

**Implementasi Model Pembelajaran
Kooperatif *STAD* berbantuan
Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan
Penguasaan Huruf *Hiragana* dan
*Katakana***

Nathania Valmai Radoti

nathania@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Desak Made Sri Mardani

desak.mardani@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Yeni

yeni.rahman@undiksha.ac.id

Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dan (2) mendeskripsikan persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan terdiri dari tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes, dan kuesioner. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan yaitu, pada *pre-test* persentase ketuntasan sebesar 27,77%. Pada *Post-test* siklus I mengalami peningkatan sebesar 80,55%. Kemudian, terjadi kembali peningkatan pada *Post-test* siklus II sebesar 100%. (2) persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* tergolong “positif”.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif student teams achievement division (STAD), permainan bingo, hiragana, katakana

Abstract

This study aims to (1) improve the mastery of hiragana and katakana letters for class XII BB 2 students of SMA Negeri 4 Singaraja 2022/2023 Academic Year through the application of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model assisted by bingo games. and (2) describing students' perceptions of the implementation of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model assisted by bingo games to improve students' mastery of hiragana and katakana letters. This type of research is classroom action research which is carried out in two cycles consisting of three meetings in each cycle. The subjects in this study were students of class XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja for the 2022/2023 academic year, which consisted of 36 students. Data collection methods used in this study were observation, tests, and questionnaires. The data that has been collected was analyzed quantitatively and descriptively. The results showed that (1) the implementation of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model was able to improve students' mastery of hiragana and katakana letters. This is evidenced by an increase in the percentage of completeness, namely, in the pre-test the percentage of completeness was 27.77%. Post-test cycle 1, experienced an increase of 80.55%. Then, there was another increase in the Post-test cycle II of 100%. (2) students' perceptions of the implementation of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model assisted by bingo games are classified as "positive".

Keywords: *Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning models, bingo games, hiragana, katakana*

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang mulai dipelajari diberbagai lembaga pendidikan di Indonesia, baik itu formal maupun informal. Dalam mempelajari bahasa khususnya bahasa Jepang, terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan membaca (*yomu ginou*), keterampilan menulis (*kaku ginou*), keterampilan mendengar (*kiku ginou*), dan keterampilan berbicara (*hanasu ginou*) (Yeni, dkk 2020:124). Pelajar dituntut harus menguasai empat keterampilan sekaligus agar mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Jepang memiliki tiga huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, dan kanji. Dari ketiga huruf tersebut, masing-masingnya memiliki perbedaan karakteristik dan kegunaan khususnya huruf *hiragana* dan *katakana*.

Huruf *hiragana* digunakan untuk menulis kosakata asli dari bahasa Jepang. Sedangkan huruf *katakana* digunakan untuk menulis kosakata serapan dari bahasa asing. Meskipun kedua huruf tersebut termasuk ke dalam huruf

dasar Jepang, namun keduanya memiliki kesulitan tersendiri sekaligus menjadi tantangan bagi siswa dalam menguasainya. Dilihat dari jumlahnya, kedua huruf tersebut memiliki jumlah huruf cukup banyak yaitu 46 huruf, dan terdapat huruf yang sering sekali terjadi kekeliruan dalam penulisan karena adanya kemiripan bentuk. Kemudian, permasalahan lainnya yang ditemukan dalam menulis huruf yaitu tidak memperhatikan goresan penulisan, urutan penulisan, huruf yang harus ditulis kecil atau sebaliknya, dan posisi huruf yang tepat, huruf yang harus ditulis kecil atau sebaliknya, dan posisi huruf (Mardani, 2012:221). Beberapa permasalahan tersebut terus ditemukan hingga pada bangku perkuliahan.

