THE EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING TYPE JIGSAW METHOD IN WRITING SKILLS FOR SAKUBUN IV **(*An Experimental Research on The Semester Five Students of Japanese Education Department Faculty of Teacher's Training and Education Riau University*)**

Dian Pranesti[1], Sri Wahyu Widiati[2], Nana Rahayu[3]
e-mail: pranestidian@yahoo.co.id, sw_widiati@yahoo.com, nana_lh12@yahoo.com
Number Phone: 082392958702

Japanese Education Department
Faculty of Teacher's Training and Education
Riau University

Abstract: *The purpose of this research is to find out the difference of student's ability in writing Japanese essays (sakubun) after implementing cooperative learning type Jigsaw. The research is conducted using weak experimental type one group pre test post test design. The object of this research is 20 semester five students as the respondents. The sample is taken by using simple random sampling technique. Data collection was performed by giving test. The given test was writing Japanese essays (sakubun) with the topic "music". The writer applies two tests, they are pre test and post test. Pre test is given before the students are taught by implementing Methods Jigsaw, and post test is given after the students are taught with Methods Jigsaw. This research is processed using statistical tests (T-test) to know whether* H_a *is accepted or not. Based on the data analysis, the average value of the pre-test was 66,5 while the average value post-test was 79,95. This means the result of increased student essay.s Besides that, most students agree that this method is effectively helping to write Japanese essays (sakubun) easily. The result of this research is that there is a significant impact of using Method Jigsaw in learning of Japanese essays (sakubun) on the semester five students of Japanese Education Department Education Riau University.*

Keywords*: Sakubun, Method Jigsaw, Writing Skill*

KEEFEKTIFAN METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *JIGSAW* PADA PEMBELAJARAN SAKUBUN IV (Penelitian Eksperimen Terhadap Mahasiswa Semester V Tahun Ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UR)

Dian Pranesti[1], Sri Wahyu Widiati[2], Nana Rahayu[3]
e-mail: pranestidian@yahoo.co.id, sw_widiati@yahoo.com, nana_lh12@yahoo.com
Number Phone: 082392958702

Program Studi Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Jigsaw cooperative learning* dalam keterampilan menulis pada pembelajaran menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*). Penelitian ini menggunakan eksperimen lemah jenis *one group pre test post test design.* Objek penelitian ini adalah mahasiswa semester V Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yang berjumlah 20 orang sebagai responden. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan tes. Tes yang diberikan adalah tugas menulis karangan bahasa Jepang (*sakubun*) dengan tema musik. Dalam penelitian ini penulis menerapkan dua tes, yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* diberikan sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan metode *Jigsaw,* dan *post test* diberikan setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan metode *Jigsaw*. Hasil *pre test* dan *post test* ini diolah menggunakan uji statistik (*T-test)* untuk mengetahui apakah H_a diterima atau tidak. Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata *pre-test* adalah 66,5 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 79,95. Ini berarti hasil karangan mahasiswa meningkat. Selain itu, sebagian besar mahasiswa suka belajar secara berkelompok dan metode ini efektif dapat membantu untuk memudahkan dalam menulis *sakubun*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan metode *Jigsaw* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa semester V Pendidikan Bahasa Jepang Fkip Universitas Riau.

Kata Kunci: *Sakubun*, *Metode Jigsaw*, Kemampuan Menulis

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat sukar dikuasai dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menulis juga memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan ilmiah ataupun juga kehidupan non ilmiah seseorang, karena menulis dapat menjadi sarana kreativitas dan menulis dapat melatih perkembangan, kecerdasan dan kemampuan motorik halus. Seseorang yang mempunyai kemampuan akademis, kemampuan personal dan kemampuan profesional akan dikatakan lulus, jika ia telah teruji kemampuan menulisnya. Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling sulit. Hal ini dikarenakan menulis merupakan kegiatan yang tidak bisa dilakukan secara spontanitas dan disebabkan juga karena keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan diluar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan.

