

## **Penerapan Metode Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pola Kalimat Bahasa Jepang Kelas XI BBU di SMA Surya Wisata Tahun Ajaran 2023/2024**

**I Nyoman Ayatma Harsana, Yeni, Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti**  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

email: [Ayatmaharsana14@gmail.com](mailto:Ayatmaharsana14@gmail.com), [yeni.rahman@undiksha.ac.id](mailto:yeni.rahman@undiksha.ac.id), [dewi.merlyna@undiksha.ac.id](mailto:dewi.merlyna@undiksha.ac.id)

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan pemahaman pola kalimat bahasa Jepang (2) mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran Discovery learning berbantuan media animasi untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat Bahasa Jepang. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI BBU yang berjumlah 21 siswa. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, metode observasi, dan kuesioner yang kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penguasaan siswa terhadap kosakata bahasa Jepang meningkat melalui penerapan metode Discovery Learning berbantuan media animasi. Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 47,4 dengan persentase ketuntasan 0%. Setelah pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai yang diperoleh siswa meningkat menjadi 74,1% dengan persentase ketuntasan 52,4%. Kemudian setelah pelaksanaan siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 86,45 dengan persentase ketuntasan 100%. (2) Respons siswa terhadap penerapan Discovery Learning berbantuan media animasi pada siklus I tergolong positif dengan rata-rata 4,25. Sedangkan pada siklus II juga tergolong positif dengan skor rata-rata 4,3.*

**Kata Kunci:** *Discovery learning, Pola kalimat, Bunpou, Bahasa Jepang*

### **ABSTRACT**

*This research aims to (1) improve understanding of Japanese sentence patterns (2) determine students' perceptions of the implementation of Discovery Learning assisted by animation media to improve understanding of Japanese sentence patterns. The research subjects were around 21 students in XI BBU class. The data collection methods used were test methods, observation methods, and questionnaires which were then analyzed using quantitative descriptive methods. The results of the research show that (1) Students' mastery of Japanese vocabulary increases through the application of the Discovery Learning method assisted by animation media. Based on the pre-test results, the average score obtained was 47.4 with a completion percentage of 0%. After implementing Cycle I, the average score obtained by the students increased to 74.1 with a completion percentage of 52.4%. Then after implementing cycle II, the average score obtained by students increased to 86.45 with a completion percentage of 100%. (2) Student responses to the application of Discovery Learning assisted by animation media in Cycle I were classified as positive with an average of 4.25. Meanwhile, cycle II was also classified as positive with an average score of 4.3.*

**Keyword :** *Discovery Learning, sentence pattern, Bunpou, Japanese*

## 1. Pendahuluan

Variasi bahasa digunakan sebagai alat komunikasi antar manusia supaya mampu melakukan komunikasi langsung maupun tidak langsung dengan penutur bahasa lainnya di negara yang berbeda. Oleh karenanya mempelajari bahasa asing menjadi bagian yang penting dalam mengikuti arus globalisasi untuk memperluas akses informasi yang hendak diperoleh. Di Indonesia, ada beberapa jenis bahasa asing yang mulai diimplementasikan untuk dipelajari oleh siswa dibangku Sekolah Menengah Atas (SMA), salah satunya ialah Bahasa Jepang. Hal ini bertujuan untuk melatih untuk kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Jepang mengingat bahasa ini kerap digunakan dalam konteks pariwisata dan Jepang merupakan salah satu negara yang membuka lapangan pekerjaan untuk warga Negara Indonesia. Sehingga, dengan mempelajari Bahasa Jepang dengan dengan baik mampu memberikan peluang kepada siswa untuk memiliki kesempatan bekerja di negara tersebut.

Namun, kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Jepang masih minim dikarenakan rendahnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Jepang. Liu (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penyebab rendahnya motivasi siswa dalam belajar Bahasa Jepang karena guru hanya menekankan pada teori dan tes dengan standar nilai yang tinggi. Mempelajari Bahasa Jepang memerlukan inovasi strategi belajar yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dikarenakan Bahasa Jepang memiliki karakteristik dalam beberapa aspek seperti penggunaan huruf, pengucapan, tata Bahasa, serta kosa kata yang berbeda dengan Bahasa Indonesia. Salah satunya yakni *Bunpou* yang merupakan tata Bahasa/gramatika Bahasa Jepang yang memiliki struktur “subjek - predikat” atau “subjek – predikat – objek”.

