

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut haruslah diperhatikan oleh seorang pengajar dalam memilih dan menentukan metode-metode pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (Rusman, 2016:1). Menurut Rusman, metode-metode pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip dan teori sebagai pijakan dalam pengembangannya. Rusman juga berpendapat bahwa, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses tersebut yaitu pembelajaran itu sendiri perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Standar Penilaian Pendidikan Nomor 23 Tahun 2016, Bab I tentang Ketentuan Umum Pasal 1, Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut al-Tabany (2015:19), yang dimaksud dengan pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Secara sederhana, dapat diartikan sebagai usaha sadar

dari seorang pengajar untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan menurut Clements dan Battista (dalam al-Tabany, 2015:20), pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada peserta didik.

Pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan perilaku manusia karena adanya pengalaman atau masukan informasi (hasil). Pembelajaran juga dipandang sebagai suatu proses yang terlihat. Aspek yang paling penting adalah perubahan. (Faryadi, 2017:2)

Sedangkan, Kelvin Seifert (dalam Faryadi, 2017:4) mengemukakan tentang pembelajaran bahwa:

Pada umumnya pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam perilaku, keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman psikologis atau sosial yang dikenali. Ciri utamanya adalah ketetapan perubahan tidak dianggap sebagai pembelajaran bila bersifat sementara.

Suardi (2016:131) juga mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran, yang merupakan sebuah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak pengajar sebagai seorang pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran yang memelajari peserta didik dengan menggunakan asas-asas pendidikan ataupun teori belajar juga merupakan penentu utama keberhasilan suatu pendidikan.

Kegiatan pengajar serta program dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. (Dimiati dan Mudjiono, dalam Suardi, 2016:132).

Sedangkan, pembelajaran menurut Knirk dan Gustafson (1981:15), pembelajaran merupakan sebuah proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, pembelajaran tidak terjadi seketika saja, melainkan melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Hamdayana (2016:131) juga berpendapat bahwa, pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang bermacam-macam (bervariasi) agar terjadi interaksi yang maksimal baik antara pengajar dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik.

Dari beberapa definisi para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sebuah pembelajaran merupakan sesuatu pengetahuan, informasi yang didapat oleh manusia dalam hal ini adalah pembelajar oleh pengajarnya dan menyaringnya menjadi sebuah pembelajaran yang memiliki manfaat bagi pembelajar tersebut. Sehingga, dapat diartikan pembelajaran adalah kegiatan timbal balik dari suatu proses pengajaran.

B. Metode dan Model Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode atau metodologi pembelajaran merupakan ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang telah terstruktur dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pengajar dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan oleh pengajar. (Mudlofir

dan Rusydiyah, 2016:105). Sedangkan, menurut Riyanto (dalam Taniredja, dkk 2013:1) metode pembelajaran merupakan seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran.

Rusman (2016:6) berpendapat bahwa, metode pembelajaran digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, Hamdayana (2016:17), juga berpendapat bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode dapat juga diartikan benar-benar sebagai metode, namun juga dapat diartikan sebagai metode atau pendekatan pembelajaran, tergantung pada karakteristik pendekatan atau strategi yang dipilih. Masih menurut Hamdayana metode ialah cara yang digunakan oleh pengajar untuk pelajaran kepada peserta didik. Lebih lanjut, Hamdayana juga mengemukakan, metode pembelajaran ialah suatu cara yang digunakan pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didiknya.

Dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara untuk melakukan sebuah kegiatan (dalam hal ini berkaitan dengan pembelajaran), untuk mencapai suatu rencana atau proses yang telah direncanakan dan dibuat untuk mewujudkan sebuah kompetensi atau tujuan dari sebuah pembelajaran yang membutuhkan teknik dan keahlian dari seseorang, yakni pengajar kepada peserta didiknya.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan definisi strategi pembelajaran dan dibedakan lagi menjadi istilah strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran (Hamdayana, 2016). Menurutnya, istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari suatu strategi, metode, dan teknik. Padahal, istilah strategi awalnya dikenal di dalam dunia kemiliteran terutama yang berhubungan dengan perang atau dunia olahraga, namun makna tersebut meluas ke berbagai bidang, yaitu ekonomi, sosial dan pendidikan. Ruseffendi (dalam Rusman, 2016) mendefinisikan metode pembelajaran adalah suatu cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran. Sebagai contoh, mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab dan penemuan terbimbing.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2016:2), berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan materi pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau sesuatu yang lainnya. Sedangkan menurut Joyce yang dikutip oleh al-Tabany (2015:23) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya terdapat buku, film, komputer, kurikulum, dan lain sebagainya. Adapun menurut Soekamto, dkk (dalam al-Tabany, 2015:24) mengemukakan bahwa model pembelajaran yaitu,

“Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.”

Arends (dalam al-Tabany, 2015:24) menyatakan, *“The term teaching metode refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system.”* Istilah tersebut mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Menurutnya, model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada strategi, model, atau prosedur.

Model pengajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu, yaitu:

- a. rasional teoretik yang logis disusun oleh perancangnya,
- b. tujuan pembelajaran yang akan dicapai,
- c. tingkah laku mengajar yang diperhatikan agar metode tersebut dapat diterapkan secara keseluruhan (berhasil),
- d. lingkungan belajar diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Ismail, sebagaimana yang dikutip oleh Hamdayana, 2016:129)

Seperti yang telah disinggung di atas, bahwa beberapa ahli mengemukakan beberapa pendapatnya mengenai pengertian model pembelajaran, bahwa model pembelajaran memiliki makna yang luas yang jika diartikan memiliki makna sebuah rencana, bagan, atau pola

yang dibuat sebagai pedoman untuk menerapkan rancangan atau pola tersebut pada sebuah pembelajaran, baik di dalam sebuah kurikulum maupun pengajaran sebelum proses KBM berlangsung.

C. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A match*

1. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif

Metode kooperatif tidak berkembang dari satu teori atau dari satu pendekatan pembelajaran saja, namun pada awalnya berasal dari bangsa Yunani kuno, kemudian perkembangannya dapat dirunut dari karya para psikologi pendidikan dan ahli teori pedagogi di awal abad ke-20, serta teori pembelajaran pemrosesan informasi yang terbaru, dan para ahli teori kognitif dan perkembangan seperti Piaget dan Vygotsky. (Arends, 2013:66)

Berdasarkan pendapat di atas, Kardi dan Nur (dalam Mudlofir dan Rusdiyah, 2016:83) juga menambahkan bahwa, belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis dan teori belajar sosial. Mudlofir juga menambahkan bahwa, dalam hal ini berdasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pada pengakuan potensi manusia (peserta didik) sebagai pembelajara dalam membangun atau menemukan pengetahuannya secara individu dengan bantuan akal dan pengalaman mereka yang hidup sehari-hari dengan masyarakat. Sejalan dengan pendapat tersebut, Soejadi (dalam Rusman, 2016:201), memberikan pendapatnya bahwa, teori yang melandasi pembelajaran kooperatif yaitu teori konstruktivisme, yang merupakan suatu pendekatan dimana peserta didik harus secara mandiri menemukan dan

mentransformasikannya, memeriksa informasi dengan suatu aturan yang ada dan memperbaikinya jika diperlukan.

Prinsip utama yang paling penting dalam psikologi pendidikan menurut teori konstruktivisme ini yaitu bahwa pengajar tidak hanya memberikan pengetahuan saja kepada peserta didik, namun mereka juga membangun sendiri pengetahuan di dalam pikiran mereka (al-Tabany, 2015:30). Pendapat ini juga didukung oleh Isjoni (2013:14) yang mengemukakan juga bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memiliki dasar faham konstruktivis. Faham atau pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran merupakan pendekatan dimana peserta didik secara mandiri menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa dengan aturan yang ada dan merevisinya. Soedjadi (dalam Isjoni, 2013:47).

Sedangkan, Isjoni juga berpendapat tentang pembelajaran kooperatif yang memiliki makna bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar yang terdapat peserta didik dengan tingkat kemampuan yang dimiliki berbeda-beda dalam sebuah kelompok kecil. Selain itu, dalam proses menyelesaikan tugas kelompok setiap peserta didik harus saling bekerja sama, saling membantu dan memahami materi pelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan setting kelas yang dibentuk menjadi beberapa kelompok (kelompok-kelompok) kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wahana agar peserta didik dapat bekerja sama dalam mempelajari sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran. (Halimah, 2017:305) Selain itu, menurut Halimah tujuan

penggunaan metode pembelajaran kooperatif ini tidak lain agar peserta didik memiliki kecakapan sosial. Kecakapan tersebut di antaranya, kecakapan berkomunikasi, bekerja sama, bertanggungjawab, membuat komitmen, kemampuan saling berbagi, memiliki rasa simpati dan empati dan sebagainya yang terkait dengan kecakapan sosial. Sementara materi pelajaran yang dipelajari melalui metode pembelajaran kooperatif merupakan media untuk menumbuhkembangkan kecakapan sosial tersebut.

Hal ini didukung oleh pendapat dari Faryadi (2017) bahwa pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu. Selama proses tersebut mereka mengembangkan keterampilan kepemimpinan, keterampilan, berfikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan kemampuan untuk bekerja secara harmonis dengan orang lain. Faryadi juga berpendapat bahwa, dalam lingkungan kooperatif, terdapat sebuah konsep yang disebut dengan pengetahuan, yang terbagi antara peserta didik dan pengajar. Menurutnya, lingkungan kooperatif adalah lingkungan belajar yang tidak mengancam, peserta didik saling bergaul bebas tanpa diskriminasi atau prasangka, dan pertukaran pikiran yang berguna.

Pemikiran pertama yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah rasa hormat kepada peserta didik tanpa memandang latar belakang etnis, intelektual, pendidikan maupun sosial, serta keyakinan pada potensi yang dimiliki untuk keberhasilan akademis. Semua peserta didik perlu belajar dan bekerja dalam lingkungan dengan kelebihan individual mereka yang diakui dan kebutuhan individual terpenuhi. Semua

peserta didik perlu belajar dalam komunitas yang mendukung untuk merasa cukup aman mengambil risiko. Selanjutnya, Milis (dalam Faryadi, 2017) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mengembangkan perasaan komunitas bersama. Seperti halnya dalam hidup, pembelajaran bersifat sosial yang sudah menjadi pembawaannya.

Sebuah studi yang dilakukan oleh George, et al. (2000) menggambarkan bahwa pembelajaran kooperatif membantu peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Ketika mereka berinteraksi satu sama lain, mereka meningkatkan pembelajaran mereka dan menemukan pentingnya komunikasi antar-para peserta didik.

Slavin (dalam Halimah (2017:306) mengemukakan bahwa cooperative learning merupakan suatu metode pembelajaran yang membuat peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan anggota yang terdiri 4 (empat) sampai 6 (enam) orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sementara, Eggen & Kauchak (1988) memberikan penjelasan mengenai pembelajaran kooperatif sebagai sekumpulan strategi pembelajaran yang digunakan pengajar agar peserta didik saling-membantu satu sama lain dalam mempelajari sesuatu (materi pelajaran).

Menurut Dewey dan Thelan (dalam Suardi, 2016:138) metode pembelajaran kooperatif merupakan dasar bagi pembangunan karakter hidup berdemokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, dan sekolah dilihat sebagai laboratorium untuk mengembangkan perilaku demokrasi peserta didik. Maka, proses pembelajaran di sekolah sebaiknya mengembangkan metode pembelajaran kooperatif dengan jenisnya yang berbagai macam.

Hamdayana (2016), mengemukakan juga pendapatnya mengenai metode pembelajaran kooperatif, yaitu rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran metode kooperatif, yaitu:

- a. adanya peserta didik dalam kelompok;
- b. adanya aturan kelompok;
- c. adanya upaya belajar, dan
- d. adanya tujuan yang harus dicapai.

Sedangkan, menurut Johnson & Johnson (1994) dan Sutton (1992), terdapat sedikitnya 5 unsur yang ada dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Peserta didik saling ketergantungan yang sifatnya positif, yaitu saling bekerja sama untuk mencapai tujuan;
- b. Interaksi antar sesama peserta didik semakin berkembang;
- c. Individu saling bertanggung jawab;
- d. Keterampilan individu dan kelompok;
- e. Proses kelompok.