Dilihat dari pelaksanaan pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* pada siswa kelas XII di SMA Negeri 4 Singaraja sempat dilakukan secara daring akibat kondisi pandemi covid-19. Hal ini tentu membuat guru maupun siswa harus menyesuaikan diri dengan pelaksanaan pembelajaran yang tidak seperti biasanya. Pembelajaran secara daring membuat guru tidak bisa melihat secara langsung proses belajar setiap

siswa, dengan begitu guru tidak bisa mengetahui apakah siswa benar-benar paham akan materi yang disampaikan atau sebaliknya. Permasalahan lainnya seperti kurangnya fasilitas yang memadai, kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan kurangnya pengalaman guru dalam perencanaan penilaian siswa (Mardani & Sadyana, 2021:39). Hal tersebut tentu memberikan dampak yang cukup serius dan sangat mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang di masa pasca pandemi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Kamis, 18 Agustus 2023 di kelas XII BB 2 menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai huruf *hiragana* tergolong masih kurang sehingga sebagian besar siswa kesulitan membaca maupun menulis kalimat dalam huruf *hiragana*, kurangnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung, guru yang berfokus hanya kepada siswa yang memiliki kemampuan bahasa Jepang yang baik, dan suasana belajar yang kurang kondusif. Didukung juga oleh hasil penyebaran kuesioner pada hari Rabu, 14 September 2022 ditemukan bahwa lemahnya penguasaan huruf Jepang siswa tidak hanya terletak pada huruf *hiragana*, melainkan juga pada huruf *katakana*. Hal tersebut menjadi alasan dipilihnya kelas XII BB 2 dalam penelitian ini.

Upaya yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat dan lebih bervariasi. Model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan kondisi belajar di dalam kelas yang mampu membantu proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok secara heterogen. Artinya, dalam pembelajaran akan terjadi tutor sebaya karena setiap anggotanya memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda-beda. Sehingga setiap siswa dapat saling membantu dalam menguasai materi

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatimah, dkk (2022:47) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran memberikan kesempatan siswa agar saling berkolaborasi, elaborasi, bertukar pendapat, dan saling membantu satu sama lain apabila mengalami kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu diperlukan adanya media sebagai penunjang pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran bahasa Jepang lebih bervariasi dan menyenangkan. Pemanfaatan media permainan *bingo* dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik karena pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang di kelas XII BB 2 dilaksanakan pada jam rentan mengantuk, sehingga siswa dapat terhindar dari rasa mengantuk dan bosan. Dalam permainan *bingo* menekankan tiga keterampilan sekaligus, yaitu kemampuan mendengarkan, menulis, dan membaca. Sehingga permainan ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Hapsari & Vicky, 2012:2). Kemudian, mampu meningkatkan partisipasi, keantusiasan, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan permainan *bingo* yang dilakukan oleh Jaya (2019) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa terkait penguasaan huruf *hiragana*. Penelitian sejenis lainnya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media teka-teki silang yang dilakukan oleh Dewi (2018) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa terkait penguasaan huruf *hiragana*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa setelah di-implementasikannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dan mendeskripsikan persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan

permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa.

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut merupakan beberapa masalah yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Apakah implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* pada siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* pada siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja?

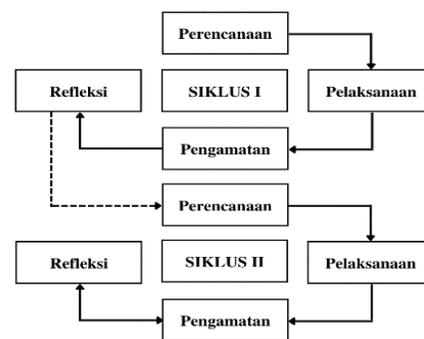
3. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMA Negeri 4 Singaraja. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII BB 2 yang secara keseluruhan berjumlah 36 orang. Objek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan, hasil belajar, dan persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*.

