Interpretasi data :

- Lebih dari setengah siswa (66%) menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membantu meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang saya.
- Kurang dari seperempat siswa (15%) menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membantu meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang saya.
- Persentase 12% siswa menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membantu meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang saya.
- Persentase hanya 3% menyatakan sangat tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membantu meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang saya.

**4) Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* mendorong saya terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.**

**Tabel 4.11**  
**Rentang Klasifikasi Pernyataan Butir 1**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	22	66%
Setuju	7	21%
Tidak Setuju	4	12%
Sangat Tidak Setuju	-	-

Interpretasi data :

- Lebih dari setengah siswa (66%) menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* mendorong saya terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.
- Kurang dari setengah siswa (21%) menyatakan setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* mendorong saya terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.
- Persentase hanya 12% menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* mendorong saya terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan penelusuran lebih lanjut, siswa mengakui bahwa terjadi kesalahpahaman ketika pengisian angket karena kurangnya informasi yang diberikan peneliti terhadap siswa. Siswa merasa permainan dalam pembelajaran yang mendorong siswa terlibat aktif.

- Tidak ada siswa (0%) yang menyatakan sangat tidak setuju bahwa model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* mendorong saya terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Jepang.

5) Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* tidak dapat mengatasi kesulitan saya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Tabel 4.12  
Rentang Klasifikasi Pernyataan Butir 1

Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	-	-
Setuju	3	9%
Tidak Setuju	12	36%
Sangat Tidak Setuju	18	54% <sup>s</sup>

Interpretasi data :

- Lebih dari setengah siswa (54%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* tidak dapat mengatasi kesulitan saya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.
- Kurang dari setengah siswa (36%) menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* tidak dapat mengatasi kesulitan saya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.
- Hanya 9% siswa yang menyatakan setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* tidak dapat mengatasi kesulitan saya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.
- Tidak ada siswa (0%) yang menyatakan sangat setuju bahwa model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* tidak dapat

mengatasi kesulitan saya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

**6) Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* menjadikan pembelajaran bahasa Jepang dikelas menjadi membosankan.**

**Tabel 4.13**  
**Rentang Klasifikasi Pernyataan Butir 1**

<b>Pilihan Jawaban</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	-	-
Setuju	1	3%
Tidak Setuju	17	51%
Sangat Tidak Setuju	15	45%

Interpretasi data :

- Setengah siswa (51%) menyatakan tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang di kelas menjadi membosankan
- Hampir setengah siswa (45%) menyatakan sangat tidak setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang di kelas menjadi membosankan
- Hanya 3% reponden yang menyatakan setuju bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih membosankan.

Berdasarkan penelusuran lebih lanjut, seluruh siswa menyangkal bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi membosankan, oleh karena itu seorang siswa mengakui adanya kesalahan pengisian pada butir angket.

- Tidak ada siswa (0%) yang menyatakan sangat setuju bahwa model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih membosankan.

## **2. Analisis Data Kuantitatif**

Data kuantitatif, yaitu peningkatan hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor dengan pencapaian target KKM pada pembelajaran bahasa Jepang minimal 80% dari jumlah siswa. Kemudian hasil observasi penelitian dianalisis secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesa dengan rata-rata pencapaian hasil siswa sebesar 90 untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Jepang siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh pada observasi pra penelitian dan juga kesepakatan dengan kolabolator, penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata hasil belajar bahasa Jepang siswa meningkat menjadi 90 dan minimal 80% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM. Secara kuantitatif, berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, diperoleh peningkatan hasil belajar siswa cukup baik.