Dalam mendukung pembelajaran yang efektif, maka diperlukan strategi belajar yang sesuai seperti penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*. Metode ini dilakukan secara bertahap dengan diawali tahap observasi

awal untuk mengetahui penyebab terpengaruhnya motivasi siswa kelas XI Bahasa dan Budaya (BBU) di SMA Surya Wisata. Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal (kecerdasan dan minat siswa) dan faktor eksternal (lingkungan sosial, sekolah, dan keluarga, Susanto (2016)).

Berdasarkan permasalahan tersebut, siswa yang mempelajari Bahasa Jepang sebagai Bahasa asing memerlukan motivasi yang baik guna mempelajari dan mengimplementasikan penggunaan struktur Bahasa Jepang guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam menyusun suatu kalimat. Metode *Discovery Learning* bertujuan untuk membuat siswa belajar secara mandiri dan aktif, serta mampu berpartisipasi dan mengeksplorasi konsep/teori yang dipelajari.

Bruner, (1986) memaparkan bahwa terdapat empat komponen dari metode *Discovery Learning*, diantaranya: 1). Rasa ingin tahu dan ketidakpastian, 2) Struktur pengetahuan, 3) Urutan, 4) Motivasi. Dalam hal ini, beliau juga mengidentifikasi sejumlah indikator yang menjadi tolak ukur dalam mengungkapkan perkembangan kognitif siswa yakni 1) Menanggapi situasi dengan cara yang bervariasi, bukan selalu dengan cara yang sama, 2) Menginternalisasi peristiwa ke dalam 'sistem penyimpanan' yang sesuai terhadap lingkungan, 3) Peningkatan kapasitas berbahasa, 4) Interaksi sistematis dengan tutor (orang tua, guru, atau panutan lainnya), 5) Bahasa sebagai instrumen untuk memesan lingkungan, dan 6) Meningkatkan kapasitas untuk menghadapi berbagai tuntutan.

Nurdin, et.al (2019) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* mendorong siswa untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial, menguraikan pendapat, serta mencari solusi atas masalah yang diperoleh dalam konteks kehidupan nyata. Sehingga, ketika dikaitkan dengan pembelajaran akan diperoleh proses pembelajaran yang mampu meningkatkan potensi intelektual dengan *long-life learning*. Menurut Kurniasih & Sani (2014), Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menerapkan metode *Discovery Learning* diantaranya: menentukan tujuan pembelajaran, melakukan identifikasi karakteristik peserta didik. memilih materi pelajaran, menentukan

topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif, dan mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari peserta didik akan terjadi dalam proses belajar mengajar.

Dari pengimplementasian metode tersebut, diuraikann beberapa keunggulan dari penggunaan metode ini menurut Kurniasih & Sani (2014), diantaranya 1. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil. 2. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik. Sedangkan Marzano (dalam Hosnan, 2014) menemukan beberapa kelebihan dari method *Discovery Learning*, yaitu sebagai berikut. 1. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry. 2. Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat. 3. Hasil belajar *Discovery Learning* mempunyai efek transfer yang lebih baik. 4. Meningkatkan penalaran peserta didik dan kemampuan berpikir bebas.

Akan tetapi, Mukaramah, et.al (2020) mengemukakan kelemahan dari implementasi metode ini seperti : a. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi siswa yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. b. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya. c. Tujuan pembelajaran dalam metode ini akan kacau jika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama. d. Metode ini kurang optimal untuk mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Dalam mempelajari Bahasa Jepang, mempelajari tata Bahasa atau gramatika penting untuk dipelajari untuk menghindari kesalahan penulisan. Apriyanti (2013) mendefinisikan bunpou sebagai aturan yang menggunakan kata- kata untuk digabungkan menjadi kalimat, dengan kata lain bunpou merupakan aturan untuk membangun kalimat. Sedangkan, Budiati (2019) menjelaskan bunpou secara harfiah adalah aturan kata, yaitu aturan untuk membuat kalimat yang benar. Dalam mempelajari *bunpou*, Sugandi (2000) menjelaskan ada beberapa hal yang oreru

diperhatikan diantaranya seperti kesiapan belajar siswa, perhatian, motivasi, pengulangan, dan feedback.

