

**THE EFFECTIVENESS COOPERATIVE LEARNING TYPE STAD BY  
USING GAME TWISTER FOR UPGRADE THE RESULT STUDY  
KAIWA LESSON TO STUDENT LEVEL II CLASS B GENERATION  
2017 OF JAPANESE LANGUAGE EDUCATION STUDY PROGRAM  
FKIP RIAU UNIVERSITY YEAR 2019**

**Dwi Rianda Utami, Mangatur Sinaga, Hana Nimashita**

E-MAIL: Dwiriandautami94@gmail.com, Mangatur.Sinaga83162@gmail, hana\_nimashita@yahoo.co..id  
Phone: 082288027173

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

***Abstract:** The purpose of this research is to discover how the application of method Cooperative Learning type stad by using game twister and college students' response in kaiwa lesson on II grade college students in Japanese Study Program. This research used qualitative descriptive method and the researcher was merely to explain the data which had been collected. The sample of this research was 29 university students and the research had been done in two meeting. The data collection technique used questionnaire and interview. The application of this method, half of the member of the group was active in this activity. The university students's response in questionnaire showed 85% of them were felt helpful and easy to understand kaiwa 4 and 75% of respondents was motivated. Moreover, 100% respondents in each became more active in giving opinion and 100% respondents more active in using japanese. In contrast, more than half of respondents got difficulties in using grammar and choosing appropriate vocabulary. Besides, the students's response according to interview found that most of students became more excited to study by interacting, cooperating, and motivating one another in a group to make their tasks.*

**Key Words :** Cooperative learning type stad, game twister, kaiwa, the effective

**KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE STAD* MELALUI MEDIA PERMAINAN *TWISTER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *KAIWA* PADA MAHASISWA TINGKAT II KELAS B ANGKATAN 2017 PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**Dwi Rianda Utami, Mangatur Sinaga, Hana Nimashita**

E-MAIL: Dwiriandautami94@gmail.com, Mangatur.Sinaga83162@gmail, hana\_nimashita@yahoo.co.id  
Phone: 082288027173

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

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara Keefektifan Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe Stad* Melalui Media Permainan *Twister* dan tanggapan mahasiswa dalam pembelajaran *kaiwa* pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan di dukung oleh data kualitatif, pada penelitian ini hanya menjabarkan, memaparkan, dan menjelaskan data yang telah diperoleh. Objek penelitian berjumlah 29 orang sample. Penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dari hasil angket dan wawancara. Dengan Keefektifan Metode Pembelajaran *Cooperative Tipe Stad* Melalui Media Permainan *Twister* ini, hampir seluruh kelompok berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Tanggapan mahasiswa berdasarkan dari hasil angket ada 85% responden yang merasa terbantu dan memudahkan dalam belajar *kaiwa* 4, ada 75% responden yang merasa termotivasi, lebih dari setengahnya responden merasa kesulitan dalam menyusun tata bahasa dan menemukan kosa kata yang sesuai, ada 100% responden yang mengatakan lebih berani mengeluarkan pendapatnya, dan ada 100% responden mengatakan mereka menjadi lebih berani untuk menggunakan bahasa Jepang. Tanggapan mahasiswa berdasarkan hasil wawancara bahwa sebagian besar mahasiswa merasa lebih bersemangat dalam belajar, saling berinteraksi dengan setiap anggota kelompok, saling bekerja sama dalam membuat suatu tugas yang diberikan dan saling memberi motivasi sesama anggota kelompok.

**Kata Kunci:** *cooperative tipe stad*, media permainan *twister*, *kaiwa*, keefektifan

## PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang sangat diminati oleh beberapa negara, termasuk Indonesia. Pembelajaran bahasa Jepang pada dasarnya bertujuan agar para pembelajar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajarinya (Sudjianto, 2010:70).

Secara garis besar ada 4 komponen keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2008:1), yakni: keterampilan menyimak / *listening skills* (*choukai*), keterampilan membaca / *reading skills* (*dokkai*), keterampilan berbicara / *speaking skills* (*kaiwa*), dan keterampilan menulis / *writing skills* (*sakubun*).

Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan satu sama lain, meskipun dari keterampilan tersebut masing-masing memiliki ciri khas dan keberadaannya sangat penting. Sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Jepang yang telah dikemukakan di atas, yakni pembelajar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, maka keempat komponen keterampilan berbahasa tersebut dapat dikelompokkan menjadi keterampilan lisan dan keterampilan tulisan.

