

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Hakikat dan Makna Pembelajaran

Sejak lahir hingga akhir hayatnya, manusia selalu belajar, baik dari segi formal maupun informal. Winkel mengungkapkan bahwa pengertian dari pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Sementara Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna. (Siregar dan Nara, 2011:12).

Ciri-ciri pembelajaran yang dikutip oleh Siregar dan Nara dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b. Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu.
- d. Pelaksanaanya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memiliki tujuan yang baik pula. Banyak teori yang dikemukakan oleh para ahli mengenai tujuan pembelajaran.

Guru yang profesional dituntut untuk mampu dalam mewujudkan tujuan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuatnya. Paling tidak mendekati pembelajaran yang ideal. Hamalik (2002:109) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat dalam menentukan hasil belajar. Dengan kata lain bahwa pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai pengetahuan serta kemampuan yang diharapkan dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran terletak pada apa yang dibutuhkan siswa, bahan ajar yang digunakan guru serta kerja sama yang baik antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang akan dicapai, bagaimana proses siswa melaluinya serta apresiasi yang diberikan guru ketika siswa mencapai apa yang ia butuhkan dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya menjadi fasilitator dan pengawas, akan tetapi guru juga merupakan tujuan utama siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga dituntut harus mampu memilah-milah tujuan pembelajaran yang bermakna dan dapat diukur untuk mengetahui keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Hakikat dan Makna Pembelajaran Aktif

Pemerintah telah menetapkan secara resmi penerapan kurikulum 2013 (K-13) sebagai pengganti kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Salah satu ciri dari kurikulum 2013 adalah pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran aktif mengubah pola pembelajaran dari *teacher centred* menjadi

student centred learning. Pollio mengemukakan bahwa perhatian siswa di kelas dalam memperhatikan pelajaran hanya memperoleh 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Mc. Keachie mengemukakan bahwa dalam 10 menit pertama perhatian siswa mencapai 70% dan berkurang sampai 20% pada 20 menit terakhir. (Siregar dan Nara, 2011:107). Kondisi tersebut merupakan kondisi umum yang terjadi dalam lingkungan sekolah. Siswa lebih banyak mengalami lupa atas segala materi yang diberikan oleh guru karena hanya mengandalkan indera pendengaran saja dalam menerima proses pembelajaran di kelas. Seperti yang diungkapkan Konfucius lebih dari 2400 tahun silam yang dikutip oleh Mel Silberman (2014 :23)

Yang saya **dengar**, saya lupa.

Yang saya **lihat**, saya ingat.

Yang saja **kerjakan**, saya pahami.

Tiga pernyataan sederhana ini berbicara banyak tentang perlunya pembelajaran aktif.

Belajar aktif merupakan perkembangan teori *learning by doing*. Dewey sangat tidak setuju pada *rote learning* “ Belajar dengan menghafal ”. Dewey merupakan pendiri *Dewey School* yang menerapkan prinsip-prinsip “*larning by doing*” yaitu siswa perlu terlibat dalam proses kegiatan belajar secara spontan. Rasa keingintahuan yang tinggi mendorong siswa untuk menggali ilmu pengetahuan yang belum diketahuinya secara mandiri. Pembelajaran aktif merupakan kiat yang berguna untuk menumbuhkembangkan potensi guru dan siswa untuk sama-sama menggali dan membagi ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalaman.

Silberman dalam Bukunya *Active Learning* (2014:23) memodifikasi kata-kata bijak Konfucius menjadi :

Yang saya **dengar**, saya lupa.

Yang saya dengar dan **lihat**, saya sedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat, dan **pertanyakan atau diskusikan** dengan orang lain saya mulai pahami.

Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Yang saya **ajarkan** kepada orang lain, saya kuasai.

3. Definisi Efektivitas

(KBBI Depdiknas, 2008:332) mengutarakan kata efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Efektivitas berarti keefektivan yang juga berarti pengaruh. Tingkat keberhasilan yang dicapai sesuai target tujuan. Efektivitas dari sebuah benda dilihat menurut tingkat keberhasilannya dalam mencapai atau mendekati target yang telah dirumuskan. Hal ini sependapat dengan Siagian yang mengungkapkan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan jumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti semakin tinggi efektivitasnya. (1992:20-21).