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian serupa yang menganalisis terkait hal ini, seperti penelitian oleh Putrayasa (2015), dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan metode *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan penguasaan pola kalimat Bahasa Jepang pada siswa kelas X IBB di SMA Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2014/2015”, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pola kalimat dan mengetahui respon siswa melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media audiovisual. 19 orang siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Singajara menjadi subjek dalam penelitian ini sedangkan proses perencanaan pelaksanaan dan evaluasi dalam penguasaan pola kalimat Bahasa Jepang menjadi objek dalam penelitian ini. Nilai rata – rata nilai pre test 60,79, pada siklus I menjadi 80 dan pada siklus II menjadi 86,32. Sehingga, hal ini membuktikan bahwa penerapan metode tersebut dapat meningkatkan penguasaan pola kalimat siswa. Respon siswa terhadap penggunaan metode *Discovery Learning* berbantuan media audio visual mendapat respon baik dengan hasil yang baik pula.

Muliati (2020) pun meneliti hal serupa tentang metode ini dalam judul penelitiannya, “Promoting Discover learning Method For EFL Students In Reading Comprehension”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari metode *Discovery Learning* terhadap peningkatan hasil capaian siswa dalam kemampuan membaca. Setting penelitian ini dilaksanakan di SMPN 01 Barru. Dan hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada capaian pembelajarannya yang mana sebelum menggunakan metode tersebut, siswa mengalami kesulitan belajar, sedangkan setelah menerapkan metode *Discovery Learning* siswa menjadi lebih mandiri mencari tahu dan memecahkan permasalahannya sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini berfokus untuk meneliti tentang peningkatan penguasaan materi *bunpou* dengan menerapkan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dan mengetahui bagaimana persepsi siswa terkait pembelajaran *bunpou* setelah diterapkannya metode *Discovery Learning*.

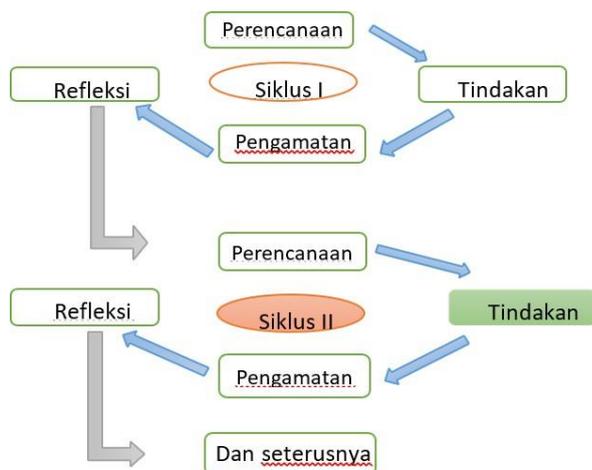
## 2. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan pemaparan dari pendahuluan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat rumusan masalah yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana peningkatan penguasaan siswa terhadap materi *bunpou* setelah penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*?
- 2) Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran *bunpou* setelah penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*?

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau yang juga dikenal dengan *Classroom Action Research*. (Gunawan et.al, 2014). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pembelajaran refleksi diri yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas sebagai guru untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian ini melibatkan sebanyak 21 siswa kelas XI BBU di SMA Surya Wisata sebagai variabel bebas dan variabel terikat dalam pengimplementasian metode *Discovery Learning*. Rasional penggunaan siswa tersebut sebagai subjek penelitian dikarenakan berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas XI masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM (7.5) dan dominan siswa tidak memperhatikan saat pembelajaran *bunpou* berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI BBU SMA Surya Wisata dengan prosedur penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Metode *Discovery Learning*

Pada tahap untuk meninjau semua tindakan yang dilakukan terhadap data dan mengevaluasi apakah indikator keberhasilan yang diidentifikasi oleh peneliti pada siklus pertama telah tercapai. Menurut Rambe (2020), tingkat keberhasilan yang ingin dicapai adalah:

- 1) Memotivasi setidaknya 80% siswa untuk belajar *bunpou* di kelas tertinggi ( $\geq 50$ ).
- 2) Lebih dari 80% siswa memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Kemudian, pada tahap pengumpulan data di fase observasi akan menggunakan instrument yang mengandung beberapa poin seperti yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Keaktifan Siswa

No	Jenis Aktivitas	Nomor Pernyataan
1	Aktivitas Visual	1, 2, 3, 4
2	Aktivitas Berbicara	5, 6, 7, 8
3	Aktivitas Mendengarkan	9, 10, 11
4	Aktivitas Menulis	12, 13
5	Aktivitas Menggambar	14
6	Aktivitas Motorik	15, 16
7	Aktivitas Mental	17, 18
8	Aktivitas Emosional	19, 20

Setelah tahap pengumpulan telah dilaksanakan, maka akan dilanjutkan ke tahap penyajian data yang meliputi reduksi data, representasi data, dan validasi data. Pada tahap representasi data, peneliti menggunakan analisis observasi belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

Kemudian, dari hasil angket siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mencari persentase dari setiap respon yang diberikan. Adapun persentase dihitung dengan cara:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$$

Dimana:

Pada tahap validasi data, peneliti akan

berfokus pada hasil data sebelumnya untuk mempertimbangkan rencana tindakan yang

KB = Ketuntasan Belajar  
 T = Jumlah skor yang diperoleh  
 = Total skor

Dengan kriteria sebagai berikut:

❖ KB < 70 : siswa dikatakan belum tuntas belajar

❖ KB ≥ 70 : siswa dikatakan tuntas belajar  
 Setelah mengetahui nilai yang diperoleh, maka nilai tersebut akan dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar

Tingkat Ketuntasan Belajar	Kategori
90 – 100	Sangat baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
< 70	Kurang

Sumber: Ratna Mayangsari, 2012

Nilai yang diperoleh akan masuk ke kriteria tuntas apabila nilai tersebut memiliki rata-rata 70 KKM, dan tuntas secara klasikal bila persentase klasikal mencapai 80% dari jumlah seluruh anak yang menyelesaikan kelas. Rumus yang dapat digunakan menurut Daryanto yakni rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa klasikal adalah sebagai berikut:

Persentase ketuntasan belajar :

$$\frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Kemudian, dari hasil angket siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mencari persentase dari setiap respon yang diberikan. Adapun persentase dihitung dengan cara:

$$\frac{\text{Jumlah Respon Setiap Aspek}}{\text{Total Responden}} \times 100\%$$

Pada tahap validasi data, peneliti akan berfokus pada hasil data sebelumnya untuk mempertimbangkan rencana tindakan yang

dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran dari hasil penelitian tersebut.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya mengenai penerapan metode *Discovery Learning* dalam mempelajari *bunpou* oleh siswa kelas XI BBU di SMA Surya Wisata, diperoleh data yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam membuat kalimat berdasarkan materi *bunpou*. Dari hasil observasi awal dengan para siswa di sekolah tersebut, proses pembelajaran yang diamati adalah bagian pembukaan, isi, dan penutup, yang mana siswa dibentuk menjadi sejumlah kelompok dengan 4-6 siswa kemudian mereka belajar untuk mengungkapkan ungkapan-ungkapan dalam Bahasa Jepang. Dalam kesempatan tersebut juga siswa diberikan peluang untuk bertanya dan menyimpulkan materi. Dari kegiatan tersebut, masih banyak dijumpai jikalau siswa dominan belum mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan menunjukkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Kemudian, dari hasil pre- test siswa kelas XI BBU di SMA Surya Wisata yang dilaksanakan pada 16 Maret 2023, ditemukan hasil bahwa semua siswa mendapatkan nilai dibawah standar (KKM) 70. Nilai maksimal yang dicapai siswa yaitu 64 dan nilai minimal 28. Adapun persentase ketuntasan *pretest* adalah 100% tidak tuntas. Hasil *pretest* meunjukkan bahwa penguasaan materi *bunpou* siswa kelas XI BBU SMA Surya masih kurang. Hal ini menjadi acuan untuk dilaksanakannya tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning*.