Desain siklus penelitian tindakan kelas ini menggunakan model John Elliot yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan terdiri dari tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pada siklus pertama berfokus pada penguasaan huruf *hiragana*, pertemuan pertama siklus I diadakan pada hari Kamis, 26 Januari 2023 jam pelajaran 5-6 (10.35 s/d 12.05 WITA),

pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 30 Januari 2023 jam 7-8 (12.05 s/d 13.35 WITA), dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Februari 2023 jam pelajaran 5-6 (10.35 s/d 12.05 WITA) dengan alokasi waktu setiap pertemuan yaitu 2 x 45 menit. Kemudian, pada siklus kedua berfokus pada penguasaan huruf *katakana*, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Februari 2023 jam pelajaran 5-6 (10.35 s/d 12.05 WITA) dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2023 jam 7-8 (12.05 s/d 13.35 WITA) dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kemudian, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023 jam pelajaran 5-6 (10.35 s/d 12.05 WITA) dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Namun, apabila setelah pelaksanaan dua siklus tersebut kriteria keberhasilan belum tercapai, maka penelitian akan terus dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Gambar 1. Siklus Penelitian John Elliot



Sebelum melakukan tindakan, dilakukan perencanaan terlebih dahulu seperti menentukan jadwal pelaksanaan tindakan, menyusun RPP, lembar observasi, lembar kuesioner, lembar evaluasi berupa tes, lembar latihan menulis, lembar permainan *bingo*, serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan permainan *bingo* dalam pembelajaran. Pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama tindakan berlangsung. Kemudian, pada tahap

refleksi dilakukan analisis terhadap aktivitas serta hasil belajar yang diperoleh siswa setelah tindakan berlangsung. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan hambatan yang ditemukan, sehingga akan menjadi bahan pertimbangan pada tindakan berikutnya.

Penelitian ini memanfaatkan tiga metode pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan kuesioner atau angket. Pemanfaatan metode observasi dilakukan untuk mengobservasi tingkat keaktifan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, serta mengobservasi tindakan siswa di dalam kelas.

Pemanfaatan metode tes Pemanfaatan metode tes dilakukan untuk mengetahui penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa sebelum maupun sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*. Kegiatan *post-test* I setelah berakhirnya siklus I yaitu pada hari Senin, 6 Februari 2023 jam 7-8 (12.05 s/d 13.35 WITA) dan kegiatan *post-test* II dilaksanakan setelah berakhirnya siklus II yaitu pada hari Senin, 20 Februari 2023 jam 7-8 (12.05 s/d 13.35 WITA).

Kemudian, pemanfaatan metode kuesioner atau angket dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*. Penyebaran kuesioner ini dilakukan setelah pelaksanaan *post-test* I pada hari Senin, 6 Februari 2023 dan *post-test* II pada hari Senin, 20 Februari 2023 dengan waktu pengisian yang diberikan yaitu selama 10 menit. Melalui penyebaran kuesioner akan terlihat pandangan dan penilaian siswa terhadap model pembelajaran dan permainan tersebut, sehingga selain dapat mengetahui positif atau negatifnya persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam pembelajaran serta dapat dijadikan bahan

evaluasi untuk memperbaiki hal yang harus diperbaiki dan meningkatkan hal yang harus ditingkatkan. Positif atau negatifnya persepsi siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar siswa di dalam kelas, sehingga akan menimbulkan persepsi yang positif.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

$$N = \frac{SB}{TB} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai tes yang didapatkan

SB = Skor benar/jumlah soal yang dijawab benar

TB = Total skor/jumlah soal seluruhnya

Penggolongan skor hasil belajar yang diperoleh siswa disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Skor hasil belajar

No.	Skor	Kategori
1	85-100	Sangat Baik
2	70-84	Baik
3	55-69	Cukup
4	40-54	Kurang
5	0-39	Sangat Kurang

(Sumber: Nurkencana dan Sunartana, 1992)

Rumus yang digunakan untuk mengetahui rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan:

M = mean (rata-rata nilai hasil belajar siswa)

$\sum fX$ = jumlah nilai tes seluruh siswa

N = jumlah seluruh siswa

Rumus yang digunakan untuk menentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 70}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menganalisis hasil kuesioner menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{jumlah skor persepsi siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Konversi skor persepsi siswa pada kuesioner akan disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Konversi skor persepsi siswa

No.	Skor	Kriteria
1	$X \geq 45$	Sangat positif
2	$35 \leq X < 45$	Positif
3	$25 \leq X < 35$	Cukup positif
4	$15 \leq X < 25$	Kurang positif
5	$X < 15$	Sangat kurang positif