Keterampilan lisan terdiri dari menyimak (*choukai*) dan berbicara (*kaiwa*), sedangkan untuk keterampilan tulisan terdiri dari membaca (*dokkai*) dan mengarang (*sakubun*). Setiap keterampilan itu berhubungan erat dengan keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara (*Speaking Skill*) merupakan salah satu keterampilan yang cukup sulit. Pembelajar bahasa Jepang dituntut untuk memiliki kemampuan berbicara sehingga mampu mengemukakan pikiran dan pendapat baik secara lisan maupun tulisan. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara, peserta didik harus mengikuti pembelajaran *kaiwa* (会話). Dalam pembelajaran *Kaiwa* (会話) peserta didik belajar percakapan suatu tema bacaan, kemudian dipraktikkan dan dikembangkan serta melatih kemampuan dalam mengucapkan setiap kalimat menggunakan nada yang benar dan tepat.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Setiap pembelajar akan berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, serta saling membantu dalam memecahkan masalah. Pembelajaran model ini juga dapat memupuk karakter pembelajar yang saling tolong menolong dan bertanggung jawab. Karena anggota yang lemah akan dibantu oleh anggota yang pandai dan setiap anggota bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang pada proses pembelajaran *kaiwa* 4, metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah metode ceramah, dimana mahasiswa hanya menirukan kata-kata yang diucapkan oleh pengajar dan mempraktikkan apa yang sudah tertera didalam buku. Dalam proses tanya jawab pengajar atau dosen cenderung menunjuk sebagian kecil siswa untuk menjawab pertanyaan, akan tetapi terkadang terdapat kecenderungan menunjuk siswa yang sama dari setiap pertemuan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini membuat siswa yang kurang aktif ketika pembelajaran memiliki kesempatan lebih sedikit untuk menjawab pertanyaan. Jika hal ini terus berlanjut, maka siswa yang jarang menjawab pertanyaan atau bisa

disebut sangat pasif ketika proses pembelajaran akan menyebabkan siswa kurang memiliki rasa percaya diri dan kurangnya minat belajar dalam mata kuliah kaiwa, hal ini disebabkan suasana pembelajarannya yang menjadi membosankan, monoton, dan tidak bervariasi. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, akan diangkat penelitian demi meningkatkan minat belajar, meningkatkan keaktifan mahasiswa dan meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa dengan permainan Twister.

Permainan ini dipilih karena dapat menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan dalam mempelajari bahasa Jepang. Dengan permainan ini tentunya pembelajar akan terlatih dalam penguasaan menghafal kosakata dan berbicara dengan lancar. Hal ini dikarenakan berbeda undian biasa, penggunaan Twister yang bersifat acak tanpa sebelumnya diketahui siapa yang akan ditunjuk untuk menjawab pertanyaan ataupun yang akan ditanya berikutnya, karena itu permainan ini mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta (mereka cenderung menerima pemilihan acak dari Twister tersebut) sehingga siswa tersebut terlibat aktif. Selain itu juga adanya kemungkinan sebuah kelompok atau individu terpilih lebih dari sekali membuat mereka tetap berkonsentrasi hingga pembelajaran selesai.

Dalam penggunaan Twister kita melihat kecepatan kerja dan kekompakan siswa dalam belajar pada kelompoknya. Kegiatan ini melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa. Dalam penelitian ini penulis menerapkan teknik permainan tersebut pada mata kuliah Kaiwa 4 untuk mahasiswa tingkat III, dimana mahasiswa tersebut penguasaan kosakata dan penyusunan gramatikalnya masih belum sempurna. Dengan adanya metode permainan ini penulis harap bisa dijadikan salah satu referensi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara (kaiwa).

Berdasarkan pemaparan di atas penulis ingin meneliti yang berjudul “Keefektifan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Type Stad Melalui Media Permainan Twister Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kaiwa Pada Mahasiswa Tingkat II Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau”

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan metode pra eksperimental atau eksperimen lemah. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga hanya dilakukan di satu kelas yang sama. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the one group pretest posttest design*. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok subyek yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan. Dengan demikian, data tingkat kemampuan berbicara yang di peroleh lebih akurat, karena membandingkan tingkat kemampuan berbicara sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2010:64). Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut.