Keterampilan menulis dapat dikembangkan dengan pembelajaran. Kemampuan menulis dapat didukung dengan kebiasaan-kebiasaan membaca baik buku pelajaran, novel, koran, majalah dan lain sebagainya. Secara tidak langsung dengan banyaknya membaca sangat berpengaruh baik bagi otak karena banyak membaca berarti memperbanyak informasi dan pengetahuan yang dikuasai dan dapat mengetahui konseptual dari sebuah tulisan. Jika seseorang telah terbiasa terlatih membaca dan menulis, maka saat dituntut untuk menulis sebuah karangan ia akan dengan mudah menyampaikan maksud dan tujuan yang akan ditulis. Berdasarkan pengetahuan dari banyaknya membaca buku sangat menguntungkan ketika akan menulis karena sudah mempunyai banyak ide dan wawasan. Keterampilan menulis juga dapat ditingkatkan melalui pelatihan.

Pada zaman modern sekarang ini sudah banyak pelatihan menulis. Contohnya terdapat dua pelatihan, ada pelatihan menulis secara *online* maupun pelatihan menulis secara *offline*. Pelatihan menulis ini dapat dengan mudah diikuti di internet. Contoh pelatihan paling dekat dengan kehidupan, yaitu bisa dilakukan dengan rajin menulis di buku diari ataupun menulis karangan dengan sungguh-sungguh pada saat pengajar menugaskan untuk menulis sebuah karangan. Dengan demikian dapat dikatakan banyak metode atau cara untuk meningkatkan keterampilan menulis sebuah karangan.

Sebuah penelitian yang menyebutkan sulitnya menemukan gagasan saat menulis sebuah karangan. oleh karena itu, penelitian terhadap pengajaran keterampilan menulis menjadi hal yang menarik dan terus dikembangkan sejalan dengan terus berkembangnya teori-teori pembelajaran modern yang lebih melihat peserta didik sebagai subjek, bukan sebagai objek *(Student Learning Center)* (Hernowo, 2006). Seperti halnya dalam penelitian ini akan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *Jigsaw* yang mana peserta didiknya akan lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar.

Dalam suatu sistem pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang saling bersinergi dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dari berbagai komponen tersebut, salah satunya adalah pembelajar sebagai sasaran belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajar memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Diantaranya pembelajar aktif, pasif, individualis, dan ada pula pembelajar yang bersifat *friend-dependent* yaitu pembelajar yang ketergantungan akan andil temannya sehingga sering kali mampu menurunkan tingkat kepercayaan diri dalam belajar (Ami Nurul, 2013). Berdasarkan hal tersebut, jauh sebelum dilakukannya kegiatan pembelajaran. Pengajar hendaknya melakukan identifikasi karakteristik yang

di miliki setiap pembelajar. Hal ini dimaksudkan agar pengajar mampu mengidentifikasi hal-hal yang tidak diinginkan terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Sebab tidak jarang bahwa ada pula karakteristik pembelajar yang dapat menghambat jalannya proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran menulis karangan, identifikasi karakteristik pembelajar menjadi hal yang sangat penting. Hal ini akan menjadi bahan acuan pengajar dalam memilih model, metode, strategi ataupun teknik belajar yang tepat. Seiring dengan kemajuan zaman, pengajaran bahasa asing terus berkembang. Pada masa sekarang pembelajar dituntut agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tanpa model pembelajaran yang menyenangkan bagi pembelajar, kegiatan belajar mengajar terasa membosankan dan monoton. Apabila hanya didominasi oleh pengajar, sedangkan pembelajar hanya duduk, mencatat, mendengarkan apa yang disampaikan oleh pengajar. Untuk itu pengajar perlu memilih model pembelajaran yang bisa membuat pembelajar untuk lebih berfikir kreatif dan inovatif agar dapat lebih meningkatkan prestasi belajar. Bagi pengajar dituntut memikirkan cara yang tepat untuk memberikan model pembelajaran yang kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar para pembelajar tersebut.