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum yang bahkan tanpa disadari telah sering dilakukan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di berbagai bidang materi pelajaran. Kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kerjasama atau berkelompok, merupakan kegiatan yang sudah sering dilakukan, jadi para pengajar sudah biasa dengan metode pembelajaran ini, sehingga dapat dikatakan tidak terlalu sulit jika para pengajar menerapkan metode pembelajaran kooperatif

dengan berbagai jenis-jenis metode lainnya yang akan dijelaskan lebih spesifik lagi di pembahasan selanjutnya.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Metode kooperatif dikembangkan untuk mencapai beberapa tujuan. Menurut Arends (2013:65) sedikitnya terdapat tiga tujuan yang penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu mengubah perilaku kehidupan dan membuatnya lebih dapat diterima untuk dapat unggul dalam tugas pembelajaran akademis (prestasi akademis), lebih luasnya toleransi dan penerimaan keberagaman orang-orang yang berbeda baik dalam ras, budaya, kelas sosial maupun kemampuan, dan mengajarkan keterampilan kerja sama dan kolaborasi (perkembangan keterampilan sosial).

Berbeda dengan Arends, Mudlofir dan Rusydiyah (2016:83), tujuan pembelajaran kooperatif bukan saja untuk mempelajari materi saja, melainkan peserta didik juga diharuskan untuk mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut dengan keterampilan kooperatif, yaitu untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Pada dasarnya, sebenarnya tujuan yang paling penting dalam pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat memperlakukan orang lain dengan sopan.

Mengutip pendapat dari Johnson (dalam Jacobsen, Eggen & Kauchak, 2009:231) terdapat lima elemen dasar yang menjadi landasan dari semua metode pembelajaran kooperatif.

a. komunikasi sosial diterapkan untuk memberi fasilitas pada pembelajaran;

- b. peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas;
- c. tujuan pembelajaran untuk menghasilkan tujuan berkelompok kemudian mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam kelompok;
- d. Pengajar bertanggungjawab atas pembelajaran peserta didik secara mandiri;
- e. peserta didik mengembangkan keterampilan kerjasama dan tujuan-tujuan informasi dalam pembelajaran.

Al-Tabany (2015:109) menambahkan, tujuan pembelajaran kooperatif yang paling utama yaitu peserta didik dapat bekerja sama untuk belajar dan bertanggungjawab atas kemajuan belajar sesama temannya. Selain itu, tujuan dan kesuksesan dalam kelompok akan berhasil jika semua anggota mencapai atau menguasai materi.

Maka, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama, baik itu antara individu dengan individu, maupun kelompok dengan kelompok. Kerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah dan mengerjakan tugas dalam pembelajaran merupakan tujuan utama dari banyaknya tujuan penting lainnya yang ada dalam pembelajaran kooperatif.

3. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif ada enam langkah utama di dalam proses pembelajarannya. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.

Pengajar memberitahukan semua tujuan pelajaran yang ingin diperoleh pada pelajaran dan memberikan motivasi pada peserta didik dalam belajar.

Fase 2: Menyajikan informasi.

Pengajar menyajikan informasi kepada peserta didik dengan mendemonstrasikannya atau melalui bacaan.

Fase 3: Mengorganisasikan peserta didik.

Pengajar menjelaskan pada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu mereka agar melakukan peralihan secara efisien.

Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar.

Pengajar membimbing kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas.

Fase 5: Evaluasi.

Pengajar melakukan evaluasi hasil belajar mengenai materi yang dipelajari atau membuat presentasi setiap kelompok terhadap hasil kerja mereka.

Fase 6: Memberikan penghargaan.

Pengajar mencari cara untuk menghargai dalam hal upaya maupun hasil belajar peserta didik secara individu dan kelompok (Ibrahim, dkk. 2000:10)

4. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Lundgren dan Nur (dalam Suardi, 2016:139) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa manfaat penerapan metode pembelajaran kooperatif bagi peserta didik di antaranya:

- a. meningkatkan pencurahan waktu pada tugas;
- b. rasa harga diri peserta didik menjadi lebih tinggi, karena diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dalam pemecahan masalah;
- c. memperbaiki sikap terhadap mata pelajaran dan sekolah serta kehadiran peserta didik dalam proses belajar-mengajar (PBM);
- d. angka putus sekolah menjadi rendah;
- e. sikap toleransi atau penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar;
- f. sikap suka mengganggu teman lain dalam PBM menjadi lebih kecil;
- g. interaksi dalam bentuk konflik selama PBM menjadi berkurang;
- h. pemahaman peserta didik pada konsep mata pelajaran lebih mendalam;
- i. sikap apatis menjadi berkurang;
- j. motivasi dan hasil belajar peserta didik lebih tinggi;
- k. sikap mental dan budi pekerti terbangun dengan lebih baik;
- l. melatih peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan tanggap menghadapi persoalan.

Selain itu, Hamdayana juga berpendapat bahwa, metode kooperatif merupakan metode pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini

menjadi perhatian dan dianjurkan oleh para ahli pendidikan, hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Slavin (dalam Rusman, 2016:205), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki manfaat:

- a. dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik;
- b. dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain;
- c. memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berpikir lebih kritis;
- d. menyelesaikan masalah, membandingkan pengetahuan dan pengalamannya.

Pada dasarnya yang menjadi latar belakang pembelajaran kooperatif adalah bahwa jika seseorang menghendaki sukses sebagai suatu kelompok, maka mereka harus memberi semangat kepada anggota kelompok yang lain agar menyempurnakan pemahamannya dan akan membantu mereka untuk melakukan (Danasasmita, 2008).

Meskipun begitu, dengan begitu banyak dan besarnya manfaat, diharapkan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih baik lagi. Selain itu, pembelajaran kooperatif pada dasarnya merupakan proses pembelajaran berupa kerjasama, salah satunya dengan kegiatan yang dilakukan dengan berkelompok. Kerjasama di sini dilakukan dengan berbagai aspek dan komponen, baik itu peserta didiknya, pengajarnya, sekolahnya, bahkan orang tuanya.