Tabel 4.14

Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II

No	Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Peningkatan	
					Pra Siklus $\Rightarrow$ Siklus I	Siklus I $\Rightarrow$ Siklus II
1	A	84	95	100	11	5
2	B	78	95	95	17	17
3	C	92	100	100	8	8
4	D	76	95	100	19	5
5	E	86	100	100	14	14
6	F	72	90	95	18	5
7	G	56	90	95	34	5
8	H	82	95	95	13	13
9	I	72	95	100	23	5
10	J	82	85	90	3	5
11	K	78	85	90	7	5
12	L	90	78	95	0	7
13	M	58	85	90	27	5
14	N	72	70	80	0	10
15	O	74	100	90	26	0
16	P	70	78	80	8	10
17	Q	78	95	100	17	5
18	R	86	78	90	0	12
19	S	82	90	95	8	5
20	T	72	95	100	23	5
21	U	82	90	95	8	5
22	V	88	85	95	0	10
23	W	78	95	100	17	5
24	X	78	90	95	28	5
25	Y	74	95	100	21	5
26	Z	72	90	95	18	5
27	AB	54	95	95	41	41
28	CD	78	100	95	22	0
29	EF	70	85	90	15	5
30	GH	76	100	100	24	24
31	IJ	82	90	95	8	5
32	KL	74	100	100	26	2
33	MN	92	78	90	0	0
<b>Rata-rata</b>		<b>76,90</b>	<b>90,15</b>	<b>94,39</b>	<b>18</b>	<b>8,6</b>

 Terjadi perubahan yang sangat signifikan

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa rata-rata kemampuan bahasa Jepang siswa mengalami peningkatan, dari mulai 77,09 sampai 94,69 pada siklus II. Kemudian dibawah ini adalah tabel yang menunjukkan tingkat kemampuan hasil belajar bahasa Jepang siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* setelah pelaksanaan tindakan.

**Tabel 4.15**

**Pencapaian Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa pada Siklus I**

<b>Keterangan</b>	<b>Pencapaian</b>	<b>Target Pencapaian Minimal</b>
Skor terendah	70	80%
Skor tertinggi	100	
Rata-rata	90,15	
Persentase siswa yang memperoleh nilai >80	93%	

Tabel diatas menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai >80 adalah 93%. Artinya sejumlah 29 siswa dari 33 siswa sudah melampaui taerget pencapaian minimal yaitu 80%.

**Tabel 4.16**

**Pencapaian Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa pada Siklus II**

<b>Keterangan</b>	<b>Pencapaian</b>	<b>Target Pencapaian Minimal</b>
Skor terendah	85	80%
Skor tertinggi	100	
Rata-rata	94,39	
Persentase siswa yang memperoleh nilai >80	96,67%	

Tabel diatas menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai >80 adalah 96,67%. Artinya penelitian ini sudah melampaui target pencapaian minimal yaitu 80%.



#### D. Interpretasi Hasil Analisis

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor berlangsung selama 2 siklus. Setelah melakukan tindakan yang diamati dengan pengumpulan data, maka didapat hasil analisis bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa.

Interpretasi dari hasil yang didapat menjelaskan bahwa hasil belajar bahasa Jepang siswa berkembang di setiap siklus yang dilakukan. 3 aspek kegiatan dari model pembelajaran ini yaitu aspek *Auditory*, aspek *Intellectually* dan aspek *Repetition* diberikan secara berkesinambungan. Hal ini dilakukan agar hasil belajar bahasa Jepang siswa terus meningkat. Setiap siswa memiliki interval yang berbeda dalam perkembangan hasil belajar bahasa Jepangnya, tetapi terlihat jelas bahwa semua siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar bahasa Jepang. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

**Tabel 4.17**  
**Interpretasi Hasil Analisis Instrumen Pemantau Tindakan Aktivitas Guru dan Siswa**

Siklus	Instrumen Pemantauan Aktivitas Guru	Instrumen Pemantauan Aktivitas Siswa	Interpretasi Hasil Analisis
I	Kegiatan pembelajaran sudah cukup baik, hanya guru kurang bisa penggunaan alokasi waktu saat aspek <i>Auditory</i> dan <i>Repetition</i> .	Siswa ketika pembelajaran cenderung menyimak dengan baik dan serius. Terutama pada materi siklus I ini tidak jauh berbeda materi dan kosakatanya dengan materi Pra siklus.	Secara keseluruhan walaupun sudah terbilang cukup baik, namun perlu adanya perbaikan secara proses pembelajaran. Siswa masih terlihat kurang aktif dan antusias.
II	Banyak perbaikan yang dilakukan guru dan pada siklus ini sudah terbilang sangat baik selama proses pembelajaran.	Siswa terlihat aktif bertanya ataupun terlihat lebih percaya diri apabila guru melontarkan pertanyaan kepada siswa.	Secara keseluruhan hasil belajar maupun proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik

		Ketika pembelajaran juga siswa menyimak dengan baik.	
--	--	--	--

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pemantauan tindakan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* mengalami peningkatan kearah yang lebih baik pada setiap aspek.