(Sumber: Nurkencana dan Sunartana, 1992)

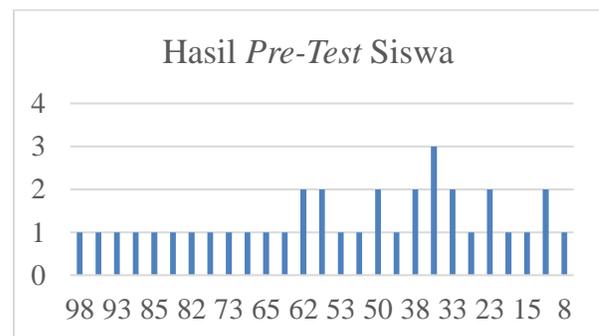
Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa mengenai penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*. Penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* akan dianggap berhasil apabila 75% dari keseluruhan siswa memperoleh nilai di atas ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Kemudian, kriteria keberhasilan selanjutnya yaitu apabila siswa memberikan persepsi yang positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Maka dengan begitu tindakan penelitian dapat dihentikan.

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan memberikan tes awal (*pre-test*), hal ini dilakukan

untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap huruf *hiragana* dan *katakana*. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada hari Senin, 14 November 2022 kepada seluruh siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja. Tes terdapat 50 butir soal yang terdiri dari 25 soal huruf *hiragana* dan 25 soal huruf *katakana*. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebanyak 26 orang siswa mendapatkan nilai di bawah KKM dan hanya 10 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 51,38 dengan persentase ketuntasan 27,77%. Hasil *pre-test* disajikan dalam bentuk gambar berikut.

Diagram 1. Hasil *Pre-test* Siswa



Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja masih tergolong rendah, sehingga akan dilanjutkan pada tahap tindakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*.

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2022 jam pelajaran 5-6 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Secara garis besar, masih banyak siswa yang kurang antusias dan acuh selama mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang sibuk melakukan hal pribadi dan bercanda dengan teman sebangkunya. Pada saat penyajian materi reaksi siswa cukup bervariasi, ada yang menyimak penjelasan dengan baik, namun ada juga yang acuh dan tidak

fokus memperhatikan. Pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*, pada saat pembagian kelompok menimbulkan suasana belajar yang kurang kondusif. Selain itu, terdapat siswa yang tidak ikut bekerja sama dengan kelompoknya, siswa asyik bercanda dengan teman yang berasal dari kelompok lain, bahkan beberapa kelompok membuat contekan pada lembar permainan *bingo*. Kemudian, pada saat guru memberikan kesempatan bertanya, sebagian besar siswa masih malu untuk bertanya, namun siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik.

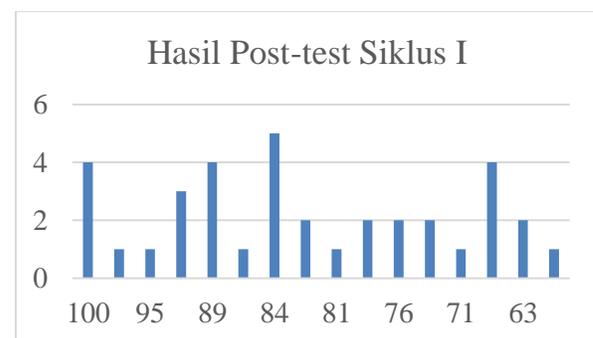
Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 30 Januari 2023 jam 7-8 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Secara garis besar, aktivitas siswa tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama, masih terdapat siswa yang tidak fokus menyimak, asyik bercanda dengan teman sebangkunya, dan sibuk dengan kegiatan pribadi. Reaksi siswa pada saat penyajian materi cukup bervariasi, terdapat siswa yang tidak fokus mengikuti pembelajaran, bahkan terdapat 1 orang siswa yang tertidur selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pernyataan siswa yang lainnya, siswa yang tertidur sedang dalam kondisi yang kurang baik. Selanjutnya, pada saat pembagian kelompok masih menimbulkan suasana belajar yang kurang kondusif, namun apabila di bandingkan dengan pertemuan sebelumnya, pada pertemuan kedua ini dapat dikatakan jauh lebih baik. Selain itu, masih terdapat siswa yang tidak ikut bekerja sama dalam kelompoknya. Namun, sudah tidak ada lagi kelompok yang berbuat curang dalam permainan. Kemudian, keaktifan siswa pun mulai mengalami peningkatan, beberapa siswa dengan antusias mengajukan pertanyaan, namun tidak sedikit siswa yang masih merasa malu untuk bertanya.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Februari 2023 jam pelajaran 5-6 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Secara garis besar, pertemuan ketiga jauh lebih baik daripada dua pertemuan sebelumnya, karena siswa tampak