4. Hakikat dan Makna Media

Di dalam pembelajaran juga terdapat beragam media sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar (2011: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan sebuah media” . Kelebihan dari pembelajaran menggunakan media adalah dapat mempersingkat dalam menyampaikan materi tertentu agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media, guru diharapkan dapat menciptakan kelas yang aktif dan interaktif. Agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, guru juga diharuskan memiliki jiwa yang aktif, interaktif, kreatif dan inovatif. Brown dalam Indriana (2011:15), juga meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar.

a. Ciri-ciri Media

Media dalam proses belajar mengajar juga dapat memberikan manfaat yang cukup banyak. Tidak hanya untuk guru, tetapi juga bermanfaat untuk siswa yang mudah merasa jenuh apabila pembelajaran hanya menggunakan sebuah buku teks dan metode ceramah. Seperti yang diungkapkan Kemp dan Dayton dalam Azhar (2011: 21) mengenai manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi materi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif: beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan Indriana (2011:53-54) menyatakan ciri-ciri umum dari media pengajaran yaitu :

- 1) Sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata “ raga ”. sedangkan kata raga berarti sesuatu yang dapat diindera, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun yang menjadi komponen utama indera adalah penglihatan dan pendengaran.
- 2) Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid.
- 3) Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di kelas ataupun di luar kelas.
- 4) Media pengajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

b. Manfaat Media

Salah satu fungsi utama media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penulis ingin meneliti efektivitas dari media kartu dalam pembelajaran bahasa Jepang dikarenakan berdasarkan kondisi serta wawancara tidak terstruktur yang penulis lakukan di lapangan adalah bahwa faktanya siswa membutuhkan media yang bervariasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi rasa jenuh pada siswa serta menggugah minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad (2011:26) yang mengemukakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa.

Eyclopedia of Educational Research dalam Hamalik seperti yang dikutip dalam Azhar (2011:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambaran hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak belajar.

c. Jenis Media

Media terdiri dari beragam jenis disesuaikan dengan kebutuhannya dalam mencapai tujuan. Kemp dan Dayton dalam Azhar (2011:37) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis yakni :

- 1) Media cetakan
- 2) Media panjang
- 3) Overhead transparencies
- 4) Rekaman audio tape
- 5) Seri slide dan stripfilm
- 6) Penyajian multi image
- 7) Rekaman audio dan film hidup
- 8) Komputer

Sedangkan menurut Seels dan Glasglow dalam Azhar (2011: 33-35) pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi terbagi menjadi dua dalam kategori luas yaitu tradisional dan mutakhir. Pilihan Media Tradisional terbagi menjadi 10 bagian. Bagian pertama visual yang diproyeksikan seperti Proyeksi *opaque*, Proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*. Bagian kedua proyeksi yang tak diproyeksikan seperti gambar/poster, foto, *charts*/grafik/diagram dan pameran/papan info/papan bulu. Bagian ketiga berbahan Audio seperti rekaman piringan dan pita kaset/*reel*/*cartridge*. Bagian keempat berbahan Multimedia seperti *slide plus* suara (*tape*) dan *Multi-image*. Bagian kelima visual dinamis yang diproyeksikan seperti *film*, *televisi*, dan video. Bagian keenam berbahan cetak seperti buku teks, modul/teks terprogram, *workbook*/majalah ilmiah berkala/*handoout*. Bagian ketujuh berunsurkan permainan seperti Teka-teki, simulasi dan permainan. Bagian kedelapan berbahan layaknya nyata dalam bentuk wujud seperti model, contoh, manipulatif (peta dan boneka), dan pilihan media teknologi mutakhir.

Bagian kesembilan media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh. Bagian kesepuluh adalah media berbasis mikroprosesor seperti *Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, *compact (video), disc*.