Ketika seseorang ditugaskan untuk menulis atau mengarang, bukan hanya harus terfokus pada kosakata, tata bahasa maupun huruf. Ada yang tidak kalah pentingnya, yaitu jika seseorang akan menulis karangan harus mempunyai wacana dan wawasan yang luas agar dapat dengan mudah menulis karangan. Saat akan menulis karangan sering ditemukan kesulitan dalam pemilihan tema yang sesuai. Terkadang pada saat pembelajaran ada pula pengajar yang menugaskan untuk memilih tema karangan secara pribadi. Dengan cara seperti ini pembelajar akan sulit menemukan tema yang sesuai yang akan di tulis.

Ditambah pula menulis sebuah karangan tidak dapat dilakukan secara spontanitas. Seseorang yang akan menulis setidaknya harus mencari banyak sumber terlebih dahulu agar dapat menambah ilmu pengetahuan. Agar nantinya akan mempermudah saat proses menulis karangan. Pada saat menuliskan sebuah karangan ditemukan pula, kesulitan saat menuangkan ide atau gagasannya dalam menulis karangan. Ide sendiri merupakan nyawa dalam sebuah tulisan, sehingga tidak adanya ide dapat menjadi alasan yang biasa bagi seseorang untuk tidak menulis. “Saya tidak bisa menulis saya tidak punya ide”. Seperti itulah kira-kira yang tercetus ketika seseorang mencari alasan mengapa dia tidak dapat menulis. Tidak adanya ide juga membuat seseorang kebingungan untuk memulai menuliskan kata demi kata dalam merangkai kalimat menjadi sebuah tulisan.

Kesulitan lainnya juga ditemukan pada saat mengemukakan pendapatnya dalam bentuk tulisan atau karangan. Saat mengeluarkan pendapat sangat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi. Jika seseorang tidak memiliki kemampuan ini, akan sulit nantinya seorang anak menjadi pemimpin. Selain itu juga, melebarnya ide atau konten yang akan disampaikan menjadi penghambat lain saat menulis sebuah karangan, karena melebarnya ide sebuah karangan menjadi tidak fokus pada tema yang ingin ditulis. Kemudian juga tidak sinkronnya karangan pada tema yang sudah ditentukan. Tidak sinkron antar kalimat dan antar paragraf. Kalimat satu dan dua tidak saling berkaitan apalagi kalimat antar paragrafnya. Sering kali ini juga menjadi penghambat saat menulis karangan.

Tidak cukupnya waktu saat menulis juga kerap menjadi penghambat. Ketika waktunya sudah habis dan tulisan pada karangan belum tersampaikan secara keseluruhan atau belum menutup dengan kesimpulan dari tulisannya. Hal ini dikarenakan waktu pelajaran yang sudah berakhir yang terkadang pembelajar tidak sempat lagi menyelesaikan karangannya tersebut.

Sebenarnya menulis adalah hal yang mudah dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Hanya saja, untuk dapat terus mengembangkan kemampuan menulis, seseorang harus memiliki kemauan dan praktik menulis itu sendiri. Menulis yang dimaksud dalam hal ini adalah karangan. Dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *sakubun.* Dalam kamus yang ditulis oleh Kenji Matsura (1994:841) mengatakan bahwa "Sakubun adalah penulisan karangan". Perlu diupayakan menjadi suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi para pembelajar bahasa Jepang khususnya di Perguruan Tinggi. Akan tetapi kurangnya keinginan mahasiswa dalam membuat tulisan tersebut menjadi suatu hal yang sangat disayangkan. Kurangnya kreativitas menulis pada mahasiswa disebabkan oleh rendahnya minat membaca sejak dini. Hal ini yang membuat rasa 'tidak biasa' dalam mencurahkan isi pikirannya dalam tulisan, atau ketidakpercayaan diri menggunakan ungkapan-ungkapan atau kaidah bahasa dalam bahasa Jepang, kosakata yang terbatas, kurangnya penguasaan kosakata tentang tema yang akan disampaikan dan lain lain. Jika seseorang yang kaya kosakata misalnya tentang pariwisata ditugaskan menulis karangan pariwisata maka akan sangat mudah baginya untuk menulis karangan karena sudah mengetahui banyak hal mengenai pariwisata. Akan berbeda hasil tulisannya apabila seseorang yang kaya kosakata ekonomi atau budaya ditugaskan untuk menulis tentang tempat pariwisata.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disampaikan di atas, dapat dilihat pembelajaran sakubun adalah pembelajaran yang sangat sulit untuk dikuasai apalagi kurangnya kemampuan kosakata, kanji, dan pola kalimat yang akan dituangkan pada saat menulis karangan. Beberapa masalah yang di temukan pada karangan mahasiswa, yaitu seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya tentang betapa pentingnya memiliki ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas, pemilihan tema yang harus sesuai, menulis tidak dapat di lakukan secara spontanitas, sulitnya menuangkan ide dan gagasannya, sulitnya mengemukakan pendapat, melebarnya ide atau konten sehingga menjadi tidak fokus, tidak sinkronya antar kalimat dan antar paragraf dan waktunya yang terbatas.