lebih antusias baik dalam menyimak maupun dalam memberikan respon kepada guru. Reaksi siswa pada saat penyajian materi sebagian besar sudah memperhatikan dengan baik, namun tidak menutup kemungkinan bahwa masih adanya siswa yang sibuk dengan kegiatan pribadi. Hal serupa juga terjadi pada saat berlatih menulis. Selanjutnya pada saat pembagian kelompok, siswa jauh lebih mudah untuk diatur. Keantusiasan siswa tidak hanya terlihat pada saat penyajian materi, melainkan juga pada saat pelaksanaan permainan. Seluruh siswa ikut andil dalam permainan dan saling bekerja sama dalam kelompok untuk memenangkan permainan. Kemudian, beberapa siswa sudah mulai berani dalam mengajukan pertanyaan, dan mampu menyimpulkan pembelajaran dengan baik.

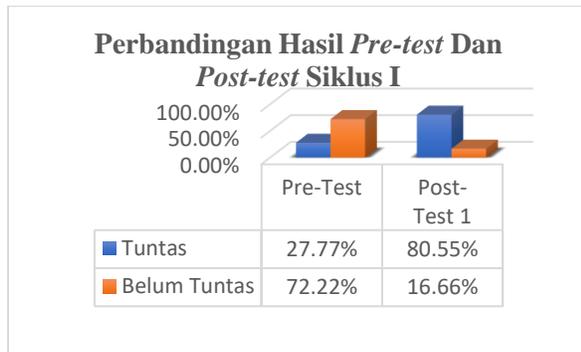
Tindakan siklus I ditutup dengan pelaksanaan *post-test* I yang dilaksanakan pada hari Senin, 6 Februari 2023. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa terkait penguasaan huruf *hiragana* setelah dilakukan tindakan. Tes yang diberikan sebanyak 30 butir soal, terdiri dari 22 butir soal mengubah kosakata dalam huruf *hiragana* ke huruf *romaji* dan 8 butir soal mengubah kalimat dalam huruf *romaji* ke dalam huruf *hiragana*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan sebanyak 29 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 7 orang siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 82,02 dengan persentase ketuntasan 80,55%. Hasil *post-test* I akan disajikan dalam bentuk gambar berikut.

Diagram 2. Hasil *Post-test* I Siswa



Berikut ini disajikan diagram untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah dilakukannya tindakan.

Diagram 3. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*



Pada diagram 3, terlihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*. Namun, penelitian akan tetap dilanjutkan pada siklus selanjutnya untuk memperbaiki serta meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* siswa yang masih bermasalah, meningkatkan penguasaan siswa terhadap huruf *katakana* dengan menerapkan model pembelajaran dan permainan serupa, serta menguji kevalidasian data sehingga dapat terbukti bahwa memang benar model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan permainan *bingo* memang mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner tertutup yang dibagikan setelah pelaksanaan *post-test* I memperoleh persepsi yang cukup beragam. Pada kuesioner diberikan 10 pernyataan mengenai persepsi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*. Hasil kuesioner pada siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 41,21. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa masuk dalam kategori “positif”.

Pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala, sehingga diperlukan adanya

perbaikan agar tidak terulang pada siklus II, yaitu (1) menentukan tempat berdiskusi setiap kelompok, (2) memberikan arahan, motivasi, dan mengutamakan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, (3) mengalokasikan waktu pelaksanaan permainan dengan baik, (4) huruf-huruf *hiragana* yang bermasalah diberikan pengulangan penjelasan dan latihan pada tindakan siklus II.

Pada tindakan siklus II dilakukan selama tiga kali pertemuan dan berfokus pada penguasaan huruf *katakana*. Kendala yang terjadi pada refleksi siklus I akan dijadikan sebagai patokan atau acuan untuk memperbaiki masalah yang terjadi pada siklus I agar tidak terulang lagi pada siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II diawali dengan melakukan pengulangan materi huruf *hiragana* yang masih bermasalah, kemudian dilanjutkan pada materi selanjutnya yaitu huruf *katakana*. Kemudian, untuk mengetahui meningkat atau tidaknya penguasaan huruf *hiragana* siswa setelah dilakukan pengulangan tindakan, maka huruf *hiragana* akan masuk ke dalam soal *post-test* siklus II bersamaan dengan huruf *katakana*.

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis, 9 Februari 2023 jam pelajaran 5-6 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Secara garis besar, aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan. Siswa antusias menyimak dan memberikan respon. Meskipun masih terdapat siswa yang mengobrol, namun hal tersebut tidak mengganggu kegiatan pembelajaran. Keantusiasan siswa juga terlihat pada saat pelaksanaan permainan *bingo* dan pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya. Meskipun begitu masih terdapat siswa yang lebih memilih untuk bertanya secara langsung dengan menghampiri guru.

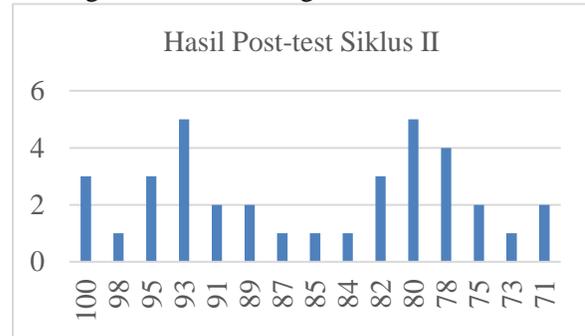
Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2023 jam pelajaran 7-8 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Secara garis besar, aktivitas siswa tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Siswa sangat antusias dan berpartisipasi aktif baik dalam penyajian materi maupun dalam permainan *bingo*. Meskipun

dalam pembagian kelompok, masih terjadi kegaduhan. Namun hal tersebut tidak mengganggu dan menghambat proses pembelajaran. Kemudian, pada pertemuan kedua ini guru menyadari bahwa terdapat siswa yang lebih memilih untuk bertanya secara langsung dengan menghampiri guru karena tidak ingin menjadi pusat perhatian.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023 jam pelajaran 5-6 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa pertemuan ini jauh lebih baik daripada pertemuan sebelumnya. Siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran dan permainan yang diterapkan. Partisipasi dan rasa antusias siswa semakin meningkat. Meskipun masih terjadi kegaduhan, namun hal tersebut tidak menjadi masalah dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

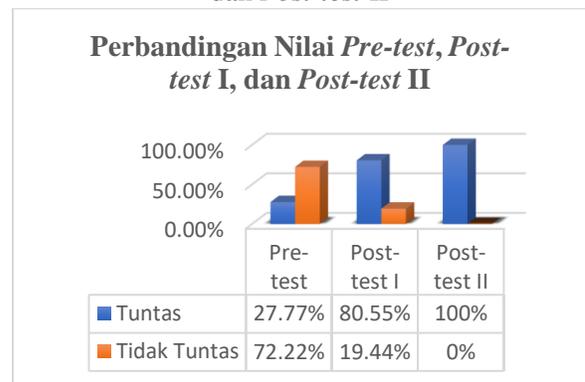
Tindakan siklus II ditutup dengan pelaksanaan *post-test* II yang dilaksanakan pada hari Senin, 20 Februari 2023. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa terkait penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* setelah dilakukan tindakan. Tes yang diberikan sebanyak 45 butir soal, terdiri dari 10 butir soal huruf *romaji* ke dalam huruf *hiragana*, 15 butir soal mengubah huruf *katakana* ke dalam huruf *romaji*, 15 butir soal mengubah huruf *romaji* ke dalam huruf *katakana*, dan 5 butir soal mencocokkan huruf *romaji* pada huruf *katakana* yang tepat. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa seluruh siswa kelas XII BB 2 yang berjumlah 36 orang siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 85,75 dengan persentase ketuntasan 100%. Hasil *post-test* I akan disajikan dalam bentuk gambar berikut.