5. Hakikat Media Kartu Soal

Said dan Budimanjaya dalam 95 Strategi Mengajar *Multiple Intelligences* (2015:264) mendefinisikan kartu soal merupakan jenis permainan dalam pembelajaran menggunakan media kartu yang disajikan berdasarkan nomor pada kartu dan dimainkan secara berkelompok oleh beberapa siswa.

a. Strategi Kartu Soal

Permainan kartu soal atau strategi pembelajaran kartu soal merupakan aktifitas kreatif yang dibuat oleh guru dengan menekan kerja sama kelompok. Menurut Thomas Amstrong dalam Said dan Budimanjaya (2015:264) aktivitas belajar siswa yang berorientasi kerja sama kelompok dalam satu kesatuan sistem merupakan suatu upaya mencapai kompetensi tertentu dalam pembelajaran dengan cara mengoptimalkan kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa.

b. Prosedur Penerapan dan Instrumen Kartu Soal

Aturan dasar permainan kartu soal :

- 1) Buat kartu soal sesuai materi bahan ajar.
- 2) Buat kartu jawaban dan berikan nomor pada kartu jawaban.

- 3) Catatan : Acaklah nomor pada kartu jawaban.
- 4) Bagilah siswa di kelas menjadi beberapa kelompok kecil.
- 5) Bagikan kartu soal pada kelompok beserta kartu jawaban.
- 6) Siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Sistem permainan kartu soal yang diterapkan penulis dalam penelitian ini :

- 1) Guru memberikan materi pembelajaran seperti biasa dalam kelas sebelum permainan dimulai.
- 2) Guru membentuk siswa di kelas menjadi beberapa kelompok. 1 kelompok terdiri dari 4 orang siswa.
- 3) Guru menyiapkan media kartu soal yang disajikan di meja masing-masing kelompok. Setiap pemain menerima 10 kartu. 5 kartu jawab individu, 4 kartu jawab tim dan 1 kartu bonus.
- 4) Cara menentukan jalannya arah permainan adalah dengan melakukan lempar dadu. Siswa yang berada di kiri dan kanan dari pemain dadu dengan angka tertinggi wajib melakukan suit. Siapa yang menang dialah pemain kedua dalam permainan.
- 5) Pemain pertama membuka kartu soal pertama dan menentukan jawaban. Apabila tidak ditemukan kartu jawab miliknya, maka pemain lain wajib

menjawab dan poin menjadi milik pemain yang memiliki kartu jawab tersebut.

- 6) Pemain diberi waktu 15 detik untuk menjawab. Apabila melewati waktu yang telah ditentukan maka pemain berikutnya harus mengambil kartu baru lagi dan kartu soal yang lama dimasukkan lagi ke dasar tumpukan kartu soal.
- 7) Kartu Jawab individu dan tim wajib dipisah peletaknya guna menghindari terjadinya kekeliruan selama permainan sedang dilaksanakan.
- 8) Bagi pemain yang mendapatkan kartu *maneki neko* tidak diperbolehkan mendapatkan kartu jaret. Namun, kondisi dapat berubah apabila dalam 1 kelompok tidak ada yang bisa menjawab kartu jaret maka pemain yang mendapat kartu pion *maneki neko* diperbolehkan mengambil kartu jaret milik pemain lain.

Instrumen kartu soal dalam penelitian ini adalah :

- 1) Papan alas (1 buah) yang berfungsi sebagai alas bagi 1 set kartu soal beserta kartu jawabnya.
- 2) Kartu soal individu (20 buah). Masing-masing pemain mendapatkan kartu soal sebanyak 5 buah.
- 3) Kartu Soal tim (4 buah). Kartu soal tim yang harus dijawab secara berkelompok.
- 4) Kartu jawab individu (20 buah). Merupakan pasangan dari kartu soal individu yang dimiliki pemain masing-masing 5 buah.