Dengan meningkatnya data hasil pemantau rindakan pada guru dan siswa, pada pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*, maka hasil belajar bahasa Jepang juga meningkat. Peningkatan tersebut dapat terlihat dari persentase hasil belajar bahasa Jepang siswa yang mendapat nilai >80 pada siklus I adalah sebesar 93% dan siklus II menjadi sebesar 96%. Berdasarkan hasil analisis data dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

**Tabel 4.18**  
**Interpretasi Hasil Belajar Bahasa Jepang**

Siklus	Rata-rata	Persentase Keberhasilan	Interpretasi Hasil Analisis
<b>I</b>	90	93%	Hasil belajar bahasa Jepang sudah memenuhi indikatif keberhasilan
<b>II</b>	94	96%	Hasil belajar bahasa Jepang sudah memenuhi indikatif keberhasilan

Berikut ini adalah tabel mengenai rekapitulasi ketuntasan hasil belajar bahasa Jepang kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor pada siklus I dan II setelah

dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.

**Tabel 4.19**  
**Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan siklus II**

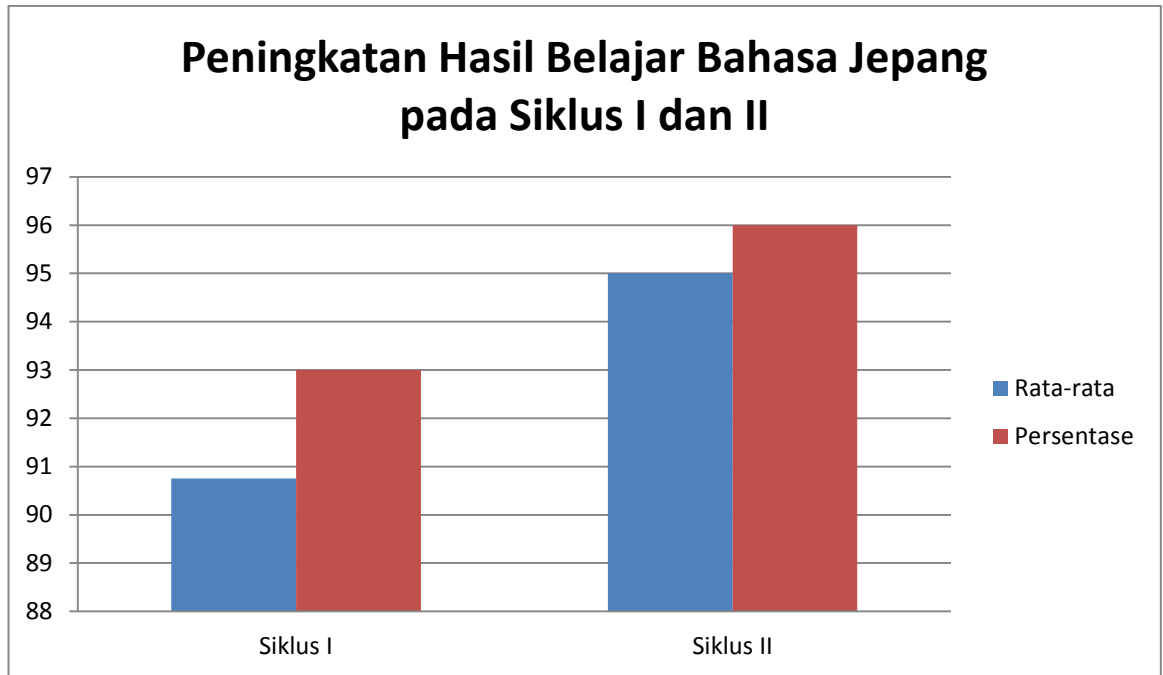
No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Ketuntasan	Nilai Siklus II	Ketuntasan
1	A	95	TUNTAS	100	TUNTAS
2	B	95	TUNTAS	95	TUNTAS
3	C	100	TUNTAS	100	TUNTAS
4	D	95	TUNTAS	100	TUNTAS
5	E	100	TUNTAS	100	TUNTAS
6	F	90	TUNTAS	95	TUNTAS
7	G	90	TUNTAS	95	TUNTAS
8	H	95	TUNTAS	95	TUNTAS
9	I	95	TUNTAS	100	TUNTAS
10	J	85	TUNTAS	90	TUNTAS
11	K	85	TUNTAS	90	TUNTAS
12	L	75	BELUM TUNTAS	95	TUNTAS
13	M	85	TUNTAS	90	TUNTAS
14	N	70	BELUM TUNTAS	80	BELUM TUNTAS
15	O	100	TUNTAS	90	TUNTAS
16	P	80	BELUM TUNTAS	80	BELUM TUNTAS
17	Q	95	TUNTAS	100	TUNTAS
18	R	75	BELUM TUNTAS	90	TUNTAS
19	D	90	TUNTAS	95	TUNTAS
20	T	95	TUNTAS	100	TUNTAS
21	U	90	TUNTAS	95	TUNTAS
22	V	85	TUNTAS	95	TUNTAS
23	W	95	TUNTAS	100	TUNTAS
24	X	90	TUNTAS	95	TUNTAS
25	Y	95	TUNTAS	100	TUNTAS
26	Z	90	TUNTAS	95	TUNTAS
27	AB	95	TUNTAS	95	TUNTAS
28	CD	100	TUNTAS	95	TUNTAS
29	EF	85	TUNTAS	90	TUNTAS
30	GH	100	TUNTAS	100	TUNTAS
31	IJ	90	TUNTAS	95	TUNTAS
32	KL	100	TUNTAS	100	TUNTAS
33	MN	75	BELUM TUNTAS	90	TUNTAS
<b>Rata-rata</b>		<b>90,15</b>		<b>94,39</b>	