Diagram 4. Perbandingan *Post-test* II Siswa



Berikut ini disajikan diagram untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa pada *pre-test*, *post-test* I, dan *post-test* II.

Diagram 5. Perbandingan *Pre-test*, *Post-test* I, dan *Post-test* II



Berdasarkan diagram 5, terlihat bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*.

Apabila dilihat dari hasil kuesioner tertutup yang dibagikan setelah pelaksanaan *post-test* II memperoleh persepsi yang cukup beragam. Pada kuesioner diberikan 10 pernyataan mengenai persepsi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*. Hasil kuesioner pada siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 44. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa masuk dalam kategori “positif”.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan pada tindakan siklus II dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* berlangsung sesuai dengan prosedur yang telah dirancang, serta kendala-kendala yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan siklus I sudah teratasi dengan baik pada pelaksanaan tindakan siklus II. Perbaikan yang dilakukan seperti menekankan kembali beberapa huruf *hiragana* yang masih dirasa sulit bagi siswa, pengelolaan kelas yang baik sehingga masalah yang terjadi pada tindakan siklus I tidak kembali terulang pada tindakan siklus II, menetapkan batas waktu menyalin kosakata dari huruf *romaji* ke huruf *hiragana* sehingga pelaksanaan permainan *bingo* dapat berlangsung lebih lama, kemudian memberikan arahan, memotivasi, dan mengutamakan siswa yang cenderung kurang aktif agar dapat menjadi lebih aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun setelah tindakan siklus II menunjukkan seluruh siswa kelas XII BB 2 memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM), namun masih ditemukan huruf *katakana* yang bermasalah. Dengan begitu, Permasalahan huruf *katakana* yang masih ditemukan akan diatasi dengan melakukan pemberian tugas kepada seluruh siswa kelas XII BB 2.

Berdasarkan kriteria keberhasilan, penelitian ini sudah dianggap berhasil karena terjadinya peningkatan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa yang telah mencapai 75% dari keseluruhan siswa memperoleh nilai di atas ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan

permainan *bingo* dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* pada siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja. Kemudian, berdasarkan hasil analisis kuesioner siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam proses kegiatan belajar mengajar memperoleh persepsi dengan kategori “positif”.

Pembahasan dalam penelitian ini akan dipaparkan dua temuan, yaitu (1) implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja, (2) Persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja.

Berdasarkan hasil temuan diperoleh hasil bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja. Kebersihan yang dicapai dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) membantu siswa yang memiliki pemahaman yang kurang baik terhadap huruf, karena dalam model pembelajaran ini kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan setiap anggotanya dibentuk secara heterogen. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang sulit dengan cara berdiskusi dan saling bekerja sama sama lain. Selain itu pengaruh pada penggunaan permainan *bingo* juga memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan pada permainan *bingo* menekankan tiga keterampilan sekaligus,

yaitu kemampuan mendengarkan, menulis, membaca huruf *hiragana* dan *katakana*. Sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Jaya (2019) yang menyatakan bahwa permainan *bingo* membantu siswa mengingat huruf dengan baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut dibuktikan dari hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata siswa adalah 51,38 meningkat menjadi 82,02 pada *post-test* I, kemudian meningkat kembali menjadi 85,75 pada *post-test* II. Kemudian, pada persentase siswa juga mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan pada *pre-test* adalah 27,77%, meningkat menjadi 80,55% pada *post-test* I, dan meningkat kembali secara signifikan menjadi sebesar 100%. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023.