5. Jenis-jenis Metode Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Di dalamnya terdapat variasi dan konsep, namun pada dasarnya tetap sama satu sama lain. Salah satu dari beberapa tipe kooperatif tersebut di antaranya:

a. *Students Teams Achievement Division (STAD)*

Metode pembelajaran STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya John Hopkins di Universitasnya. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan yang paling mudah. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dalam tim heterogen saling membantu dengan menggunakan berbagai metode belajar kooperatif dan prosedur pemberian kuis (Slavin dalam Arends, 2013).

Pembelajaran STAD merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang peserta didik secara heterogen di setiap anggotanya. Kegiatannya meliputi penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (al-Tabany, 2014:118)

b. *Jigsaw*

Metode ini dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan koleganya di Universitas Texas. Dalam metode Jigsaw ini setiap anggota tim bertanggungjawab menguasai sebagian materi belajar dan kemudian mengajarkannya kepada anggota tim yang lain (Aronson & Patnoe dalam Arends, 2013). Metode ini juga merupakan salah satu

jenis metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil dengan melakukan kegiatan menyelidiki suatu topik (Aronson, Wilson, & Akert, dalam Jacobsen, Eggen & Kauchak, 2009)

c. *Group Investigation (GI)*

Metode investigasi kelompok atau GI awalnya dirancang oleh Herbert Thelen, kemudian diperluas lagi oleh Sharan dan koleganya di Universitas Tel Aviv. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dalam metode GI, peserta didik tidak hanya bekerja bersama tetapi juga merencanakan topik yang akan dipelajari serta prosedur penyelidikan yang digunakan (Arends, 2013:73).

d. *Team Games Tournament (TGT)*

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT atau pertandingan permainan tim ini dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995 (al-Tabany, 2014:131). Mengutip pendapat dari Saco (dalam Rusman, 2016), dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Pengajar menyusun permainan dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Permainan dapat divariasikan tergantung dengan kebutuhan dan keratifitas dari pengajarnya. Masing-masing kelompok

terdiri dari beberapa anggota sekitar 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.

e. *Numbered Head Together (NHT)*

NHT atau Kepala yang Dinomori Bersama atau penomoran berpikir bersama ini merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan Spencer Kagan (1998). Kagan (dalam Arends, 2013:73) berpendapat, untuk melibatkan banyak peserta didik dalam pembahasan ulang materi yang dicakup dalam pelajaran dan memeriksa apakah mereka paham dengan isi pelajaran. Di sini pengajar menggunakan struktur empat langkah, sebagai berikut: Tahap 1, Memberi Nomor: Pengajar membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang dengan berhitung. Tahap 2, Menyatukan Pertanyaan: Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik lain. Tahap 3, Menyatukan Kepala: Peserta didik menyatukan kepala untuk menemukan dan memastikan setiap orang mendapatkan jawaban. Tahap 4, Menjawab: Pengajar memanggil satu nomor, kemudian peserta didik dari setiap kelompok dengan nomor tersebut mengangkat tangan mereka dan memberi jawabannya.

f. *Make a match*

Make a match atau membuat pasangan merupakan metode pembelajaran ini dikembangkan pertama kali oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Penerapannya sendiri dimulai dengan kegiatan peserta

didik mencari pasangan kartu yang terdiri dari jawaban dan pertanyaan, peserta didik diminta untuk menemukan pasangannya sebelum batas waktu habis, peserta didik yang paling cepat menemukan pasangan maka mendapatkan poin (Rusman, 2016:223).

6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Kooperatif

a. Kelebihan

- 1) Metode kooperatif ini dapat diterapkan di semua subjek pelajaran, pada peserta didik di tingkat semua umur (Huda, 2015:114)
- 2) Kesempatan bagi tipe peserta didik yang berbeda-beda untuk dapat bekerja sama dalam mengerjakan tugas,
- 3) Kedudukan yang setara untuk para peserta (kelompok),
- 4) Kesempatan bagi tipe peserta didik yang berbeda untuk saling belajar satu sama lain sebagai individu (Vaugh, dkk., dalam Jacobsen, Eggen & Kauchak, 2009:237)
- 5) Dapat memberikan nuansa atau suasana baru yang lebih menyenangkan dan santai dalam proses pembelajaran, sehingga para peserta didik tidak merasa bosan dan tertekan.
- 6) Peserta didik dilatih untuk berani berinteraksi dengan teman-temannya yang lain.
- 7) Meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran.
- 8) Meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berikutnya. (Isjoni, 2013:122)

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan periode waktu yang lama untuk menghasilkan kemandirian dan keterampilan peserta didik dalam melakukan kerja sama,
- 2) Peserta didik yang kurang dalam belajarnya akan menjadi penghambat dalam kerja sama, karena kurang mampu beradaptasi dengan teman yang lain,
- 3) Jika pengajar tidak dapat membagi kelompok kooperatif secara heterogen, maka hasil pembelajaran tidak akan berimbang di antara sesama kelompok (Mudlofir dan Rusydiyah, 2016),
- 4) Jika pembelajaran kooperatif dilakukan secara terus-menerus tanpa variasi model tipe yang lain, maka akan mengakibatkan kebosanan dan antusias peserta didik yang menjadi berkurang.

D. Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Metode pembelajaran *make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 yang merupakan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2012:85). Menurut Huda (2015), pembelajaran *make a match* ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang penting di dalam ruang kelas. Metode *make a match* (mencari pasangan) ini juga merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran kooperatif. Secara teknik, penerapan metode ini yaitu, peserta didik disuruh untuk mencari

pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal, sebelum batas waktu yang ditentukan, lalu peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya akan diberikan poin.

2. Tujuan Pembelajaran Metode Kooperatif Tipe Make A match

Setiap pembelajaran pasti memiliki suatu tujuan. Tujuan dari sebuah pembelajaran hendaknya dapat terealisasi dengan berbagai aspek pendukung lainnya. Di antara banyaknya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah tujuan dari pembelajaran metode kooperatif tipe make a match. Ada beberapa tujuan yang ada di dalam pembelajaran metode ini, peneliti mengutip beberapa pendapat dari berbagai ahli, di antaranya sebagai berikut.