Berkaitan dengan hasil tersebut, hal ini dapat disimpulkan bahwa pada tahap refleksi awal siswa masih belum paham dan kurang termotivasi dalam mempelajari *bunpou* dalam Pelajaran Bahasa Jepang yang ditunjukkan dengan hasil tes yang dominan di bawah KKM 70. Penelitian dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan mengadakan pembahasan materi dan *post- test* dengan menggunakan instrument RPP, scenario pembelajaran, tes, dan angket. Angket yang digunakan berisikan 10 pertanyaan dengan Janis pertanyaan tertutup sehingga siswa hanya perlu memberikan nilai dengan skala 1-5 (sangat tidak setuju-sangat setuju). Penelitian di dalam kelas dilakukan dalam kurun waktu yang telah direncanakan, dan dari hasil observasi terhadap guru ditemukan bahwa guru hanya memberikan

klarifikasi materi tanpa menyajikan materi dan memimpin penyampaian materi tersebut kepada siswa. Kemudian, observasi terhadap siswa juga menunjukkan bahwa dengan penerpaan metode *Discovery Learning*, siswa mampu lebih tertarik dalam belajar melalui diskusi kelompok maupun persentasi.

Penelitian dilanjutkan dengan pengadaaan *post-test* yang mana hasilnya menunjukkan bahwa nilai maksimal yang dicapai siswa adalah 95 dan nilai minimal

55. Terdapat 11 orang siswa yang tuntas dengan nilai dari 75 – 95 yang berada diatas nilai KKM 75. Sedangkan terdapat 10 orang siswa yang masih berada dibawah KKM dan dinyatakan tidak tuntas. Adapun persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 52,4%. Dari angket yang telah disebarakan ke siswa, hasilnya menunjukkan bahwa 33,3% siswa sangat setuju, 61,9% siswa setuju, dan 4,8% siswa ragu-ragu mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* yang membuat siswa berpendapat di depan kelas dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dari hasil diatas, dapat dilihat bahwa 95,2% siswa memiliki persepsi positif dimana model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membuat siswa lebih berani untuk berpendapat dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

Ditemukan juga bahwa 23,8% siswa sangat setuju, 61,9% siswa setuju, dan 14,3% siswa ragu-ragu mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* yang membuat siswa lebih terampil dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dari hasil diatas, dapat dilihat bahwa 85,7% siswa memiliki persepsi positif dimana model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membuat siswa lebih terampil dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jepang.

Respon siswa juga menunjukkan bahwa 47,6% siswa sangat setuju, 42,9% siswa setuju, dan 9,5% siswa ragu-ragu mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* yang membentuk siswa dalam kelompok sehingga mendorong untuk menemukan ide-ide baru. Dari hasil diatas, sebanyak 90,5% siswa memiliki persepsi positif dimana model pembelajaran *Discovery Learning* menyediakan aktivitas dalam kelompok yang dapat mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa 33,3% siswa sangat setuju, 61,9% siswa setuju, dan 4,8% siswa ragu-ragu, mengenai dampak model pembelajaran *Discovery Learning* pada penyelesaian masalah siswa. Dari hasil diatas,

sebanyak 95,2% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Temuan akhir menunjukkan bahwa 33,3% siswa sangat setuju, 57,1% siswa

setuju, 9,5% siswa ragu-ragu, dan 4,8% siswa tidak setuju mengenai dampak model pembelajaran *Discovery Learning* pada pengembangan kalimat Bahasa Jepang yang dipelajari sebelumnya. Dari hasil diatas, sebanyak 90,4% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* membuat siswa dapat mengembangkan kalimat dalam Bahasa Jepang.

Dari hasil *post-test* yang telah dilakukan, sebanyak 66,6% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka tidak setuju dan ragu-ragu jika alur model pembelajaran *Discovery Learning* tidak mudah untuk dipahami. 85,7% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* memudahkan mereka untuk memahami materi yang diberikan. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 95,2% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Ditemukan juga bahwa sebanyak 71,9% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* membuat siswa berpikir kritis dalam mengikuti pelajaran Bahasa Jepang. Sebanyak 95,2% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Temuan akhir menunjukkan sebanyak 90,4% siswa memiliki persepsi positif dimana mereka setuju bahwa dengan model *Discovery Learning* membuat siswa dapat mengembangkan kalimat dalam Bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan juga kuisisioner yang disebarakan kepada siswa, maka dapat dinyatakan bahwa tindakan I telah dilaksanakan dengan lancar dan sesuai dengan rpp dan skenario yang telah dibuat. Hasil posttest menunjukkan bahwa terdapat 10 orang siswa yang masih belum tuntas sehingga presentase ketuntasan belum tercapai sampai 75%. Adapun kendala – kendala yang dihadapi