Dengan adanya masalah-masalah tersebut, penelitian ini akan menggunakan metode yang praktis dalam pembelajaran sakubun, yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. *Cooperative learning Jigsaw* adalah metode yang bisa menjadi solusi pembelajar dalam mengembangkan kemampuan bahasa tulisan dan memotivasi pembelajar dalam proses belajar mengajar. Pembelajar dapat berinteraksi dengan pembelajar lainnya dan berlatih kemampuan menulis mereka. Hal ini juga sebagai sarana untuk tukar informasi kepada sesama teman. Pembelajaran model kooperatif tidak sama dengan kelompok biasa, dalam pembelajaran kooperatif harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok (Slavin). Penggunaan tipe *Jigsaw* ini di anggap tepat karena menunjukan bahwa mahasiswa yang terlibat di dalam pembelajaran ini memperoleh prestasi yang lebih baik, mempunyai sikap yang lebih baik dan lebih positif terhadap pembelajaran. Di samping saling menghargai perbedaan pendapat orang lain.

Berlandaskan pemaparan di atas, akan dilakukan penelitian dengan judul "**Keefektifan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Dalam Pembelajaran Sakubun IV Pada Mahasiswa Semester V Tahun Ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau**".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *weak experimental* atau eksperimen lemah. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga hanya dilakukan di satu kelas yang sama. Eksperimen lemah dipilih karena kondisi keterbatasan jumlah peserta didik yang akan diteliti sehingga hanya dilakukan di satu kelas saja.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Data diperoleh melalui prosedur berikut :

1. Memberikan *pre-test*
2. Memberikan perlakuan (*treatment*)
3. Memberikan *post-test*
4. Mengolah data hasil *pre-test*, dan *post-test*.

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester V Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau yang terdiri dari satu kelas dengan sampel penelitian sebanyak 20 orang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama mahasiswa diberikan *pre-test*. Pada pertemuan kedua dan ketiga mahasiswa diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian pada pertemuan keempat mahasiswa diberikan *post-test*.

Penerapan metode *Jigsaw* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa semester V Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dilakukan sebanyak dua kali perlakuan. Berikut langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Jigsaw* adalah sebagai berikut :

1. Pengajar membagi bahan pelajaran yang akan di bagikan.
2. Sebelum bahan pelajaran di berikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan di bahas dalam bahan pelajaran.
3. Pelajar di bagi dalam beberapa kelompok. Penentuan kelompok yaitu dengan cara, pelajar berhitung 1 sampai 5. Pelajar yang dapat hitungan 1 dikelompokan sama yang dapat hitungan 1 juga. Yang dapat hitungan 2 juga membuat kelompok yang sama dengan hitungan 2, begitu seterusnya sampai dengan hitungan 5.
4. Setelah kelompok terbentuk pengajar memberikan sebuah tema yang masih berhubungan dengan tema pembelajaran sebelumnya, setelah itu pelajar menunjuk salah seorang temannya untuk menjadi ketua kelompok.
5. Setelah adanya ketua kelompok, ketua tersebut membentuk kelompok baru dan saling mengeluarkan ide-ide dan mendiskusikan tema yang telah diberikan pengajar.
6. Setelah ketua kelompok berdiskusi mereka kembali kekelompok awal dan menjelaskan hasil diskusi dari beberapa ketua kelompok.

