

## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang di XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan**

**Wulandari, Yeni, Irvina Restu Handayani**

Universitas Pendidikan Ganesha

email: wulandari.2@undiksha.ac.id, yeni.rahman@undiksha.ac.id,  
ihandayani@undiksha.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve mastery of Japanese vocabulary and determine students' responses to the implementation of cooperative learning make a match use paired cards. The research subjects were 36 class XI students. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The data collection methods used were test methods, observation methods, and questionnaires which were then analyzed using quantitative descriptive methods. The research results show that (1) Students' mastery of Japanese vocabulary increases through the application of the cooperative type learning model make a match use paired cards. Based on the results pre-test shows the average score obtained is 52.55 with a completion percentage of 5.55%. After implementing cycle I, the average score obtained by students increased to 72.22 with a completion percentage of 58.33%. Then after implementing cycle II, the average score obtained by students increased to 80.33 with a completion percentage of 91.66%. (2) Student responses to the application of the cooperative learning model make a match in cycle I was classified as positive with an average of 29.22. Meanwhile, cycle II was also classified as positive with an average score of 30.94.*

*Keywords : Cooperative Learning, Japanese Word, Make a match*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dan mendeksripsikan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe make a match menggunakan kartu berpasangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 36 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 model pembelajaran kooperatif tipe make a match menggunakan kartu berpasangan. Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 52,55 dengan persentase ketuntasan 5,55%. Setelah pelaksanaan siklus I, rata-rata nilai yang diperoleh siswa meningkat menjadi 72,22 dengan persentase ketuntasan 58,33%. Kemudian setelah pelaksanaan siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 80,33 dengan persentase ketuntasan 91,66%. (2) respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada siklus I tergolong positif dengan rata-rata 29,22. Sedangkan pada siklus II juga tergolong positif dengan skor rata-rata 30,94.*

*Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif, Kosakata Bahasa Jepang, Make a match*

### **PENDAHULUAN**

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia. Ketertarikan siswa terhadap belajar bahasa Jepang terus meningkat seiring dengan kuatnya hubungan antara Indonesia dan Jepang. Data tersebut dibuktikan dengan survei yang

dilakukan oleh The Japan Foundation di tahun 2018, bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia berada pada urutan ke-2 dengan jumlah pelajar sebanyak 709.479. Di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK), bahasa Jepang merupakan mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari dan termasuk sebagai muatan lokal.

Seperti pembelajaran bahasa asing lain, salah satu aspek penting dalam mempelajari bahasa Jepang adalah kosakata.

Tujuan akhir belajar bahasa adalah mampu mengkomunikasikan ide atau gagasannya menggunakan bahasa Jepang yang baik. Sehingga penguasaan kosakata atau *goi* menjadi faktor penunjang dalam menyampaikan gagasan (Fauzi dan Rosliyah, 2020). Dengan menguasai kosakata yang cukup, siswa akan dengan mudah mengungkapkan ide dan pemikiran mereka dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, memperkuat kemampuan kosakata adalah hal yang penting bagi pembelajar bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi dan menyebar kuesioner yang telah dilakukan penulis di kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan pada 21 Januari 2023, 36 responden menyatakan kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil pretest yang menunjukkan nilai rata-rata 52,55 dengan presentase keberhasilan 5,55% dapat diartikan bahwa tingkat ketuntasan siswa masih rendah.

Selain itu ditemukan fakta bahwa selama kegiatan belajar sering dijumpai siswa yang lupa kosakata saat ditanya oleh guru. Kosakata yang ditanyakan padahal sudah diberikan ketika penyampaian materi pembelajaran. Kurangnya perhatian siswa dan perbedaan minat belajar menjadi alasan mengapa siswa kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran. Adapun alasan lain pada saat observasi langsung di kelas ditemukan model pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi di papan tulis sehingga siswa kurang aktif dan bosan dalam pembelajaran, hal tersebut membuat sebagian besar siswa mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain gawai dan tidur.

Berdasarkan permasalahan dan kendala yang dialami oleh siswa perlunya diterapkan strategi pembelajaran lain agar dapat membantu siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang. Dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi seperti memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi diri mereka melalui permainan atau *game*. Sehingga siswa dapat termotivasi dan minat belajar mereka meningkat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan kartu berpasangan bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa agar suasana yang tercipta di kelas menyenangkan dan dapat

meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah bentuk upaya guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pengkajian dan penelitian dengan kajian dan rencana dengan tindakan yang berkelanjutan (Sagala dan Miftahul, 2021).