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut maka diperoleh data yaitu terdapat sebanyak 28 siswa dari 33 jumlah siswa atau sebesar 93% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus I. Kemudian pada siklus II terdapat 31 siswa dari 33 jumlah siswa atau sebesar 96% mencapai KKM. Dengan kata lain, telah terjadi peningkatan pada hasil belajar bahasa Jepang melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*. Peningkatan tersebut telah memenuhi target pencapaian yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu minimal 80% dari seluruh siswa mencapai nilai KKM >80.

Untuk siswa yang belum mencapai KKM, peneliti dan guru sepakat untuk memberikan tugas dan memerikan bimbingan motivasi terhadap siswa sehingga semangat belajarnya tetap dijaga.

Adapun hasil rekapitulasi ketuntasan hasil belajar bahasa Jepang siswa melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

Grafik 4.3



Grafik peningkatan hasil belajar bahasa Jepang diatas menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata pada siklus I yaitu 90,15 dan siklus II yaitu menjadi 94,39. Dengan demikian berdasarkan rata-rata tiap siklus maka terjadi peningkatan pada hasil belajar bahasa Jepang siswa.

Agar lebih jelas mengenai peningkatan hasil belajar siswa, dibawah ini adalah tabel yang menunjukkan perbandingan antara kondisi hasil belajar siswa pada awal penelitian dengan kondisi hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* :

**Tabel 4.20**  
**Perbandingan Antara Kondisi Hasil Belajar Siswa pada Awal Penelitian dengan Kondisi Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.**

Kondisi Hasil Belajar Siswa Pada Awal Penelitian		Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Auditory Intellectually Repetition</i>	
Nilai Rata-rata	Persentase	Nilai Rata-rata	Persentase

	<b>Ketuntasan</b>		<b>Ketuntasan</b>
77,09	37%	(Siklus I) 90,15	93%
		(Siklus II) 94,39	96%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat dari kondisi atau keadaan awal hasil belajar siswa, mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*.

#### **E. Pembahasan Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, rata-rata hasil belajar bahasa Jepang siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan sampai 94,39 pada siklus terakhir. Selain itu, seluruh siswa telah melampaui nilai diatas KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa.