Pelaksanaan penelitian ini selain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya tindakan, dilakukan juga penyebaran kuesioner atau angket. Hal ini dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis terhadap kuesioner menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* mampu membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mampu melatih siswa menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Bahkan pembelajaran terasa jauh lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan kelebihan permainan *bingo* yang dikemukakan oleh Hapsari dan Vicky

(2012:5) yaitu penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan begitu minat belajar siswa dapat meningkat, memudahkan siswa selama proses pembelajaran dalam memahami serta menguasai materi, dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, hasil temuan juga sejalan dengan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2017:22) yaitu menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) mampu meningkatkan rasa percaya diri, kompetensi, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terjadinya tutor sebaya.

Persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dalam pembelajaran masuk ke dalam kategori “positif”. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata persepsi siswa. Pada siklus I skor rata-rata persepsi siswa sebesar 41,21, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 44. Sehingga dari peningkatan hasil belajar dan persepsi positif tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *student teams achievement division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Keberhasilan didukung juga oleh pernyataan siswa dalam kuesioner yang menyatakan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* mampu membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mampu melatih siswa menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Bahkan pembelajaran

terasa jauh lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan kelebihan permainan *bingo* yang dikemukakan oleh Hapsari dan Vicky (2012:5) yaitu penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan begitu minat belajar siswa dapat meningkat, memudahkan siswa selama proses pembelajaran dalam memahami serta menguasai materi, dan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, hasil temuan juga sejalan dengan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang dikemukakan oleh Kurniasih dan Sani (2017:22) yaitu menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) mampu meningkatkan rasa percaya diri, kompetensi, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terjadinya tutor sebaya.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* siswa yang memperoleh persentase ketuntasan 27,77%. Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi sebesar 80,55%. Kemudian, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II menjadi sebesar 100%. Hal tersebut tentu membuktikan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo*.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dapat dikategorikan “positif”. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan rata-rata skor persepsi yang pada siklus I sebesar 41,21 menjadi 44 yang tergolong “positif”.

Terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai bentuk tindak lanjut dari penelitian ini, yaitu kepada guru diharapkan dapat memotivasi guru agar menerapkan strategi, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di dalam kelas. Kemudian, kepada peneliti lain diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian lain yang ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan permasalahan yang berbeda, namun tetap memperhatikan kendala-kendala yang terjadi dalam penelitian ini. Sehingga kendala yang terjadi tidak terulang kembali dan dapat diperbaiki atau disempurnakan pada penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Dewi, Ni Putu Tesyana Trisna, dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe “Stad” Berbantuan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Kuta Selatan Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/14950>
- Fatimah, Iis Daniati, dkk. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Solok, Sumatra Barat, Indonesia: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim. Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=AJWAEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id> (diakses tanggal 14 Oktober 2022 pukul 10:15 WITA).
- Hapsari, Dinar dan Vicky Dwi Wicakson. 2012. *Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi Ppkn Kelas Iv Sdn Sumokembangsri Sidoarjo*. Jurnal PGSD, Volume. 1, Nomor.5. Hal 1-11.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23980>

Jaya, Nyoman Danu Darma, dkk. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Siswa Kelas X Ibb 1 Sma Negeri 1 Sukasada Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/18686>

Kurniasih dan Sani. 2017. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena.

Mardani, D.M.S. dan Sadyana, I.W. 2021. *How is the Learning Process and Assessment in E-Learning According to Japanese High School/Vocational High School Teachers in Bali*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 613. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.211222.005>

Mardani, D. M. S. 2012. *Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf hiragana dan Katakana*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 45(3).

<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v45i3.1836>

Nurkencana, Wayan dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Ulum, Mamba'ul. 2022. *Media Pembelajaran Karton Bekar Snack Untuk Meningkatkan Visualisasi, Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=z-58EAAAQBAJ&printsec=frontcover>

Yeni, Y, dkk. 2020. *Pembelajaran Kaiwa Berbasis JFS Can-Do*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(1). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/25540>