Menurut Huda (2015:251), metode pembelajaran *make a match* memiliki tiga tujuan yaitu, pendalaman materi, penggalian materi, dan edutainment. Menurutnya, walaupun tata cara pelaksanaannya mudah, namun pengajar harus mempersiapkan khusus untuk menerapkan metode pembelajaran ini.

3. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Make A match

Pada pembelajaran teknik *make a match* terdapat unsur pencocokan kartu yang dimiliki dengan kartu lain yang sesuai. Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan akan dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkembangkan keaktifan atau keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari usaha peserta didik untuk dapat menemukan pasangan baik mengenai

soal atau jawaban yang didapatkannya, sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menantang (Noviawati, 2009).

Langkah-langkah pembelajarannya secara sistematis yaitu:

- a. pengajar menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban;
- b. peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal berusaha dan mencari jawabannya pada kartu yang dibawa oleh teman lainnya;
- c. setelah peserta didik dapat menemukan jawaban atau soal dengan benar kemudian mendapatkan reward;
- d. apabila peserta didik belum dapat menemukan jawaban atau soal yang mereka dapatkan sesuai batas waktu yang ditentukan maka peserta didik akan diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama;
- e. setelah satu babak selesai, kartu dikumpul dan dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya dan demikian seterusnya;
- f. terakhir peserta didik bersama pengajar akan menyimpulkan materi pembelajaran dan pengajar akan mengadakan evaluasi (Herdian, 2009).

Sedangkan, menurut Rusman (2016:223), langkah-langkah pembelajaran metode *make a match* lebih singkat, yaitu:

- a. pengajar mempersiapkan beberapa kartu yang berisi topik atau konsep yang berhubungan dengan materi pelajaran (satu sisi berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban);

- b. setiap peserta didik menerima satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal kartu yang dipegang;
- c. peserta didik mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan kartu yang dipegangnya;
- d. peserta didik yang terlebih dahulu menemukan kecocokan kartu dengan pasangannya sebelum batas waktu akan diberi poin;
- e. setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda;
- f. kesimpulan.

Dari sekian banyaknya berbagai pendapat mengenai langkah-langkah yang dilakukan ketika menerapkan metode pembelajaran *make a match* ini, penulis menyimpulkan bahwa: 1) pengajar harus mempersiapkan terlebih dahulu bahan-bahan permainan (dalam hal ini yang perlu disiapkan adalah kartu pertanyaan dan kartu jawaban), 2) pengajar harus memberikan penjelasan dan peraturan yang jelas sebelum memulai permainan, 3) pengajar berperan hanya sebagai konselor atau fasilitator ketika permainan sedang berlangsung, 4) batas waktu yang telah ditentukan harus diperhatikan sebaik mungkin agar peserta didik tidak terlalu lama ataupun terlalu cepat ketika mencari pasangan, sebisa mungkin pengajar juga mempersiapkan diri dengan jeli memperhatikan peserta didik, 5) pemberian poin kepada peserta didik yang berhasil menemukan pasangan lebih cepat akan menambah suasana permainan menjadi menyenangkan, 6) refleksi atas kegiatan

pembelajaran yang telah dilakukan (diharapkan peserta didik akan merasa senang dan terhibur).

Diharapkan dengan diterapkannya metode pembelajaran tersebut dapat membuat proses pembelajaran terasa menyenangkan. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan keaktifan serta daya tarik untuk terus mempelajari bahasa Jepang.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Make A match*

Seperti halnya sebuah peristiwa, dalam proses pembelajaran pendidikan pun pasti memiliki kelebihan dan kekurangan di dalam pelaksanaannya (penerapannya), baik itu sebelum, sedang, dan sesudah terjadinya pelaksanaan metode pembelajaran tersebut.

Berikut diuraikan kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran metode *make a match* dari berbagai pendapat para ahli.

a. Kelebihan

- 1) Peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana kelas yang menyenangkan (Rusman, 2016)
- 2) Dapat meningkatkan aktivitas kegiatan belajar peserta didik, baik itu secara kognitif ataupun fisik,
- 3) Kegiatan yang menyenangkan, karena terdapat unsur permainan,
- 4) Pemahaman terhadap materi menjadi meningkat,
- 5) Melatih peserta didik berani untuk tampil presentasi di depan karena merupakan sarana yang efektif,

- 6) Peserta didik dapat menghargai waktu dalam belajar dan melatih kedisiplinan (Huda, 2015:253)
- 7) Peserta didik mencari pasangan dengan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.
- 8) Metode *make a match* dapat digunakan atau diterapkan di semua bidang mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. (Isjoni, 2013:67).

b. Kekurangan

- 1) Akan banyak waktu yang terbuang jika metode pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik,
- 2) Pada awalnya banyak peserta didik yang akan malu jika berpasangan dengan lawan jenis pada proses penerapan metode pembelajarannya,
- 3) Pengajar harus berhati-hati (jika dalam penerapan pembelajarannya terdapat kesepakatan pemberian hukuman bagi peserta didik yang belum mendapatkan pasangan),
- 4) Jika pengajar tidak mengarahkan peserta didik dengan baik, peserta didik akan kurang dalam memperhatikan saat presentasi,
- 5) Akan menimbulkan kebosanan jika metode ini digunakan secara terus-menerus (Huda, 2015:253)

E. Pembelajaran Bahasa Jepang

Proses pengajaran atau pembelajaran dalam suatu pendidikan merupakan bagian yang penting. Proses tersebut berhubungan dengan dengan kegiatan belajar mengajar (KBM). Beberapa faktor utamanya yaitu, (1) kemampuan pengajar dalam mengajar, (2) kondisi peserta didik pada saat KBM, (3) bahan ajar, serta (4) penggunaan metode atau metode dan media pengajarannya.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, tentu saja proses pembelajaran merupakan hal yang juga penting. Salah satunya kemampuan pengajar yang menyangkut kemampuan materi (kemampuan berbahasa Jepang) dan keterampilan dalam menyampaikan materinya. Tidak hanya itu, kondisi peserta didik juga perlu diperhatikan, salah satunya yaitu motivasi, minat, dan perhatiannya terhadap pelajaran saat KBM berlangsung.