Sugiyono (2017) berpendapat bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian berupa kuesioner/angket, wawancara, observasi, tes dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, tes, dan angket. Metode observasi bertujuan untuk memperoleh informasi suatu fenomena melalui pengamatan langsung. Metode tes bertujuan untuk mengukur atau mengevaluasi terkait kemampuan, keterampilan, pengetahuan, maupun karakteristik peserta didik. Sedangkan metode angket digunakan untuk memperoleh informasi terkait pandangan, sikap, keyakinan atau perilaku individu. Ketiga metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan informasi maupun mengatasi kendala dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu berpasangan di kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan.

Analisis data dilakukan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang ingin diselesaikan. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data-data mengenai penguasaan kosakata bahasa Jepang dan respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *make a match*. Data hasil observasi siswa dan data mengenai penguasaan kosakata siswa di analisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan dengan metode tes (*pre-test*, *post-test*), dan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif yaitu, dengan kata-kata dan angka. Data respons siswa juga dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu, dengan kata-kata dan angka. Hasil analisis dipaparkan apa adanya sehingga diperoleh suatu hasil akhir yang mencerminkan kondisi siswa.

Data hasil tes belajar siswa yang telah diperoleh, dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Berikut pedoman pengolahan data :

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor

Nilai	Kategori
90-100	Sangat Baik
78-89	Baik
66-77	Cukup
53-65	Kurang
40-52	Sangat Kurang

Berdasarkan pedoman di atas, siswa dikatakan tuntas dalam penguasaan kosakata apabila memperoleh skor minimal 75. Secara klasikal, pembelajaran dikatakan tuntas jika 75% dari siswa memperoleh skor minimal 75. Berdasarkan aturan kriteria keberhasilan yang dinyatakan oleh Heryanto (2007:113) bahwa 75% dalam kategori baik, sehingga penelitian dapat dihentikan. Namun, jika jumlah nilai 75 siswa kurang dari 75% maka diperlukan modifikasi tindakan sampai memperoleh skor yang diharapkan.

Untuk memperoleh ketuntasan individu digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sementara untuk persentase siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar digunakan rumus berikut :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung rata-rata (mean) hasil belajar digunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}} \times 100$$

Data hasil analisis respons siswa terhadap metode pembelajaran *make a match* diinterpretasikan menggunakan rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil kuesioner yang akan dikerjakan oleh subjek penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data angka sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Respons Siswa

No	Kriteria kualitas	Kategori
1	$\bar{X} \geq Mi + 1,5 Sdi$	Sangat positif
2	$Mi + 0,5 Sdi < \bar{X} < Mi + 1,5 Sdi$	Positif
3	$Mi - 0,5 Sdi < \bar{X} < Mi + 0,5 Sdi$	Cukup positif
4	$Mi - 1,5 Sdi < \bar{X} < Mi - 0,5 Sdi$	Kurang positif
5	$\bar{X} < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat kurang positif

(Diadaptasi dari Nurkancana dan Sunartana 1992)

Keterangan :

$$\bar{X} = \frac{\sum N}{N}$$

$\bar{X}$  : Jumlah rata-rata respons siswa

$N$  : Jumlah siswa

$\sum N$  : Jumlah skor siswa

$Mi$  : Mean ideal

Untuk skor ideal tertinggi respons siswa melalui kuesioner adalah 35, sedangkan skor terendah adalah 7. Maka diperoleh  $Mi$  dan  $Sdi$  sebagai berikut.

$$Mi = \frac{1}{2} (35 + 7)$$

$$= \frac{1}{2} (42)$$

$$= 21$$

$$Sdi = \frac{1}{3} (21)$$

$$= 7$$

Adapun perhitungan konversi sikap siswa dilihat pada tabel berikut ini :

Skor	Kriteria
$\bar{X} \geq 31,5$	Sangat positif

$24,5 < \bar{X} < 31,5$	Positif
$17,5 < \bar{X} < 24,5$	Cukup positif
$10,5 < \bar{X} < 17,5$	Kurang positif
$\bar{X} < 10,5$	Sangat kurang positif

Penelitian mengenai respons siswa dianggap berhasil jika jumlah siswa yang memiliki respons positif lebih banyak dari pada jumlah siswa yang memilih respons kurang positif. Dengan artian, penelitian dianggap berhasil jika 75% dari jumlah siswa memberikan respons positif. Jika hal tersebut telah dicapai, maka penelitian dapat dihentikan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian diperoleh dari obserasi, tes, kuesioner dan wawancara. Berdasarkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan penguasaan kosakata Jepang siswa masih rendah.. Dapat dikatakan bahwa dari 36 siswa hanya 2 orang siswa atau 5,55 % yang memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Kemudian terdapat 34 siswa atau 94,44% siswa yang belum mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75 dan nilai terendah 32. Jumlah nilai dari keseluruhan adalah 1891 dengan rata-rata 52,52. Dalam pemerataan skor, nilai 52,52 termasuk ke dalam kategori kurang sehingga penguasaan kosakata siswa perlu ditingkatkan lagi.