Hal yang berkaitan dengan pemerolehan data atau sumber data adalah populasi dan sampel. Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi. Dalam penelitian perlu memilih populasi yang tepat untuk dijadikan sebagai sumber data. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau tahun ajaran 2018/2019.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi mahasiswa tingkat II yang berjumlah 29 orang. Teknik Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Mahasiswa tingkat II dipilih secara acak dari seluruh jumlah mahasiswa untuk dijadikan sampel penelitian. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan di dukung dengan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari *pre test* dan *post test*. Data ini akan di analisis menggunakan rumus statistik. Selanjutnya data kualitatif diperoleh dari angket. Data ini akan di analisis berdasarkan presentasi tanggapan responden.

## HASIL PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diterapkan metode *Cooperative Learning Tipe STAD* melalui media permainan *Twister* sebanyak dua kali pertemuan pada mahasiswa tingkat II Program Studi Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, pada tanggal 4-13 Mei 2019. Penilaian tingkat kemampuan berbicara ditinjau segi pelafalan, pola dan kosakata. Instrument yang digunakan memuat soal tentang pelafalan, pola dan kosakata masing-masing sejumlah 6 soal untuk *pre test* dan 6 soal untuk *post test*. Soal untuk *pre test* antara lain *ryouko, kisetu, ongaku, shumi, shigoto* dan *suki*. Soal untuk *post test* antara lain *kazoku, kazoku, ren-ai, eiga, matsuri, dan tenki*

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil penelitian tingkat kemampuan berbicara diuraikan sebagai berikut.

### Hasil Penelitian

Tingkat kemampuan berbicara mahasiswa Angkatan 2017 B pada mata kuliah *kaiwa 4* sebelum penerapan metode permainan *twister* di dalam pembelajaran disajikan di dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kemampuan Berbicara Mahasiswa Angkatan 2017 B Pada Mata Kuliah *Kaiwa 4* Sebelum Penerapan Metode Permainan *Twister*

No	Nama	Pelafalan	Pola	Kosakata
1	DE	68	70	75
2	UM	69	70	75
3	LFA	67	70	75
4	EFN	65	70	75
5	MAP	65	70	75
6	CL	64	70	75
7	DK	67	70	75
8	RM	67	70	75
9	IS	65	70	75
10	YT	68	70	75
11	PDS	65	70	75
12	AS	65	70	75

13	PPP	67	70	75
14	DA	64	70	75
15	RA	68	70	75
16	PZ	68	70	75
17	SA	67	70	75
18	PR	63	70	75
19	SUUS	66	70	75
20	MN	67	70	75
21	D	66	70	75
22	RN	68	70	75
23	NS	67	70	75
24	TA	68	70	75
25	IS	64	70	75
26	IS	67	70	75
27	OT	66	70	75
28	DHO	68	70	75
29	DF	68	70	75

Tabel 2. Kemampuan Berbicara Mahasiswa Angkatan 2017 B Pada Mata Kuliah *Kaiwa* 4 Sebelum Penerapan Metode Permainan *Twister* dengan kategori nilai

No	Nama	Pelafalan	Kategori	Pola	kategori	Kosa kata	Kategori
1	DE	68	B	70	B	75	B
2	UM	69	B	70	B	75	B
3	LFA	67	B	70	B	75	B
4	EFN	65	C	70	B	75	B
5	MAP	65	C	70	B	75	B
6	CL	64	C	70	B	75	B
7	DK	67	B	70	B	75	B
8	RM	67	B	70	B	75	B
9	IS	65	C	70	B	75	B
10	YT	68	B	70	B	75	B
11	PDS	65	C	70	B	75	B
12	AS	65	C	70	B	75	B
13	PPP	67	B	70	B	75	B
14	DA	64	C	70	B	75	B
15	RA	68	B	70	B	75	B
16	PZ	68	B	70	B	75	B
17	SA	67	B	70	B	75	B
18	PR	63	C	70	B	75	B
19	SUUS	66	B	70	B	75	B
20	MN	67	B	70	B	75	B
21	D	66	B	70	B	75	B
22	RN	68	B	70	B	75	B
23	NS	67	B	70	B	75	B
24	TA	68	B	70	B	75	B

25	IS	64	C	70	B	75	B
26	IS	67	B	70	B	75	B
27	OT	66	B	70	B	75	B
28	DHO	68	B	70	B	75	B
29	DF	68	B	70	B	75	B

Tingkat kemampuan berbicara mahasiswa Angkatan 2017 B pada mata kuliah *kaiwa* 4 sesudah penerapan metode permainan *twister* di dalam pembelajaran disajikan di dalam tabel berikut.