Sedangkan, bahan ajar berupa seperangkat materi untuk menciptakan keterampilan berbahasa Jepang, baik itu keterampilan mendengar (choukai), berbicara (kaiwa), membaca (dokkai), menulis (sakubun), menerjemahkan (hon-yaku), dan penguasaan tata bahasa (bunpou). Pada umumnya, pembelajaran bahasa Jepang ditujukan agar para pembelajarnya memiliki kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Jepang. Ada dua hal yang harus dimiliki dalam berkomunikasi, yaitu kemampuan berkomunikasi menggunakan lisan dan tulisan. Maka, pembelajaran bahasa Jepang di tuntut untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Sutedi, 2011:31).

Mimaki (dalam Sutedi, 2011:40) juga berpendapat, dalam kegiatan berkomunikasi bahasa Jepang, keterampilan menulis dan berbicara disebut

dengan keterampilan produktif atau aktif (*sanshutsuteki kinou*), yaitu pembelajar dapat menghasilkan dan memproduksi bunyi bahasa atau kalimat yang disampaikan pada lawan bicara atau pembacanya. Sedangkan, keterampilan mendengar dan membaca disebut sebagai keterampilan pasif atau statis (*juyouteki kinou*), karena peserta didik hanya menerima informasi dengan bentuk deretan bunyi bahasa atau huruf dalam bentuk tulisan dari lawan bicara atau penulisnya.

Sutedi juga memberikan pendapatnya, bahasa Jepang dapat dikatakan merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari, karena untuk mempelajari huruf saja diperlukan waktu yang cukup lama. Ada empat jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu Romaji (huruf alfabet), *Hiragana*, *Katakana*, dan Kanji. Huruf *Hiragana* dan *Katakana* masing-masing terdiri dari kurang lebih 46 huruf dasar yang dapat dikembangkan menjadi 102 huruf. Sementara, huruf Kanji yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari dapat mencapai 2000 huruf dengan cara membacanya yang bervariasi.

Bentuk-bentuk bahasa yang sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara bahasa Jepang di antaranya ucapan, kosakata, struktur, dan pemahaman terhadap faktor budaya bahasa sasaran (Dahidi, 2008). Selain itu susunan kalimat bahasa Jepang menggunakan pola SOP (Subjek, Objek, Predikat), sedangkan bahasa Indonesia dan bahasa daerah menggunakan pola SPO (Subjek, Predikat, Objek). Begitu juga dengan struktur frasa bahasa Jepang yang berpola MD (menerangkan-iterangkan) sedangkan bahasa Indonesia dan bahasa daerah memiliki pola DM (diterangkan-menerangkan). Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri bahwa

kemungkinan pembelajar mengalam kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang yang hampir di setiap aspeknya berbeda dengan bahasa ibu (bahasa Indonesia atau bahasa daerah).

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang berkembang pesat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya masyarakat yang mempelajari bahasa Jepang untuk kebutuhan akademik, komunikasi dan professional. Dari data Japan Foundation pada tahun 2012 pembelajar bahasa Jepang meningkat sebesar 21 persen dan menempatkan Indonesia menjadi negara terbesar kedua dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang mencapai 3.984.538 orang (republika.co.id dalam Istiqomah, dkk. 2015).

Dilihat dari segi pelaksanaannya, kurikulum bahasa Jepang di SMA sudah mengalami perubahan beberapa kali, baik dari segi cakupan maupun kedalaman materinya. Sutedi (2011:29) mengemukakan bahwa perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada materinya saja, maupun pada pendekatan pengajarannya, sebagai contoh perubahan dari pendekatan gramatikal beralih ke pendekatan audio lingual, beralih lagi menjadi pendekatan komunikatif, kemudian menjadi pendekatan fungsional, berubah lagi menjadi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Namun, pada akhirnya saat ini digunakan kurikulum 13 dalam pembelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diberikan pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas, yang materinya pembelajarannya bersifat tematik dan masih merupakan materi dasar bahasa Jepang. Sementara itu, saat ini kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah menengah Atas menggunakan kurikulum 2013. Karena dengan diberlakukannya kurikulum 2013, maka tidak semua sekolah menggunakan

Bahasa Jepang sebagai bahasa asing dalam kurikulumnya (Munqidzah, 2014).

F. Pembelajaran Bahasa Jepang Kurikulum 2013

1. Pengertian Kurikulum

Menurut Pasal dua Butir 19 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Suardi, 2016), kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai sebuah tujuan, isi dan bahan pelajaran dan cara yang dipakai sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan dalam pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu.

Sedangkan, menurut Keputusan Menteri Kesehatan Nomor: 725/Menkes/SK/V/2003 tentang Pedoman Penyelenggaraan di bidang kesehatan, mengemukakan mengenai "Kurikulum yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pembelajaran serta metode yang digunakan sebagai pedoman menyelenggarakan kegiatan dalam suatu pembelajaran. Harsono (dalam Suardi, 2016:114) juga berpendapat bahwa, kurikulum merupakan gagasan pendidikan yang di perlihatkan dalam praktik. Dalam bahasa Latin, kurikulum memiliki makna track atau jalur pacu. Sementara itu, dengan berkembangnya definisi tentang kurikulum, maka yang dimaksud dengan kurikulum sendiri tidak hanya sebuah gagasan suatu pendidikan saja namun, juga termasuk seluruh program pembelajaran yang terencana dari suatu institusi pendidikan.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan isi dan bahasa pelajaran yang dikembangkan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu. Subandiyah (dalam Rahayu, 2015) mengemukakan ada lima komponen dalam kurikulum, yaitu: (1) Komponen tujuan, (2) Komponen isi atau materi, (3) Komponen media (sarana dan prasarana), (4) Kopyonen strategi, dan (5) Proses belajar mengajar.

2. Kurikulum 2013

Saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia merupakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini diperkenalkan secara resmi pada tanggal 15 Juli 2013 dan sudah diterapkan di sekolah-sekolah tertentu pada tahun 2013-2014.