Tindakan selanjutnya yang dilakukan adalah melaksanakan siklus. Penelitian ini menerapkan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas refleksi awal, perencanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi.

Siklus I dilaksanakan dalam tiga sesi, dua kali pelaksanaan tindakan dan 1 kali diadakan evaluasi berupa post-test. Berikut akan diuraikan data hasil post-test siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran *make a match*. Diperoleh data dari 36 jumlah siswa terdapat 21 siswa dengan persentase 58.33% memperoleh nilai ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan 15 orang siswa lainnya dengan persentase 41.66% belum mampu memperoleh nilai KKM. Jumlah nilai keseluruhan adalah 2600. Hasil nilai rata-rata 72,22 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang, siswa diberikan kuesioner tertutup dan terbuka. Kuesioner tertutup terdapat 7 pernyataan sedangkan kuesioner terbuka terdapat 3 pertanyaan. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, kemudian dianalisis didapatkan total perolehan skor yang terkumpul adalah adalah 1056, dan rata-ratanya adalah 29,33. Sehingga dapat digolongkan kedalam respons yang positif.

Pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan prosedur penelitian. Siswa memperoleh nilai diatas KKM pada siklus I adalah 21 orang siswa dengan persentase 58.33% memperoleh nilai ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan 15 orang siswa lainnya dengan persentase 41.66% belum mampu memperoleh nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75%. Untuk mencapai kriteria keberhasilan 75% maka akan dilanjutkan kembali dengan siklus II.

Adapun kendala-kendala yang muncul pada siklus I yaitu, (1) siswa masih canggung dan merasa malu untuk mencari pasangan dan menyampaikan informasi pada saat pembelajaran. (2) siswa belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. (3) siswa yang kurang aktif cenderung agak lambat dalam mencari pasangan. (4) terdapat ilustrasi dalam kartu yang sulit dipahami oleh siswa, sehingga terdapat siswa yang bertanya pada guru. (5) terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada hasil tes siklus I.

Dari hasil refleksi siklus I untuk mencegah terjadinya kesalahan maka dilakukan perbaikan diantaranya, (1) guru mengefektifkan langkah-langkah pembelajaran lebih lama, agar siswa terbiasa dengan penerapan model pembelajaran tipe *make match*. (2) guru memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran. (3) intruksi pada siklus II lebih disederhanakan agar dapat mudah dipahami oleh siswa. (4) guru membantu siswa yang kurang aktif sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. (5) memberikan remidi, perhatian dan kesempatan pada siswa yang nilainya masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Siklus II juga dilaksanakan dalam dua sesi. Pada siklus II kendala yang terjadi pada refleksi siklus I menjadi acuan untuk memperbaiki kendala pada siklus I. Proses pada siklus II sesuai dengan

proses siklus I. Pada tahap refleksi awal siklus II, peneliti merefleksikan hasil siklus I yang dilaksanakan sebelumnya. Dengan demikian pelaksanaan siklus II merupakan penyempurnaan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I. Adapun hasil pelaksanaan post-test II diperoleh data bahwa 33 orang siswa dengan persentase 91,66% dinyatakan sudah memperoleh nilai ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan terdapat 3 orang siswa dengan persentase 8,33% belum tuntas memperoleh nilai ketuntasan minimal (KKM). Nilai rata-rata yang berhasil diperoleh yaitu 80,83 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65.

Perbandingan antara tingkat ketuntasan pada Pre-test, Post-test I dan Post-test II pada siswa kelas XI Perkantoran SMKN 1 Magetan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Hasil *pre-test*, *post-test I* dan *post-test II*

Hasil data respons siswa melalui kuesioner yang telah diberikan kepada siswa, berdasarkan data-data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan data yang ada diperoleh skor total jumlah skor adalah 1114. Dan rata-rata adalah 30,94 sehingga respons siswa tergolong dalam respons positif.

Pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan prosedur penelitian yang telah disusun. Siswa yang memperoleh nilai di atas nilai KKM pada tes siklus II sebanyak 33 orang siswa dengan persentase 91,66%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% sehingga penelitian dapat dihentikan.

## PEMBAHASAN

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terjadi peningkatan nilai oleh siswa, dari hasil *pre-test* sampai dengan siklus II mengalami peningkatan.