Tabel 3. Kemampuan Berbicara Mahasiswa Angkatan 2017 B Pada Mata Kuliah *Kaiwa* 4 Sesudah Penerapan Metode Permainan *Twister*

No	Nama	Pelafalan	Pola	Kosakata
1	DE	78	80	80
2	UM	76	80	80
3	LFA	75	80	80
4	EFN	78	80	80
5	MAP	77	80	80
6	CL	74	80	80
7	DK	74	80	80
8	RM	77	80	80
9	IS	73	80	80
10	YT	75	80	80
11	PDS	76	80	80
12	AS	73	80	80
13	PPP	73	80	80
14	DA	75	80	80
15	RA	76	80	80
16	PZ	76	80	80
17	SA	74	80	80
18	PR	73	80	80
19	SUUS	78	80	80
20	MN	77	80	80
21	D	75	80	80
22	RN	75	80	80
23	NS	75	80	80
24	TA	76	80	80
25	IS	74	80	80
26	IS	74	80	80
27	OT	76	80	80
28	DHO	75	80	80
29	DF	73	80	80

Tabel 3. Kemampuan Berbicara Mahasiswa Angkatan 2017 B Pada Mata Kuliah *Kaiwa 4* Sesudah Penerapan Metode Permainan *Twister* dengan kategori nilai

No	Nama	Pelafalan	Kategori	Pol	Kategori	Kosakata	Kategori
1	DE	78	B	80	SB	80	SB
2	UM	76	B	80	SB	80	SB
3	LFA	75	B	80	SB	80	SB
4	EFN	78	B	80	SB	80	SB
5	MAP	77	B	80	SB	80	SB
6	CL	74	B	80	SB	80	SB
7	DK	74	B	80	SB	80	SB
8	RM	77	B	80	SB	80	SB
9	IS	73	B	80	SB	80	SB
10	YT	75	B	80	SB	80	SB
11	PDS	76	B	80	SB	80	SB
12	AS	73	B	80	SB	80	SB
13	PPP	73	B	80	SB	80	SB
14	DA	75	B	80	SB	80	SB
15	RA	76	B	80	SB	80	SB
16	PZ	76	B	80	SB	80	SB
17	SA	74	B	80	SB	80	SB
18	PR	73	B	80	SB	80	SB
19	SUUS	78	B	80	SB	80	SB
20	MN	77	B	80	SB	80	SB
21	D	75	B	80	SB	80	SB
22	RN	75	B	80	SB	80	SB
23	NS	75	B	80	SB	80	SB
24	TA	76	B	80	SB	80	SB
25	IS	74	B	80	SB	80	SB
26	IS	74	B	80	SB	80	SB
27	OT	76	B	80	SB	80	SB
28	DHO	75	B	80	SB	80	SB
29	DF	73	B	80	SB	80	SB

Tabel 5. Perbandingan Nilai

No	Nama	Pelafalan		Pola		Kosakata	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	DE	68	78	70	80	75	80
2	UM	69	76	70	80	75	80
3	LFA	67	75	70	80	75	80
4	EFN	65	78	70	80	75	80
5	MAP	65	77	70	80	75	80
6	CL	64	74	70	80	75	80
7	DK	67	74	70	80	75	80
8	RM	67	77	70	80	75	80
9	IS	65	73	70	80	75	80
10	YT	68	75	70	80	75	80
11	PDS	65	76	70	80	75	80
12	AS	65	73	70	80	75	80
13	PPP	67	73	70	80	75	80
14	DA	64	75	70	80	75	80
15	RA	68	76	70	80	75	80
16	PZ	68	76	70	80	75	80
17	SA	67	74	70	80	75	80
18	PR	63	73	70	80	75	80
19	SUUS	66	78	70	80	75	80
20	MN	67	77	70	80	75	80
21	D	66	75	70	80	75	80
22	RN	68	75	70	80	75	80
23	NS	67	75	70	80	75	80
24	TA	68	76	70	80	75	80
25	IS	64	74	70	80	75	80
26	IS	67	74	70	80	75	80
27	OT	66	76	70	80	75	80
28	DHO	68	75	70	80	75	80
29	DF	68	73	70	80	75	80
Rata – rata		66.5	75.5	70	80	75	80

Hasil ini didukung oleh Ginnis (2008:79), yang menyatakan bahwa penggunaan Twister dalam pembelajaran akan menumbuhkan motivasi, mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta (mereka cenderung menerima pemilihan acak dari Twister tersebut) sehingga siswa terlibat aktif. Melalui penerapan *twister* dapat dilihat kecepatan kerja dan kekompakan siswa dalam belajar pada kelompoknya. Kegiatan ini melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.