Mengacu dari pembahasan hasil analisis dan interpretasi data diatas, maka dapat dikemukakan temuan-temuan yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini, hasil belajar untuk kemampuan berbicara tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu selama kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar bahasa Jepang siswa dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca, menulis, dan mendengar. Hasil belajar bahasa Jepang siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR). Hal ini dibuktikan dengan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus dimana ada siklus I

siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebesar 93% dan siklus II siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebesar 96%, sedangkan target pencapaian yang ditetapkan adaah minimal 80% dari seluruh jumlah siswa.

2. Pada pemantauan tindakan yaitu aktivitas pembelajaran oleh guru dan siswa mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan melalui lembar observasi oleh *observer* atau kolabolator bahwa aktivitas pembelajaran oleh guru dan siswa dinilai dari segala aspek kegiatan pembelajaran pada tiap siklus mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Meskipun pada siklus I terdapat beberapa kekurangan seperti penggunaan alokasi waktu yang kurang tepat dan siswa yang kurang begitu terlihat aktif dan antusias dalam bertanya, namun pada siklus II segala kekurangan sudah diperbaiki dan dinilai sangat baik. Hal ini didukung oleh catatan lapangan bahwa dengan dilaksanakannya games pada aspek Repetition membuat siswa lebih antusias dan aktif.
3. Berdasarkan hasil analisis angket, tanggapan atau respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* terbilang cukup positif.

Berdasarkan analisis data dan temuan penelitian, pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* yang dalam pembelajaran terdapat beberapa kegiatan diskusi kelompok, pemecahan masalah dan pengulangan materi lewat permainan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* siswa kelas X MIA E yang

lebih dari 98% siswanya merupakan gaya belajar Audio-visual, siswa mendapatkan input yang lebih baik karena guru memberikan cara penyampaian materi sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Kemudian, untuk mengakomodir siswa dengan gaya belajar kinestetik, guru melakukan permainan pada aspek *Repetition* untuk membantu siswa melakukan penguatan terhadap konsep baru yang telah diterima siswa. Siswa juga dapat memiliki kesempatan dalam mengeluarkan pendapat dan melatih kepercayaan diri siswa melalui kegiatan diskusi kelompok, maupun interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.



## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus terhadap siswa kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor, maka dapat disimpulkan :

- 1) Dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dirasa efektif dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak melakukan pembelajaran yang menekankan pada aspek *Auditory* (pendengaran) yang menurut para ahli akan sangat membantu dalam pembelajaran bahasa Asing, Selain itu model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) membuat siswa menjadi tertarik dan merasa tertantang karena siswa tidak hanya diminta untuk memecahkan masalah (*Intellectually*) , akan tetapi siswa juga diajak melakukan permainan yang tanpa disadari siswa permainan tersebut mengandung aspek *Repetition*. Hal ini terbukti efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang yang menggunakan model pembelajaran AIR
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang kelas X MIA E di SMAN 5 Bogor. Hasil belajar yang diperoleh terdapat

sebanyak 29 siswa dari 31 jumlah siswa atau sebesar 93% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus I. Kemudian terdapat 31 siswa dari 33 jumlah siswa atau sebesar 94% mencapai KKM pada siklus II. Peningkatan tersebut telah memenuhi target pencapaian yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu minimal 80% dari seluruh jumlah siswa mencapai nilai KKM >80.

- 3) Berdasarkan hasil analisis angket, tanggapan atau respon mayoritas siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) terbilang positif. Hal ini dapat ditunjukkan melalui data dibawah ini, yaitu:
  - a. Sebesar 99% siswa menjawab bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* membuat pembelajaran bahasa Jepang menjadi lebih menarik
  - b. Sebesar 21% siswa menjawab bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat membuat siswa mudah memahami materi.
  - c. Sebesar 81% siswa menjawab bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa.
  - d. Sebesar 87% siswa menjawab bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat mendorong saya terlibat aktif dalam belajar.