Aspek	Hasil <i>pre-test</i> (sebelum tindakan)	Tindakan siklus I	Tindakan siklus II	Keterangan
Jumlah nilai	1891	2600	2910	Meningkat
Rata-rata	52,52	72,22	80,83	Meningkat
Ketuntasan	5,55%	58,33%	91,66%	Meningkat

Tabel 3. Perbandingan Jumlah nilai, Rata-rata kelas, dan Ketuntasan *Pre-test*, *Post-test* Siklus I, dan *Post-test* Siklus II

Pada rata-rata kelas juga mengalami peningkatan, kemudian pada ketuntasan setiap siklus terus meningkat. Peningkatan terjadi dikarenakan guru menggunakan strategi pembelajaran yang memudahkan siswa dengan menggunakan media *power point* dan kartu berpasangan, selain itu pembelajaran di kelas menerapkan *student centered learning*. Dengan demikian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang.

Hasil dari temuan ini memperkuat simpulan Andary dkk (2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap penguasaan kosakata, diskusi bersama kelompok, dan meningkatkan kefokusannya saat pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan dan sejalan dengan hasil penelitian relevan sebelumnya.

Berdasarkan hasil respons kuesioner tertutup pada siklus I dan siklus II berdasarkan hasil konversi pemerolehan skor respons siswa siklus I menunjukkan perolehan nilai rata-rata yaitu 29,22 tergolong dalam kriteria positif. Sedangkan pada kuesioner terbuka dengan hasil pendapat yang

berbeda-beda mengenai kendala yang dihadapi dari masing-masing siswa. Kemudian hasil respons siswa pada kuesioner tertutup pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 30,94 tergolong respons positif. Sedangkan pada kuesioner terbuka juga terdapat hasil pendapat yang berbeda-beda mengenai kendala yang dihadapi dari masing-masing siswa.

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran kosakata pada mata pelajaran bahasa Jepang membuat siswa menjadi termotivasi dan merasa senang dalam pembelajaran. Selain itu siswa berperan aktif sehingga pelajaran menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan temuan Fauhah dan Rosy (2021) yang menyatakan bahwa *make a match* adalah variasi model pembelajaran yang membuat siswa aktif, mengembangkan pengetahuan pembelajaran dan meningkatkan kerjasama siswa.

Kemudian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menjadikan siswa lebih cepat mengerti dan memperkuat pemahaman siswa dalam memadankan konsep atau informasi ketika pembelajaran khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal ini dapat dilihat pada kuesioner terbuka mengenai kelebihan yang dirasakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Temuan ini sejalan dengan kelebihan yang diadaptasi dari Miftahul (2013) yaitu peserta didik akan cepat memahami dan menjadi paham dalam memadankan suatu informasi. Dengan demikian hasil respons siswa mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kosakata pada kelas XI SMK Negeri 1 Magetan adalah positif. Temuan ini sejalan dengan simpulan Lismar (2014) yang menyatakan bahwa peningkatan jumlah skor hasil pengamatan siswa dalam pembelajaran merupakan kriteria penilaian yang baik.

#### IMPLIKASI

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan kartu berpasangan dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya. Selain untuk meningkatkan kosakata bahasa Jepang, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan kartu berpasangan dapat dijadikan sebagai variasi strategi pembelajaran bagi guru dalam mata pelajaran bahasa Jepang maupun mata pelajaran lain. Dari penelitian ini didapatkan

implikasi yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan kartu berpasangan dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan siswa menjawab hasil *post-test* pada siklus I dan siklus II yang meningkat secara signifikan. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan kartu berpasangan mendapatkan respons “positif” dari siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan dalam pembelajaran. Hal ini mengimplikasikan bahwa tindakan tersebut dapat berpotensi sebagai salah satu metode alternatif yang bisa digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang atau bisa dikembangkan pada mata pelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kosakata bahasa Jepang dikelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Magetan. Terbukti dari hasil tes yang dilakukan pada *pre-test*, siklus I dan siklus II dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* (sebelum tindakan) nilai rata-rata siswa yaitu 52,52 dengan persentase 5,55% dari jumlah siswa yang mencapai nilai KKM. Kemudian pada siklus I setelah dilakukan tindakan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 72,22 dengan persentase 58,33% dari jumlah siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Dan nilai rata-rata pada siklus II 80,83 dengan persentase 91,66% siswa yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 75, (2) berdasarkan hasil kuesioner siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Keseluruhan siswa merasa senang dengan dalam belajar bahasa Jepang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa memperoleh pengalaman yang menarik sehingga pembelajaran di kelas terasa aktif dan tidak membosankan. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membuat siswa lebih cepat mengerti dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kendala-kendala yang dialami oleh siswa dapat diminimalisir dengan

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam materi bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang.

## 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).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Heryanto. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta ;Bumi Aksara.
- 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.
- 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.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Nurkancana dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- The Japan Foundation, (2018). Laporan Penelitian Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang Luar Negeri: hal 15.