Siswa berinteraksi dengan baik sesama teman kelompoknya, saling bertukar pendapat dan saling memotivasi satu sama lain. Dengan penerapan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* ini, sebagian besar mereka merasa terbantu belajar *kaiwa* 4, hal ini dapat dilihat dari situasi mereka di dalam kelas, yaitu:

1. Saling ketergantungan dengan teman kelompoknya (masing-masing individu saling melengkapi dan saling terikat dengan anggota kelompoknya. Mereka saling berbagi kosakata baru dengan anggota kelompok, saling membutuhkan satu sama lainnya, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya).
2. Mempunyai tanggung jawab dalam proses pembelajaran (masing-masing individu saling membantu dalam belajar, setiap individu memiliki peran, masing-masing memikirkan mengenai alur *kaiwa* yang sedang mereka diskusikan, memberikan pendapatnya dan kemudian pendapat dari masing-masing individu akan di pilih beberapa pendapat saja yang akan dijadikan sebuah *kaiwa*. Mereka mempunyai tanggung jawab tersendiri selama proses pembelajaran berlangsung. Tanggung jawab yang sama antar anggota kelompok mengenai pembagian tugas).
3. Saling berinteraksi tatap muka dengan teman (setiap anggota kelompok saling membantu secara efektif, saling memberi informasi, memproses informasi bersama secara lebih efektif, saling memotivasi, saling mengingatkan, saling bertukar pikiran sesama teman kelompoknya, saling memberi masukan, interaksi dengan kelompok berjalan lancar dan mereka berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung).

Dapat membantu dan memudahkan mahasiswa dalam pembelajaran *kaiwa* 4 dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*. Dengan adanya penerapan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* ini, mahasiswa dapat terbantu kemampuan berbicaranya pada mata kuliah *kaiwa* 4. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket dengan pertanyaan nomor 6 seperti berikut ini.

Tabel 6. Hasil Pertanyaan Angket No. 6

Pertanyaan	Ya	<i>f</i>	Tidak	<i>f</i>
Apakah dengan menggunakan metode permainan <i>twister</i> dapat membantu dan memudahkan anda dalam belajar <i>kaiwa</i> 4?	Jumlah Mahasiswa (N)	%	Jumlah Mahasiswa (N)	%
	23	94%	6	6%

Pada tabel di atas, sebanyak 94% responden merasa terbantu dalam belajar *kaiwa* 4 dan kemampuan berbicaranya juga terbantu dengan menggunakan metode permainan *twister*. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa terbantu dan memudahkan mereka dalam belajar *kaiwa* 4 dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara penulis dengan mahasiswa yang menyatakan terbantu dan memudahkan dalam belajar *kaiwa* 4 dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*, seperti berikut ini.

Tabel 7. Pendapat mahasiswa tentang terbantunya kemampuan berbicara dan memudahkan mahasiswa dalam belajar *kaiwa* 4 dengan diterapkannya metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*.

**Tanggapan M5:**

Membantu kok kak, malah sangat membantu dalam belajar *kaiwa*, karena dengan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* kita saling bekerja sama dengan kelompok, saling bertukar pikiran, saling berlatih untuk ngomong dengan bahasa Jepang, jadi sesama teman dalam kelompok ya pakai bahasa jepang, walau kadang ada salah juga sih kak sikit, hi hi hi hi.....

**Tanggapan M6:**

.....Dengan menggunakan *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* ya kak, hemmmm,,,. Karena berkelompok ya jadi mudah, cepat selesai dan mudah mengerti juga lah kak

**Tanggapan M7:**

.... Membantu sih kak, soalnya kan kalau diterapkan, ngomong sesama kawan bisalah tau, ini polanya apa dari bab berapa gitu. Jadi bisalah dipahami dan dipelajari lagi. Kayak gitulah kak.