- 5) Kartu jawab tim (4 buah). Merupakan pasangan dari kartu soal tim. Masing-masing pemain memiliki 1 buah kartu di setiap sesi kartu soal tim. Oleh karena itu 1 kartu soal tim memiliki 4 kartu jawab yang harus dirangkai oleh pemain dengan cara bekerja sama antar tim.
- 6) Kartu jaret (3 buah). Merupakan kartu soal tanpa *clue* yang harus segera dijawab pemain secara lisan.
- 7) Kartu pion *skip* (3 buah) dan *maneki neko* (1 buah).
- 8) Kartu bonus (1 buah). Merupakan kartu yang berfungsi sebagai pembanding bagi siswa dalam menentukan jawaban. Bila kartu ini tidak dihadirkan maka siswa hanya memasang jawaban tanpa menganalisis benar atau salahnya terlebih dahulu sebelum meletakkan kartu jawab.

***Punishment* dalam permainan kartu soal di penelitian ini adalah :**

- 1) Tidak diketahui siapa pemain yang akan mendapatkan kartu skip dalam permainan kartu soal ini. Pemain yang mendapatkan kartu skip akan dilangkahi 1 putaran dan pemain selanjutnya yang diperbolehkan mengambil kartu soal.
- 2) Bila pemain tidak dapat menjawab kartu soal melebihi waktu yang ditentukan (15 detik) maka ia harus digantikan dengan pemain berikut yang akan mengambil kartu soal baru.
- 3) Untuk pemain yang tidak bisa menjawab kartu jaret maka harus memberikan kartunya kepada pemain yang dapat menjawab soal dalam kartu tersebut.

Reward dalam permainan kartu soal di penelitian ini :

Tabel 2.1 Rincian pemerolehan poin

No	Jenis Kartu	Poin	Frekuensi	Poin
1.	Kartu soal individu	@ 10	5	50
2.	Kartu soal tim	@ 5	4	20
3.	Kartu Jaret	@ 5	3	15
4.	Kartu <i>Maneki Neko</i>	@ 15	1	15

Berdasarkan tabel 2.1 diatas merupakan rincian pemerolehan poin yang akan didapatkan oleh pemain. Bila seorang pemain menerima 5 kartu jawab individu, 4 kartu jawab tim dan 1 kartu jaret berhasil dijawab maka pemain tersebut akan mendapatkan poin sebesar 75 dengan rincian berikut :

- 1) Pemerolehan dari kartu jawab individu $5 \times 10 = 50$
- 2) Pemerolehan dari kartu jawab tim $4 \times 5 = 20$
- 3) Pemerolehan dari kartu jaret $1 \times 5 = 5$

Untuk pemain yang mendapatkan sebesar 85 dengan rincian berikut ini :

- 1) Pemerolehan dari kartu jawab individu $5 \times 10 = 50$
- 2) Pemerolehan dari kartu jawab tim $4 \times 5 = 20$
- 3) Pemerolehan dari kartu *maneki neko* $1 \times 15 = 15$

Untuk pemain yang mendapatkan kartu jaret dan kartu *maneki neko* 90 dengan rincian berikut ini :

- 1) Pemerolehan dari kartu jawab individu $5 \times 10 = 50$
- 2) Kartu jaret $1 \times 5 = 5$
- 3) Pemerolehan dari kartu jawab tim $4 \times 5 = 20$
- 4) Pemerolehan dari kartu *maneki neko* $1 \times 15 = 15$

c. Modalitas belajar dalam Kartu Soal

Modalitas belajar dalam strategi kartu soal menggunakan visual dan kinestetik. Visual berarti melihat dan membaca kartu. Dan kinestetik berarti aktivitas gerak olah tubuh seperti lengan dan tangan dalam mencari dan memasangkan kartu soal.

6. Pola Kalimat

Setiap bahasa memiliki aturan masing-masing yang menguasai hal mengenai bunyi dan urutannya, kata-kata beserta bentuknya, serta kalimat-kalimat dengan susunannya. Iwabuchi Tadasu dalam Sudjianto dan Dahidi mengartikan gramatika sebagai aturan-aturan mengenai bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat (2009:133). Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud pola kalimat adalah kalimat yang tersusun kata-kata yang dirangkai sesuai dengan membentuk pola kalimat yang sesuai dengan aturan yang mewakili pikiran pembicara untuk diungkapkan.