Kurikulum 2013 menitikberatkan pada pendekatan scientific education, yaitu suatu pendekatan yang menitikberatkan pada lima langkah dalam pemerolehan pengetahuan. Menurut al-Tabany (2015:10) berikut kelima langkah tersebut: Pertama, pengamatan (observasi), dalam hal ini peserta didik dituntut harus dapat mengamati setiap kejadian, baik itu fenomena sosial, budaya, maupun alam. Kedua, bertanya, dalam hal ini peserta didik benar-benar mengalami setiap kejadian dan informasi yang didapat. Ketiga, mengeksplorasi, dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik diharapkan mereka dapat mencari tahu dan mengesplor daya nalar mereka, dari yang mudah hingga yang rumit sekalipun. Keempat, menalar (asosiasi), diharapkan peserta didik mampu menghubungkan dari berbagai hasil pemikiran

semata hingga mewujudkan sebuah kesimpulan. Kelima, mengomunikasikan (presentasi) apa yang peserta didik lihat atau rasakan.

3. Prinsip Dasar Kurikulum 2013

Pemilihan kurikulum 2013 merupakan upaya pemerintah yang didasarkan pada dua dasar pokok, yaitu: Pertama, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memberikan keleluasan pada setiap pengajar dalam membuat kurikulum secara mandiri, tidak efektif. Kedua, tidak semua pengajar mempunyai kemampuan secara profesionalisme dalam menyusun kurikulum.

Di sisi lain al-Tabany juga menambahkan, terdapat beberapa tahapan prinsip yang mendasari proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dengan pendekatan yang sama, yaitu saintifik, di antaranya: (1) pembelajarannya berpusat pada siswa (student-centered), (2) belajarnya dengan melakukan (learning by doing), (3) kemampuan sosial yang dikembangkan, (4) keterampilan pemecahan masalah, (5) keingintahuan, (6) imajinasi dan sifat bertuhan, (7) kreativitas peserta didik, (8) ilmu dan teknologi yang dikembangkan, (9) mengembangkan kesadaran sebagai warga negara yang baik, (10) belajar sepanjang hayat, dan (11) kerjasama dan solidaritas.

Pada dasarnya, pergantian kurikulum menjadi kurikulum 2013, tidak lain adalah bertujuan untuk menjawab tantangan dan pergeseran jaman di pembangunan pada abad modern 20 menuju abad ke-21, yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki

kepribadian sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif dan mampu memberikan kontribusinya pada kehidupan bermasyarakat, bernegara dan kemajuan dunia.

Kunandar (2015:30), memberikan pemaparan yang lebih spesifik mengenai perubahan dan konsep dasar kurikulum 2013, dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1
Konsep Dasar Kurikulum 2013

No	KBK 2004/ KTSP 2006	Kurikulum 2013
1.	Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari Standar Isi	Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari kebutuhan
2.	Standar isi dirumuskan berdasarkan Tujuan Mata Pelajaran (Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran) yang dirinci menjadi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran	Standar Isi diturunkan dari Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Inti yang bebas mata pelajaran
3.	Pemisahan antara mata pelajaran pembentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan	Semua mata pelajaran harus memberikan kontribusinya pada pembentukan sikap, keterampilan dan pengetahuan
4.	Kompetensi diturunkan dari mata pelajaran	Mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai
5.	Mata pelajaran lepas satu dengan yang lain, seperti sekumpulan mata pelajaran terpisah	Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti (setiap kelas)

Sumber: Kemendikbud 2013.

Sementara itu, dengan perubahan Kurikulum 2013 ini diharapkan memiliki dampak yang nyata dalam pengembangannya, di antaranya:

Tabel 2.2

Wujud dan Perubahan yang diharapkan dari Kurikulum 2013

No	Wujud Pendidikan	Perubahan yang diharapkan
1.	Peserta Didik	Semakin produktif, kreatif, inovatis, afektif Semakin bergairah dan senang di sekolah untuk belajar
2.	Pendidik dan Tenaga	Semakin bergairah dalam mengajar Semakin mudah dalam memenuhi ketentuan 24 jam per minggu
3.	Manajemen Satuan Pendidikan	Semakin mengedepankan layanan pembelajaran termasuk bimbingan dan penyuluhan Antisipasi atau semaraknya variasi kegiatan pembelajaran
4.	Masyarakat Umum	Memeroleh lulusan sekolah yang kompeten Kebutuhan pendidikan dapat dipenuhi oleh sekolah Mampu meningkatkan kesejahteraan
5.	Negara dan Bangsa	Meningkatkan reputasi internasional dalam bidang pendidikan Meningkatkan daya saing Berkembangnya peradaban bangsa

Sumber: Kemendikbud, 2013.

4. Teknik Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013

Tabel 2.3

Teknik Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013

Teknik Penilaian	Kompetensi yang Diukur
Penilaian Kinerja atau unjuk kerja	Bercerita
Penilaian Tertulis	Memahami
Penilaian Produk	Menulis Cerita Pendek
Penilaian Produk dan Proyek	Membuat alat dan menulis kaporan penerapan konsep
Penilaian Sikap	Sikap terhadap bahan bacaan
Penilaian Portofolio	Menulis
Penilaian Diri	Memecahkan Masalah

Pada intinya penilaian hasil belajar belajar peserta didik harus dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang telah disesuaikan dengan kekhasan materi maupun tuntutan dari kompetensi itu sendiri.

G. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMAN 2 Yogyakarta

Pada pendidikan Sekolah Menengah Tingkat Atas (SMTA) maupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), diajarkan bahasa Jepang dalam pembelajarannya. Namun, dalam pelaksanaannya pendidikan bahasa Jepang di SMA memiliki perbedaan, ada yang berupa mata pelajaran wajib seperti di jurusan bahasa, atau berupa mata pelajaran pilihan, dan

ekstrakurikuler. Sedangkan, di sekolah kejuruan, bahasa Jepang umumnya dilaksanakan di jurusan bidang teknik, pariwisata, perhotelan maupun bidang perkantoran.

Sementara itu, di SMAN 2 Yogyakarta sendiri, pelajaran bahasa Jepang dijadikan sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik dan memiliki nama menjadi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMAN 2 Yogyakarta hanya dipelajari di tingkat kelas X, XI, dan XII Ilmu-ilmu Sosial (IIS) saja dengan durasi waktu masing-masing tiga jam atau 180 menit, dua kali pertemuan di setiap minggunya.