**Tanggapan M10:**

.... Ya lumayan gampang dan terbantulah kak, ya walau pun dengan menggunakan metode baru gitu kan. Tapi seru kok kak.

Berdasarkan dari penggalan teks wawancara di atas, bagian kalimat yang diberi tanda atau digaris bawahi merupakan tanggapan mahasiswa terhadap terbantunya dalam belajar *kaiwa* 4 dan kemampuan berbicaranya juga terbantu dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*.

Mahasiswa berpendapat bahwa dengan diterapkannya metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* mereka saling bekerjasama dengan kelompok, saling bertukar pikiran, saling berlatih dalam pengucapan bahasa Jepang, sesama teman saling memberi masukan, menjadi lebih mudah, cepat selesai dan mudah mengerti. Dengan metode yang bervariasi juga bisa membuat kemampuan berbicara mereka meningkat. Seperti yang terdapat pada hasil angket dengan pertanyaan nomor 9 berikut ini

Tabel 8. Hasil Pertanyaan Angket No. 9

Pertanyaan	Ya	<i>f</i>	Tidak	<i>f</i>
Apakah dengan metode yang bervariasi membuat anda lebih mudah memahami materi yang diajarkan?	Jumlah Mahasiswa (N)	%	Jumlah Mahasiswa (N)	%
	19	75%	10	25%

Pada tabel di atas dapat dikatakan 75% responden yang menyatakan bahwa belajar *kaiwa 4* menjadi lebih bervariasi dan membuat mereka lebih memahami materi yang diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* belajar *kaiwa 4* menjadi lebih bervariasi dan membuat mereka memahami materi yang diajarkan. Selain dari hasil angket, pengambilan data juga menggunakan wawancara. Berikut ini penulis akan menjabarkan hasil dari beberapa mahasiswa yang telah berhasil diambil data wawancaranya, seperti berikut ini.

Tabel 9. Pendapat mahasiswa tentang metode yang bervariasi dapat memudahkan memahami materi yang diajarkan

**Tanggapan M5:**

.....lebih memahami sih kak, kan sebelumnya dijelaskan dulu, udah gitu metodenya baru juga kan, hemmm,, Kalau pun ada yang nggak paham bisa bertanya dengan teman-teman kelompok.

**Tanggapan M7:**

..... Mudah sih kak, soalnya banyak materi lain yang dikasi, terus konsep-konsepnya, metode-metode yang dikasi, jadi kalau misalnya buat *kaiwatu* lebih mudah dari yang belajar pas masuk kuliah

**Tanggapan M10:**

Ya lumayan lah kak, dari pada belajar yang monoton kan kak, soalnya kan belajarnya siang, kalau ada variasi baru kan jadi lebih semangat, jadi nggak ngantuk. Terus materi yang dikasi pun jadi lebih mudah dipahami dan dimengerti kak He he he he.....

**Tanggapan M12:**

Ada lah kak, lebih mengerti tentang pelajarannya. Terus saling bekerja-sama antar kelompok itu juga bagus, saling menambah ilmu baru, contohnya nambah kosa kata barulah, cara nyusun kalimat yang bagus tu gimana, partikelnya juga disesuaikan, ya gitu lah kak

Berdasarkan tabel di atas, mahasiswa menyatakan bahwa dengan metode yang bervariasi membuat mereka menjadi lebih memahami materi yang diajarkan, menjadi lebih bersemangat dalam belajarnya, dan mendapatkan ilmu baru dari teman-teman kelompoknya. Mahasiswa beranggapan bahwa dengan menggunakan metode yang bervariasi yaitu metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister* dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara mereka dan hanya sebagian saja yang merasa kesulitan dalam belajar *kaiwa 4* menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*. Hal ini didukung oleh hasil angket nomor 8, sebagai berikut ini.