Fungsi sintaksis utama dalam bahasa adalah predikat, subjek, objek, keterangan. Bahasa Jepang juga memiliki keempat unsur tersebut. Berikut ini

adalah ciri-ciri sintaksis dalam bahasa menurut Putrayasa dalam Analisis Kalimat adalah sebagai berikut :

a. Subjek

Subjek (S) adalah sesuatu yang dianggap berdiri sendiri dan yang tentangnya diberitakan sesuatu. Ciri-ciri subjek adalah:

1. Tentangnya diberitahu sesuatu.
2. Dibentuk dengan kata benda atau sesuatu yang dibendakan.
3. Dapat bertanya dengan kata tanya apa atau siapa di hadapan predikat.

Dalam bahasa Jepang subjek biasanya diikuti oleh partikel seperti は (wa), が (ga), を (wo), に (ni), dan sebagainya. (2007: 64)

b. Predikat

Predikat (P) adalah bagian yang memberi keterangan tentang sesuatu yang berdiri sendiri atau subjek itu. (2007:65). Alwi et, al dalam Putrayasa mengutarakan predikat kalimat biasanya berupa frase verbal atau adjektival.

Dalam bahasa Jepang, kata-kata yang berfungsi sebagai predikat berupa nomina (*meishi*), verba (*doushi*), dan adjektiva (*keiyoushi*).

c. Objek

Putrayasa dalam Analisis Kalimat (2007:65) mengungkapkan Objek (O) adalah kosntituen kalimat yang kehadirannya dituntut oleh predikat yang

berupa verba transitif pada kalimat aktif. Dalam bahasa Jepang, objek biasanya diikuti oleh partikel を (wo).

d. Keterangan

Suparman dan Alwi Dalam Putrayasa (2007:69) mengutarakan yang dimaksud keterangan (Ket) adalah fungsi sintaksis yang paling beragam dan paling mudah berpindah letaknya. Keterangan dapat berada di awal, akhir bahkan di tengah kalimat

Unsur-unsur diatas adalah unsur-unsur yang terdapat di dalam sebuah kalimat. Struktur kalimat dalam bahasa Indonesia adalah subjek, predikat, objek dan keterangan atau lebih dikenal dengan SPOK. Berbeda dengan bahasa Jepang yang memiliki struktur kalimat KSOP atau SKOP. Hal ini dikarenakan predikat di dalam struktur pola kalimat bahasa Jepang selalu berada di bagian terakhir sebuah kalimat. Seseorang perlu memahami struktur dasar sebuah kalimat sehingga dapat menggunakan kalimat tersebut dengan baik dan benar sesuai dengan fungsinya.

B. Penelitian yang Relevan

Dikarenakan tidak adanya penelitian yang memiliki metode dan desain yang sama dengan penelitian ini, maka penulis menggunakan penelitian Maspalah dalam jurnal UPI yang berjudul Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu dalam Pembelajaran bahasa Arab di SMA. Metode dari penelitian ini adalah jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan sampel 40 orang siswa kelas X-3 SMAN 1 Cicurug, Sukabumi – Jawa Barat.

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tiga tujuan utama yakni mendeskripsikan penerapan Penggunaan Permainan Memasangkan Kartu dalam Pembelajaran bahasa Arab, Memperoleh data tentang kontribusi tersebut dalam aktifitas dan memperoleh data tentang kontribusi dari penggunaan permainan tersebut terhadap peningkatan siswa dalam memahami teks tertulis. Dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus penerapan penggunaan memasang kartu dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tanggapan positif terhadap penerapan permainan tersebut sebagai pembelajaran bahasa. Para siswa tampak termotivasi dan memiliki minat serta keseriusan dalam mempelajari bahasa Arab di kelas, dikarenakan sebelum *treatment* diberikan, siswa diberitahu akan ada pertandingan memasang kartu antar kelompok dengan cara memasang kartu gambar dengan kartu kalimat. Perbedaan antara siklus 1 dan siklus 2 dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan dalam proses penerapan permainan memasang kartu antara siklus 2 dan sebelumnya. Pada siklus 1, siswa dibagi menjadi beberapa 4 grup. 1 grup terdiri dari 2 kelompok. Sehingga dalam pembelajaran terjadi 4 kali permainan. Waktu yang dialokasikan adalah sejumlah 4 menit dalam memasang kartu gambar dengan kartu kalimat.