- e. Sebesar 90% siswa menjawab bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat membantu kesulitan belajar saya.
- f. Sebesar 96% siswa menjawab bahwa pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat membuat pembelajaran dikelas menjadi tidak membosankan.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) merupakan alternative jawaban terhadap permasalahan pembelajaran yang selama ini dirasakan guru yaitu dimana siswa merasa jenuh, bosan sehingga sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) siswa dapat mengasah atau membiasakan kemampuan mendengar dalam bahasa Jepang mereka, menyerap informasi seperti budaya yang berhubungan dengan bahasa Jepang, dan berani untuk mengkomunikasikan apa yang mereka pelajari sehingga kualitas pembelajaran bahasa Jepang dapat optimal dan hasil belajarnya pun meningkat.

## **B. Implementasi**

Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* (AIR) merupakan pembelajaran dengan fokus pada tiga aspek, yaitu *Auditory*

(pendengaran), *Intellectually* (pemecahan masalah), *Repetition* (pengulangan) dimana siswa akan banyak melakukan aktifitas yang berhubungan dengan indera pendengaran, selain itu siswa juga diasah daya nalarnya ketika sedang melakukan kegiatan dalam aspek *intellectually*, pada akhirnya siswa melakukan aktifitas pengulangan materi dengan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Dalam penerapan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan hal yang harus diperhatikan seperti kegiatan tanya jawab dan dalam kegiatan permainan secara kelompok masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya, maka guru perlu memberikan penghargaan (*reward*) berupa pujian dan tepuk tangan siswa, guru juga harus dapat menggunakan kata-kata yang baik sehingga siswa tidak malu untuk bertanya.

Berdasarkan hal diatas model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Jepang agar dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa kelas X MIA E. Siswa didorong untuk berpikir aktif, menemukan konsep dari materi yang diberikan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan dan rasa keingintahuan dengan bertanya serta mengajak siswa berpikir kreatif dan kritis.

Dalam proses pembelajaran tercipta suasana nyaman karena interaksi yang aktif antara siswa dengan siswa, maupun antara siswa dengan guru. Selain itu, praktek berdialog dalam proses pembelajaran melatih keberanian dan percaya diri siswa. Pada setiap akhir kegiatan, selalu dilakukan *Repetition*

(pengulangan) terkait materi dalam bentuk permainan yang mampu menimbulkan sikap siswa yang aktif dan antusias. Terlebih lagi dengan pemberian hadiah bagi kelompok pemenang menjadi pemicu juga bagi siswa menjadi lebih kompetitif. Setelah itu proses pembelajaran ditutup dengan melakukan refleksi dan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang telah dipelajari.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implementasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

#### **1. Bagi guru**

Penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat menjadi alternatif kegiatan belajar dalam meningkatkan hasil belajar dan proses belajar siswa dengan cara yang menyenangkan. Di samping itu, model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, disesuaikan dengan mata pelajaran, materi serta kegiatan yang divariasikan.

Bagi guru yang akan melakukan penelitian yang sama, diharapkan mencari kasus yang terlihat dari segi hasil dan proses pembelajaran sangat buruk.

#### **2. Bagi sekolah**

Dapat mengembangkan penggunaan model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* sebagai model pembelajaran alternatif yang dapat

meningkatkan hasil belajar dan tentunya dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

3. Bagi siswa

Pembelajaran bahasa adalah sebuah pembelajaran ‘pembiasaan’, siswa akan mudah mempelajari bahasa Jepang apabila siswa terbiasa mendengarkan dan berbicara dalam bahasa Jepang. Pada saat pembelajaran sebaiknya siswa fokus pada aspek *Auditory* dan *intellectually* untuk mempermudah pembelajaran dan lebih mudah memahami materi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan melalui model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* yang berkaitan dengan berbagai aspek kemampuan berbahasa lainnya ataupun pada bidang studi lainnya

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH	: SMAN 14 JAKARTA
MATA PELAJARAN/ DIKLAT	: Bahasa Jepang
MATERI/ POKOK BAHASAN	: WATASHI NO KAZOKU
KELAS/ SEMESTER	: X MIA I
ALOKASI WAKTU	: 2 x 45 Menit

### STANDAR KOMPETENSI

1. Mendengarkan  
Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang keluarga.
2. Berbicara  
Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang keluarga.
3. Membaca  
Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang keluarga.
4. Menulis  
Mengungkapkan informasi sederhana secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang keluarga.

### KOMPETENSI DASAR

1. Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frase atau kalimat) dalam suatu wacana dengan mencocokkan dan membedakan secara tepat.
2. Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.
3. Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.
4. Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun.