7. Selanjutnya pelajar menulis karangan sesuai dengan apa yang disampaikan ketua kelompok, dan dapat saling mengeluarkan ide, pendapatnya sesama anggota kelompok.
8. Kegiatan diakhiri dengan mengumpulkan karangan dan pengajar menilai.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah data kuantitatif. Data diperoleh yaitu dari hasil tes kemampuan mahasiswa. Hasil tes (data kuantitatif) akan diolah dengan menggunakan rumus statistik *t-test* secara manual untuk mendapatkan signifikansi dari hasil *pre-test* dan *post-test* karangan yang dibuat oleh mahasiswa.

Oleh karena itu, uji hipotesis akan ditentukan berdasarkan hasil dari pengolahan data statistik. Jika nilai signifikan yang didapat besar dari 0,05 (>0,05) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikan yang didapat kecil dari 0,05 (<0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal itu berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis sakubun dengan metode *Jigsaw* pada mahasiswa semester V Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan Data Hasil Karangan Mahasiswa

Sebelum dilakukan perlakuan terhadap pembelajaran *sakubun* mahasiswa semester V Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, mahasiswa diberi tugas untuk menulis karangan dengan tema musik atau *ongaku* (音楽). Tugas yang diberikan dijadikan sebagai data *pre-test* atau data sebelum diberikan perlakuan. Waktu yang diberikan untuk mengerjakannya yaitu 100 menit. Setelah dilakukan perlakuan sebanyak dua kali, maka mahasiswa diberi *post-test* dengan pemberian tugas untuk membuat karangan dengan waktu dan materi yang sama dengan materi pada *pre-test*.

Pada tabel di atas menunjukan kenaikan hasil nilai rata-rata pada mahasiswa saat *post-test*. Terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 13,45 yang ditunjukkan melalui rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,5 kemudian naik menjadi 79,95 pada saat *post-test*. Disini terlihat bahwa mahasiswa memiliki kenaikan hasil nilai *post-test,* meskipun kenaikan nilai yang diperoleh tidak terlalu tinggi.

Dari hasil uji statistik (t-test), didapat t_o = 9,415 dan t_t = 2,93 (taraf signifikan 5%). Karena $t_o > t_t$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Penggunaan metode *Jigsaw* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran sakubun mahasiswa semester V tahun ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Jigsaw* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan (sakubun) mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

PEMBAHASAN

Penggunaan metode *Jigsaw* pada pembelajaran *sakubun* mahasiswa semester V tahun ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau cukup baik dilihat dari nilai rata-rata *post-test* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test*. Untuk melihat perbedaan hasil yang signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa akan disajikan dalam bentuk diagram dan analisis sebagai berikut:

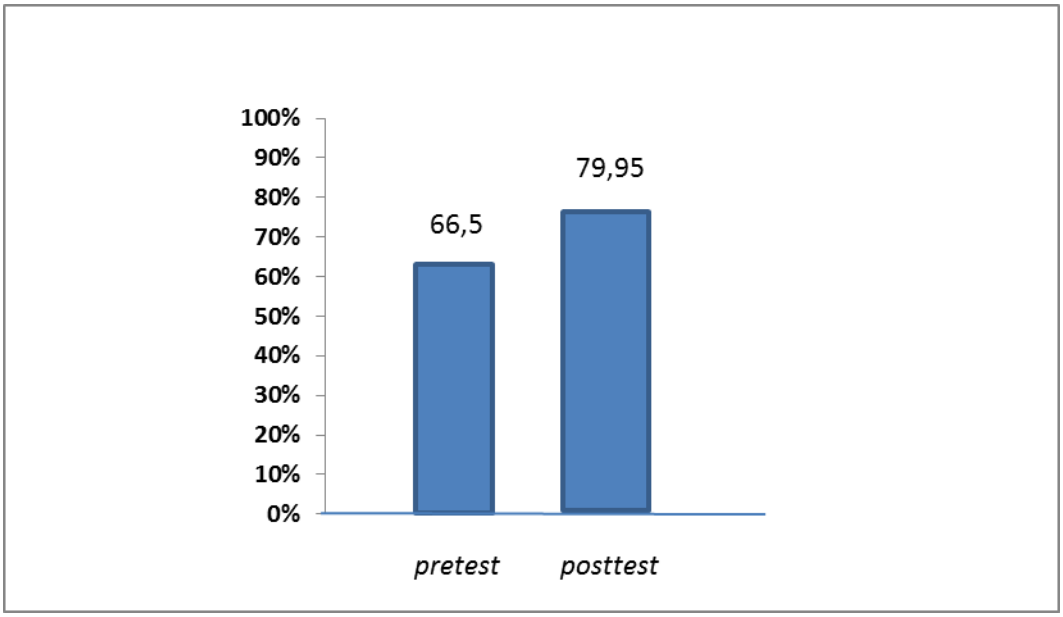

Diagram Grafik Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Pada grafik diatas menunjukan kenaikan hasil nilai rata-rata pada mahasiswa saat *post-test*. Terjadi kenaikan yang signifikan yaitu sebesar 13,45 yang ditunjukkan melalui rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,5 kemudian naik menjadi 79,95 pada saat *post-test*. Disini terlihat bahwa mahasiswa memiliki kenaikan hasil nilai *post-test,* meskipun kenaikan nilai yang diperoleh tidak terlalu tinggi.

Berdasarkan pengujian hipotesis terhadap nilai *post-test* mahasiswa diperoleh 9,415 > 2,93. Jika dilihat dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *Jigsaw* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran sakubun IV mahasiswa semester V tahun ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode *Jigsaw* terhadap pembelajaran sakubun mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dengan menggunakan metode eksperimen lemah pada tanggal 1 Desember sampai 17 Desember 2016, setiap data yang diperoleh telah dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Maka dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan yaitu, penerapan metode *Jigsaw* pada pembelajaran sakubun mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau dinilai efektif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* mahasiswa yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre-test*.

Pengaruh metode *Jigsaw* terhadap pembelajaran sakubun mahasiswa terbukti signifikan setelah diuji dengan rumus *t-test* secara manual. Setelah diuji *t-test* didapati hasil t hitung yang lebih besar dari t tabel, yaitu 9,415 > 2,93. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap sebelum dan sesudah penggunaan metode *Jigsaw* pada pembelajaran sakubun IV mahasiswa semester V tahun ajaran 2016/2017 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dikemukakan di atas, maka ada beberapa saran atau rekomendasi yang akan diberikan yaitu:

1. Dari hasil penelitian ini diharapkan metode *Jigsaw* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran sakubun karena belajar kelompok ini menyenangkan dan dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam mengingat materi pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya jika masih terdapat kekurangan atau muncul masalah baru. Karena tema dan penulisan arti karangan yang terdapat dalam penelitian ini hanya tentang pengetahuan umum tentang musik. Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan tema yang lebih bervariasi lagi sehingga ide-ide yang dikembangkan akan lebih banyak lagi.
3. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis dengan belajar kelompok menggunakan metode *Jigsaw*. Metode ini mungkin dapat membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan dalam menulis.

DAFTAR PUSTAKA

Aninditya Sri Nugraheni. 2012. *Penerapan Strategi Cooperative Learning*. Yogyakarta

Andika Syahputri Harahap. 2014. *Pengaruh Model Jigsaw Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII Smp Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014*

Bambang Setiyadi. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Jepang.* Graha Ilmu

Dedi Sutedi. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang.* Bandung : Humaniora

Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta

Hendry Guntur Tarigan. 2004. *Menulis Merupakan Suatu Keterampilan*. Bandung