Kekurangan yang terjadi pada siklus 2 merupakan hasil refleksi dari peneliti dan kolaborator terhadap guru, siswa, suasana kelas yang merupakan akibat dari tindakan tersebut. Kegiatan Permainan Memasangkan Kartu sebagai pembelajaran bahasa pada siklus 2 memiliki perubahan yakni, dalam 1 kali pembelajaran, peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dalam 2 grup. Dalam 1 grup terdapat 2 kelompok yang akan bertanding memasang kartu gambar sesuai dengan kartu

kalimat. Agar 2 kelompok yang sedang tidak bertanding melakukan hal diluar kegiatan pembelajaran, maka diputuskan bahwa 2 kelompok yang sedang bertanding akan dijurikan oleh 2 kelompok yang sedang tidak bertanding. Agar suasana kelas lebih hangat dan tenang, peneliti memasang instrumen musik piano dan *saxophone* pada saat permainan berlangsung. Durasi waktu yang diberikan pada siklus 2 lebih lama dari siklus 1 yakni 6 menit dengan penghitungan yang berbeda juga bila dibandingkan pada siklus 1 dengan penghitungan manual, maka pada siklus 2 penghitungan dilakukan oleh suara terompet yang dirancang oleh programmer sebagai tanda berakhirnya permainan dalam grup tersebut.

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada 2 siklus tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hasil belajar dari siklus 1 adalah dari 40 orang siswa diperoleh tes hasil belajar dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 93 dengan rata-rata sebesar 78,2. Diantara 40 orang siswa, 24 orang siswa telah melampaui nilai diatas KKM (75) dengan persentase sebesar 60%. Sedangkan pada Hasil belajar dari siklus 2 adalah dari 40 orang siswa diperoleh tes hasil belajar dengan nilai terendah 67 dan tertinggi 100 dengan rata-rata sebesar 82,4. Diantara 40 orang siswa, 30 orang siswa telah melampaui nilai diatas KKM (75) dengan persentase sebesar 75%. Penggunaan permainan pada siklus 2 dalam penelitian ini telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 75% membuktikan bahwa penggunaan permainan memasang kartu dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti efektif.

Penerapan memasang kartu gambar dengan kartu kalimat pada PTK tersebut memiliki kesamaan konsep *make a match* dalam permainan dengan

penelitian yang penulis lakukan di kelas X IIS 2 SMA Yake. Hanya saja, perbedaannya terletak pada beberapa hal seperti metode dan desain penelitian, instrumen penelitian seperti tes, kuesioner dan juga bentuk set kartu permainan beserta papan alas, jumlah *treatment* yang diterapkan, prosedur permainan serta ranah fokus dalam permainan serta bidang mata pelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di sekolah merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran memiliki berbagai macam jenisnya. Salah satunya pembelajaran aktif. Penerapan pendekatan model pembelajaran aktif sesuai dengan kurikulum 2013 dimana siswa dituntut untuk aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dan guru sebagai pengawas serta fasilitator.

Sebelum mulai melaksanakan proses pengajaran, guru harus menyiapkan rancangan pembelajaran atau yang biasa dikenal dengan RPP (tingkat SMA), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Melalui RPP guru tidak akan kehilangan arah mengenai kegiatan apa yang akan dilakukan selanjutnya di dalam kelas dan waktu tidak akan kosong begitu saja tanpa adanya aktifitas pembelajaran. RPP merupakan aspek penting bagi guru sebelum melaksanakan pembelajaran karena RPP merupakan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran serta bertujuan agar pembelajaran efektif dalam mencapai tujuannya. Dalam proses pembelajaran guru menerapkan satu atau berbagai macam model/teknik pendekatan pembelajaran. Berbagai macam metode telah tersedia dan guru harus pandai memilah mana metode yang sesuai bagi pengajaran dengan materi tertentu. Karena tidak semua

materi sesuai dengan satu model pembelajaran saja. Model pembelajaran merupakan gambaran proses pembelajaran dari awal sampai akhir dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan bagan dari langkah-langkah metode yang akan dilakukan dalam penelitian ini :