### INDIKATOR

1. Mendengarkan
  - 1.1 Siswa dapat memahami instruksi guru dalam bahasa Jepang.
  - 1.2 Siswa dapat memahami saat orang lain menjelaskan tentang keluarga.

2. Berbicara
  - 2.1 Siswa dapat menjelaskan tentang keluarga
  - 2.2 Siswa dapat menyebutkan jumlah anggota keluarga
  - 2.3 Siswa dapat bertanya tentang keluarga orang lain
  - 2.4 Siswa dapat bertanya tentang keluarga orang lain
3. Membaca
  - 3.1 Mengidentifikasi isi teks nama-nama anggota keluarga

## URUTAN MATERI

### A. PRESENTASI

- Anggota keluarga dalam bahasa jepang

### B. ATARASHII KOTOBA

- |                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| 1. Keluarga : かぞく          | Saudara : きょうだい         |
| 2. 1 orang : ひとり           | 2 orang : ふたり           |
| 3. 4 orang : よにん           | ~orang : ~にん            |
| 4. Berapa orang? : なんにん?   | Kakek : そふ              |
| 5. Nenek : そぼ              | ayah: ちち                |
| 6. ibu : はは                | kakak (perempuan): あね   |
| 7. kakak (laki-laki) : あに  | adik (perempuan) : いもうと |
| 8. adik (laki-laki) : おとうと |                         |

### C. POLA KALIMAT

1. KB (jumlah orang) kazoku/kyoudai desu.
2. KB (saudara kandung) ga KB (jumlah orang) imasu.

## SKENARIO PEMBELAJARAN

Kompetensi Inti	KI 1-4
-----------------	--------



Kompetensi Dasar	KD 3.1/3.2/3.3/4.1/4.2/4.3
Tujuan Pembelajaran	Mengenal nama panggilan anggota keluarga dalam bahasa jepn serta mengetahui cara menjelaskannya kepada orang lain.
Indikator	<p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengenal kata bilangan untuk orang</li> <li>- mengenal nama panggilan anggota keluarga dalam bahasa Jepang</li> </ul> <p>Ketrampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa dapat menyebutkan jumlah anggota keluarganya kepada orang lain</li> <li>- siswa dapat menyebutkan nama panggilan anggota keluarga dalam bahasa Jepang</li> </ul> <p>Sikap</p> <p>memiliki sikap santun saat menjelaskan tentang anggota keluarga</p>
Materi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nama-nama anggota keluarga (sofu, sobo, haha, cici, ani, ane, imouto, otouto)</li> <li>- kata bilangan untuk orang (hitori, futari, san nin, yon in, go nin, roku nin, shichi nin, hachi nin, kyuu nin, juu nin)</li> </ul>
Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah variasi</li> <li>2. Inquiry</li> <li>3. Power Point</li> <li>4. Drill</li> <li>5. Diskusi Kelompok</li> <li>6. Tanya Jawab</li> <li>7. Permainan ‘‘Bel Suka-Suka’’</li> </ol>
Media, alat dan sumber pembelajaran	Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura 1. Bab 16. 「watashi no kazoku」 dan Slide Power Point
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	<p><b>PENDAHULUAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam, memotivasi siswa, mengkondisikan siswa untuk siap menerima pelajaran hari ini dengan pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- bertanya pada siswa ada berapa jumlah anggota keluarganya</li> <li>- bertanya pada siswa apakah bisa menyebutkan anggota keluarganya dengan menggunakan bahasa Jepang</li> </ul> </li> <li>2. Sedikit mengulang pelajaran sebelumnya tentang kegiatan di sekolah dan apa yang dilakukan setelah pulang sekolah</li> </ol>

3. Membentuk kelompok sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa yang dominan, masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang siswa

4. **MENGAMATI (Aspek Auditory)**

Guru menunjukkan slide gambar sebuah keluarga dan menyebutkan satu persatu nama anggota keluarganya

5. **MENGAMATI, MENANYA (aspek auditory)**

Guru mempraktikkan bagaimana cara memperkenalkan anggota keluarga dengan menjadikan kelompok gaya belajar kinesthetic sebagai contoh didepan kelas