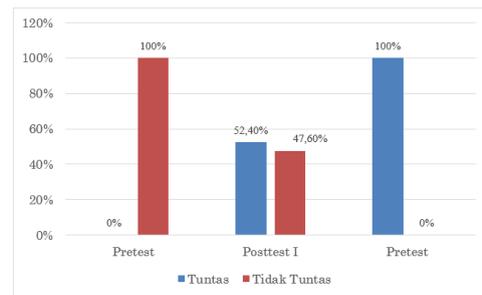
adalah sebagai berikut: 1) kesulitan dalam mencari video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, 2) alokasi waktu yang kurang efektif sehingga masih terdapat beberapa siswa yang kekurangan waktu dalam melakukan presentasi, 3) Masih terdapat siswa yang terlihat kurang aktif saat proses pembelajaran, 4) beberapa siswa masih belum bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru secara acak.

Peneliti melakukan kembali penelitian siklus II dan memperoleh data yang menunjukkan bahwa sebesar 66,7% siswa menyatakan bahwa mereka tidak sangat setuju apabila pembelajaran *bunpou* pada siklus II ini menjenuhkan dan 33,3% menyatakan setuju. Sebanyak 4,8% menyatakan ragu sehingga terdapat 92,3% siswa yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Discovery Learning* tidak menjenuhkan. Disisi lain, 100% siswa memberikan respon positif terkait dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* yang membuat mereka menjadi lebih terampil dimana 38,1% menyatakan sangat setuju dan 61,9% meyakini setuju. Sebanyak 61,9% siswa menyatakan sangat setuju bahwa mereka termotivasi untuk belajar *bunpou* dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* dan 33,3% siswa menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki respon yang positif terhadap dampak metode pembelajaran *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar mereka dan 4,8% lainnya menyatakan ragu. Disisi lain 61,9% dan 33,3% siswa menyatakan bahwa mereka mampu berpikir kritis memecahkan masalah selama tindakan siklus II berlangsung dengan total persentase 95,2% dimana 9,5% lainnya menyatakan ragu.

Perubahan hasil yang diperoleh dalam siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar siswa yang mana rerata nilai posttest yaitu 86,45% dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal 75. Hasil ini menunjukkan bahwa semua siswa (21 orang) tuntas dengan nilai posttest sama atau lebih besar dari 75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Berdasarkan tindakan siklus II yang telah dilaksanakan maka refleksi akhir perlu dilaksanakan dengan meninjau hasil observasi, angket respon siswa, dan hasil posttest. Hasil observasi siklus II tidak jauh berbeda dengan hasil observasi pada siklus I dimana guru dan siswa telah melaksanakan peran mereka dengan baik hanya saja hal berbeda terlihat dari alokasi waktu diskusi yang

telah ditetapkan masing – masing 20 menit oleh guru. Hasil angket juga menunjukkan bahwa pada siklus I dan II siswa memiliki respon positif didominasi oleh respon sangat setuju dan setuju. Sedangkan untuk hasil posttest pada siklus I dan siklus II akan dibandingkan dengan hasil pretest pada diagram berikut ini.

Diagram 1. Perbandingan Hasil Pretest, Posttest I, dan Posttest II



Persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan. Hasil pretest menunjukkan bahwa 100% siswa tidak tuntas sedangkan saat posttest I ditemukan bahwa 52,40% siswa tuntas dan 47,60% siswa tidak tuntas. Pada saat posttest II ditemukan bahwa semua siswa dengan presentase ketuntasan 100% lulus dalam tes *bunpou*. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan telah terjadi setelah dilaksanakannya Tindakan yang membuktikan bahwa metode pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan penguasaan materi *bunpou* siswa. Hal ini membuktikan bahwa penerpaan metode *Discovery Learning* ditemukan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video dan juga sudah dilakukan kegiatan diskusi dalam kelompok.