Penulis mengadaptasi sistem pembelajaran aktif dengan kartu sebagai instrumen penelitiannya. Mengapa harus pembelajaran aktif? Dikarenakan sekolah tempat penulis mengadakan penelitian ini menerapkan sistem pembelajaran dengan kurikulum 2013 dengan ciri khas *student centred* yang berarti pembelajaran berpusat kepada siswa dan siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Beragam metode dalam pembelajaran aktif menjadikan siswa sebagai individu yang siap bekerja sama dengan siapapun dan mengasah kemampuan siswa dalam menghadapi dan memahami berbagai macam karakteristik pada banyak orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kartu soal sedangkan variabel terikatnya adalah pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.

Penulis mengadaptasi permainan domino ke dalam teknik media kartu soal dalam pembelajaran aktif. Media kartu soal dimainkan dengan konsep *make a match*. Siswa sebagai individu diharuskan mencocokkan kartu soal dengan kartu jawab yang dimilikinya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran bahasa khususnya bahasa Jepang memiliki kecocokan menggunakan metode pembelajaran aktif. Mengingat bahasa Jepang merupakan bahasa asing kedua di sekolah setelah bahasa Inggris, maka penulis ingin menerapkan metode belajar

menyenangkan namun diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu salah satunya dengan media kartu.

Dalam hal pengalaman belajar manusia, Baugh dalam Achsin yang dikutip dalam Azhar (2011:10) berpendapat bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, masih dalam buku yang sama, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Lain halnya dengan pendapat Pollio dalam Silberman, sebuah penelitian yang menunjukkan pemberian materi pembelajaran dengan gaya ceramah, siswa kurang menaruh perhatian sebanyak 40% dari total seluruh waktu pembelajaran. Mc. Keachie mengungkapkan siswa dapat mengingat 70% dalam waktu 10 menit pertama. Sedangkan dalam waktu 10 menit terakhir siswa hanya dapat mengingat 20% materi pembelajaran. Dengan menambahkan media visual pada pemberian pelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 hingga 38% . Ketika pengajaran memiliki dimensi auditori dan visual, pesan yang diberikan menjadi lebih kuat berkat kedua sistem penyampaian tersebut. Sebuah barang kali tidak memiliki ribuan kata, namun ia tiga kali efektif ketimbang kata-kata saja. (2014:24-25)

Dengan kata lain, modalitas dalam permainan kartu soal yang digunakan adalah visual dan kinestetik dalam proses pembelajaran siswa, serta berdasarkan beberapa uraian yang telah dikemukakan di atas, penulis berasumsi bahwa

kemampuan belajar siswa dalam belajar bahasa Jepang dengan media kartu soal dapat mencegah siswa merasa bosan dalam hal belajar serta dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pola kalimat bahasa Jepang Dengan begitu diharapkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas X SMA Yake Jakarta tahun ajaran 2016-2017 dalam pemahaman mengenai penggunaan pola kalimat bahasa Jepang menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya pada bagian pola kalimat. Jika media kartu soal dalam penelitian ini efektif maka pemahaman siswa dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang di kelas X IIS 2 dapat mengalami peningkatan serta kenaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2016:95) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, dikatakan sementara, karena baru berdasarkan teori yang relevan. Belum berdasarkan empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan deskripsi teoritis, penelitian yang relevan dan konsep yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1) Hipotesis Kerja (HK)

Terdapat efektivitas pada media permainan Kartu Soal terhadap kemampuan siswa untuk memahami pola kalimat bahasa Jepang.

2) Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat efektivitas pada media permainan Kartu Soal terhadap kemampuan siswa untuk memahami pola kalimat bahasa Jepang.