**KEGIATAN INTI**

1. **MENGUMPULKAN INFORMASI, MENGASOSIASIKAN (aspek intellectually)**

Masing-masing kelompok diberikan sebuah kertas kosong untuk membuat sebuah keluarga baru dan menggambarkan bagan anggota keluarga mereka yang berisikan anggota kelompok kelas yang sudah terbentuk

2. **MENGASOSIASI, MENKOMUNIKASIKAN (aspek intellectually)**

Masing-masing kelompok harus mampu menjelaskan anggota keluarga barunya dan tiap kelompok harus dapat bertanggung jawab apabila ada anggota yang kesulitan.

3. **MENGAMATI, MENKOMUNIKASIKAN (aspek auditory dan intellectually)**

Tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan cara memperkenalkan anggota keluarga baru dalam kelompok mereka kepada kelompok lain dan kelompok lain harus mendengarkan.

4. **MENGOLAH INFORMASI (aspek repetition)**

- Melaksanakan Permainan “Bel Suka-Suka”  
Tiap kelompok diberi kesempatan berunding dengan anggota kelompoknya untuk menentukan “Bel Kelompok”
- Guru memberikan beberapa pertanyaan rebutan untuk memberikan point awal permainan
- Di babak final, tiap kelompok harus menyiapkan 3 soal cerita yang berhubungan materi untuk diberikan kepada kelompok lain. Semakin sulit soal yang dibuat, akan semakin baik
- Nilai kelompok diakumulasi dan pemenangnya adalah kelompok yang memiliki point paling banyak
- Kelompok yang nilainya paling sedikit, harus membuat laporan keluarga pribadinya dalam bentuk tulisan dan dikumpulkan pada hari itu juga

6. **MENGAMATI, MENGOLAH INFORMASI (aspek repetition)**

- masing-masing siswa yang membuat laporan tertulis, harus mampu mempresentasikan keluarganya didepan kelas menggunakan bahasa Jepang
- bagi siswa yang mendengarkan dan dapat menjelaskan kembali

	<p>anggota keluarga temannya dalam bahasa Indonesia akan mendapatkan point individu</p> <p><b>PENUTUP</b></p> <p>Siswa melakukan evaluasi diri, Guru memberikan <i>feedback</i> dan memotivasi siswa untuk menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari</p>
Penilaian	<p>Evaluasi Diri siswa (terlampir)</p> <p>Penilaian kerja kelompok (terlampir)</p> <p>Penilaian pengetahuan (terlampir)</p>

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Tim MGMP Indonesia.2009.*Buku Pelajaran bahasa Jepang 1 "Sakura"*.Jakarta: The Japan Foundation bekerjasama dengan Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Dikdasmen, Depdiknas.

Jakarta, Maret 2015  
Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Shara Zafira Svirra

## EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Erra Rismorlita, M.Si.

NIP : 197612282008122001

Jabatan : Dosen Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta

Menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Terhadap Siswa Kelas X di SMAN 5 Bogor*” telah memenuhi standar dan dapat dinyatakan valid sebagai instrumen pendidikan yang dilaksanakan oleh:

Nama : Shara Zafira Svirra

Nomor reg : 2915096483

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, April 2015

Cut Erra Rismorlita, M.Si.

NIP : 197612282008122001

## EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Satako K.

Jabatan : Native Speaker (Japan Foundation)

Menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Terhadap Siswa Kelas X di SMAN 5 Bogor*” telah memenuhi standar dan dapat dinyatakan valid sebagai instrumen pendidikan yang dilaksanakan oleh:

Nama : Shara Zafira Svirra

Nomor reg : 2915096483

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, April 2015

.....

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Shara Zafira Svirra.** Dilahirkan di Bogor pada tanggal 19 Januari 1993. Anak kedua dari pasangan Bapak Drs. Ece Abidin dan Ibu Dra. Siti Rofiqoh. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN Tanah Sareal Bogor lulus pada tahun 2003, SMPN 4 Bogor dan lulus tahun 2006 kemudian melanjutkan ke SMKN 1 Bogor dan lulus pada tahun 2009. Pada tahun 2009 diterima di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa Jepang.