Tabel 11. Hasil Pertanyaan Angket No.8

Pertanyaan			Ya	<i>f</i>	Tidak	<i>f</i>
			Jumlah		Jumlah	
			Mahasiswa	%	Mahasiswa	%
			(N)		(N)	
Apakah anda merasa kesulitan dengan menggunakan metode permainan <i>twister</i> dalam pembelajaran <i>kaiwa 4</i> ?			3	3%	26	97%

Berdasarkan dari tabel di atas, ada 3% responden yang mengatakan kesulitan dalam belajar *kaiwa 4* dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*, dan ada 97% responden yang mengatakan tidak kesulitan belajar *kaiwa 4* dengan menggunakan metode tersebut. Hasil angket ini juga didukung oleh hasil wawancara penulis dengan mahasiswa yang menanyakan tentang kesulitan mereka dalam belajar *kaiwa 4* dengan menggunakan metode *cooperative learning tipe stad* melalui permainan *twister*, sebagai berikut ini.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara dari segi pelafalan, pola dan kosakata menunjukkan adanya peningkatan sesudah digunakannya metode permainan *twister*. Penggunaan *Twister* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi, mendorong siswa yang enggan untuk ikut serta.

Tanggapan Mahasiswa Terhadap Penerapan Metode *Cooperative Learning Tipe stad* melalui permainan *twister* dalam Pembelajaran *Kaiwa 4* adalah dapat membantu dan memudahkan mahasiswa dalam pembelajaran *kaiwa 4*, dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar *kaiwa 4*, metode ini juga dapat membantu mahasiswa dalam membuat *kaiwa 4* secara cepat. Selain itu, dengan belajar kelompok mahasiswa lebih berani mengeluarkan pendapatnya dan mereka juga lebih berani menggunakan bahasa Jepang.

## Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai rekomendasi, yaitu:

1. Bagi pengajar bahasa Jepang, penggunaan metode *Cooperative Learning Tipe stad* melalui permainan *twister* ini dapat dijadikan salah satu alternatif dan variasi dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat juga meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian evaluasi hasil belajar mahasiswa saat diterapkannya metode *Cooperative Learning Tipe stad* melalui permainan *twister* pada pembelajaran *kaiwa*. Lebih memperhitungkan waktu penerapan dan pelaksanaan dengan baik. Perlunya tambahan waktu supaya lebih efektif lagi.
3. Bagi mahasiswa, lebih meningkatkan motivasi belajar, lebih aktif lagi ketika diterapkan metode *Cooperative Learning Tipe stad* melalui permainan *twister* ini agar hasil belajar menjadi lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, Jakarta, indeks , 2008

Robert E Slavin, 2009, *Cooperatif Learning Theori Research and Praticce*, Jakarta, Nusa Media.

Isjoni, 2007, *Cooperatif Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, Alfabeta, Bandung.

Hasan Iqbal, 2001, *Pokok-Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensial)* Jakarta, Bumi Aksara.

Sudjana Nana, 2000, *Dasar-dasar proses belajar mengajar*, Bandung, Sinar Baru Algensindo

Slavin, R.E., 2009, *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*, Terjemahan Lita, Nusa Media, Jakarta.

Iqbal Hasan, 2002, *Pokok-Pokok Materi Metopel dan Aplikasinya*, Jakarta, Ghallia Indonesia.

Hartono, 2008, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar

- Machida Ken, 2004, *machigaidarake no nihongo bunpou*, Japan Foundation.
- Masuoka Takashi, 1997, *岩波講座言語の科学 5 文法*, Japan Foundation.
- Scoot Thornburry , 2001, 著。塩沢利雄監訳 「新しい英文法の学び方。教え方」, Japan foundation.
- Lili Suryani, *Penerapan Twister dalam pembelajaran kooperati tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 17 Siak Kecamatan Dayun Kabupaten Siak, Skripsi UR Riau*, 2010
- Sugiyono, *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta, 2010.
- Sanjaya Wina, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta, Kencana.
- Yandianto, 2001, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, M2S, Bandung.
- Sudjana, *Metode Statistika*, Bandung, Tarsito 1996.
- Anita Lie, 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta, PT Gramedia Widiasarana
- Janawi, 2013. *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta, Ombak (Anggota IKAPI)
- Made Wena. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta, Bumi Aksara.
- I'Mc Press. 2006. *Minna no Nihongo Shokyuu 1*. 3A Corporation: Tokyo.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2007. *Pengantar Linguistik Jepang*. Bekasi timur, Kesaint Blanc.
- Aninditya Sri Nugraheni. 2012. *Penerapan Strategi Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: PEDAGOGIA.
- Japan Foundation Nihongo Kyoujuhou Shirizu 6. 2007. *Hanasu koto wo oshieru*.Tokyo.
- Japan Foundation Nihongo Kyoujuhou Shirizu 5. 2008. *Kiku koto wo oshieru*. Tokyo.