Namun, proses pembelajaran masih belum optimal yang mana aktivitas pembelajaran masih didominasi dengan kegiatan menghafal ungkapan – ungkapan dalam Bahasa Jepang dan siswa tidak diarahkan untuk memecahkan masalah dan mencari informasi dengan sendirinya sehingga siswa masih terkesan berperan aktif selama proses pembelajaran. Kurangnya pemberian stimulus juga menjadi salah satu pemicu mengapa proses pembelajaran dinilai kurang optimal. Temuan ini juga didukung dengan hasil pretest dimana siswa kelas XI BBU Surya Wisata yang berjumlah 21 orang tidak mampu mencapai standar kelulusan (KKM) 70. Nilai tertinggi yang berhasil diperoleh oleh siswa yaitu 64 dan minimal 28 sehingga presentase ketuntasan belajar yang dicapai adalah 0%.

Hasil persentase ketuntasan belajar saat posttest dinilai belum optimal karena belum mencapai standar persentase ketuntasan belajar yaitu 75% maka tindakan pada siklus II dilaksanakan agar lebih optimal. Tindakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan tindakan pada siklus I hanya saja waktu untuk melaksanakan diskusi pada tindakan siklus II lebih dibatasi dimana setiap kelompok mendapatkan waktu diskusi 15 menit. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dimana pada siklus I pertama alokasi waktu merupakan kendala yang dihadapi. Banyak siswa yang masih belum mendapatkan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pemberian waktu yang lebih singkat untuk berdiskusi juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang mereka miliki dengan melatih kemampuan berpikir cepat.

Hasil *post-test* II menunjukkan bahwa semua siswa tuntas dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 75. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II inisebesar 100% dimana hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai optimal. Tindakan II menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* mampu meningkatkan penguasaan materi *bunpou* yang dimiliki oleh siswa kelas XI BBU Surya Wisata. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan presentase pretest yaitu 0% menjadi 52,4% saat posttest I dan menjadi 100% saat posttest II. Peningkatan yang signifikan ini ditunjukkan oleh aktivitas pembelajaran dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* melalui pemberian stimulus berupa powerpoint yang mampu merangsang pengetahuan awal siswa terkait materi yang diajarkan. Pemberian hipotesis sementara berupa video yang membantu siswa dalam menebak dan memahami materi yang akan mereka pelajari serta aktivitas kelompok yang melatih kemampuan berpikir kritis siswa saat diskusi.

#### Daftar Pustaka

- Andary, K. L., Padmadewi, N. N., & Hermawan, G. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Variasi Scramble Card Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X-7 Sma Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 1(2).
- Apriyanti, F. (2013). *Sakura Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang di Tingkat Sekolah Menengah Atas*.
- Bruner, J. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Harvard University Press.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Gunawan, N., Ngh, N., Antari, M., & Tastra, I. D. K. (2014). Penerapan Method Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Semester I SD Negeri 7 Tianyar. *Jurnal Mimbar PGSD Univeristas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Heryanto. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta ;Bumi Aksara.
- Kurniasih & Sani. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena.
- Lismar. (2014). Meningkatkan Hasil Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Melalui Model Take and Give di SD Negeri 07 Gurun Laweh Kecamatan Kota Padang. (Skripsi) Universitas Ganesha : tidak diterbitkan.
- Miftahul, H. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mukaramah, M., Kustina, Rika., R. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Muliati, U. . (2020). Promoting Discovery Learning Method For EFL Students In Reading Comprehension. *Exposure: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris.*, 9(2), 370–382.
- Nurdin, K., Muh., H., & Muhammad, M. (2019). The Implementation of

Inquiry-Discovery Learning. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/ideas.v7i1.734>

- Putrayasa, Sang Nyoman (2015). Penerapan metode Discovery Learning berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan penguasaan pola kalimat bahasa Jepang pada siswa kelas X IBB di SMA Negeri 1 Singaraja tahun ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 1(2), 5334.
- Rambe, N. U. R. A. (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Kelas Viii Mts Nurul Iman Tanjung*.
- Sagala, S., & Miftahul, M. (2021). The Effectiveness of Collaborative Action Research on Improving Teacher Professionalism. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(2), 99-105.
- Sugandi, A. (2000). *Teori Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.