Tabel 2.4

**Jadwal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMAN 2 Yogyakarta
Tahun Ajaran 2017-2018, Semester Genap.**

Hari	Kelas	Waktu
Senin	XI – IIS	07.45 – 09.15 WIB
	X – IIS	11.00 – 11.45 WIB
Rabu	X – IIS	08.30 – 09.15 WIB
		Istirahat 09.30 – 10.15 WIB
	XII – IIS	14.00 – 15.30 WIB
Jumat	XII – IIS	07.00 – 08.30 WIB
	XI – IIS	10.15 – 11.45 WIB

Seperti pada sekolah-sekolah lainnya, di SMAN 2 Yogyakarta juga sudah menerapkan kurikulum 2013 di setiap pelajarannya, tidak terkecuali dengan mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Seperti yang telah diperoleh peneliti dalam wawancara terdahulu terhadap pengajar pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, para peserta didik di SMAN 2 Yogyakarta, terutama di kelas IIS memiliki sifat dan karakter yang bermacam-macam, tidak dipungkiri terkadang pengajar juga mengalami kesulitan menghadapi para peserta didik tersebut. Namun, walaupun begitu pengajar tetap berusaha memberikan pengajaran yang dapat diterima oleh peserta didiknya. Maka, pengajar menerapkan proses pembelajaran yang membuat para peserta didik merasa nyaman dan tidak merasa dipaksa selama proses KBM pada pembelajaran bahasa Jepang dikelas.

Pada mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMAN 2 Yogyakarta diampu oleh satu orang pengajar yang sudah lama mengajar selama lebih dari delapan tahun yaitu bernama Fitrahadi Muttaqin, S.S.. Fitrahadi mengajar tiga kelas sekaligus, yaitu kelas X, XI dan XII IIS. Buku pedoman yang beliau pegang dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu buku Nihongo Kira-Kira 2 terbitan Erlangga tahun 2017. Selain beliau juga menggunakan pendekatan saintifik seperti yang ada di dalam kurikulum 2013, beliau juga menggunakan pendekatan dan metode lainnya agar pembelajaran tidak membosankan dan monoton. Variasi metode pembelajaran seperti Project Based Learning, Role Play, Jigsaw, Ekspositori, Ceramah, dan Presentasi merupakan salah satu di antara banyaknya berbagai metode yang pernah dan telah beliau lakukan, salah satu di antara yang lainnya yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Selain itu, media seperti PPT, gadget, kamus, LCD, laptop, dan media tambahan lain yang pernah beliau gunakan seperti kartu gambar dan foto, adalah salah satu di antara media yang sering beliau gunakan dalam proses pembelajaran pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Pada proses penilaiannya sendiri, beliau menggunakan pedoman penilaian yang ada di dalam silabus dan RPP bahasa Jepang yang sudah berbasis kurikulum 2013. Sedangkan, penilaiannya sendiri, dalam bahasa Jepang ada dua, yaitu penilaian pengetahuan dan keterampilan. Dalam melakukan penilaian terhadap pengetahuan dan keterampilan, pengajar menyesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan, sehingga instrumen atau pedoman dalam penilaian pengetahuan berbeda-beda di setiap pertemuan. Berikut diberikan contoh instrumen penilaian yang terdiri dari penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan, dan penilaian sikap peserta didik.

1. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

Tabel 2.5

Penilaian Pengetahuan

IPK	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Skor Penilaian
3.2.1 Mengetahui nama-nama ruangan yang ada di lingkungan sekolah.	Peserta didik dapat mengisi teks rumpang tentang ruangan di lingkungan sekolah.	Isian	1 - 10	Satu kata = 1 10 kata = 1 X 10
3.2.2. Mengetahui	lingkungan sekolah.			

posisi ruangan yang berada di lingkungan sekolah. 3.2.3. Menyebutkan dimana letak ruangan yang berada di lingkungan sekolah.	Siswa melengkapi dialog.	Uraian Terbatas	11 – 14	Skor = 2, apabila kalimat tanya yang dibuat dengan struktur yang benar dan bermakna.
	Peserta didik dapat menjawab sesuai posisi ruangan di lingkungan sekolah.	Uraian Terbatas	14 – 20	skor: 2

b. Penilaian Keterampilan

Tabel 2.6

Penilaian Keterampilan

Kompetensi Dasar	IPK
4.2 Melakukan dialog sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks.	4.2.1 Menyebutkan nama-nama ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.2 Menjelaskan posisi ruangan yang ada di lingkungan sekolah. 4.2.3 Mempraktekkan percakapan tentang kegiatan antar pemandu dan tamu yang dilakukan di lingkungan sekolah dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar sesuai konteks

c. Penilaian Sikap

Tabel 2.7
Penilaian Sikap

No.	Waktu	Nama	Kejadian	Butir Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
	dst.					

2. Pedoman Penilaian

ASPEK	URAIAN	NILAI
Tata Bahasa	Semua benar.	4
	Kurang tepat, tetapi tidak mempengaruhi makna.	3
	Kurang tepat dan mempengaruhi makna.	2
	Tata bahasa tidak tepat.	1
Penguasaan Kosakata	Pilihan kata tepat dan efektif.	4
	Pilihan kata tepat, tetapi kurang efektif.	3
	Pilihan kata kurang tepat dan tidak efektif.	2
	Pilihan kata tidak tepat dan tidak efektif.	1
Tujuan Komunikatif Bicara	Jelas.	4
	Cukup jelas, tetapi masih ada kesalahan.	3
	Sulit dimengerti.	2
	Tidak jelas.	1

3. Pedoman Penskoran

Skor Maksimal = 12

Nilai = $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

= $\frac{\text{Skor Perolehan}}{16} \times 100$

H. Landasan Teori

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa landasan teori dalam membuat dan menentukan isi atau komponen dan indikator yang akan diteliti. Komponen dan indikator juga sudah dijelaskan sebelumnya di atas, namun ada beberapa pendapat dari ahli lain yang ditambahkan peneliti dalam komponen dan indikator.

Sunal dan Hans (dalam Isjoni, 2013:15), pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dibuat untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Sedangkan, Stahl (dalam Isjoni, 2013:15), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar peserta didik agar lebih baik, dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilakunya.

Isjoni (2013:16), tidak hanya membantu memahami konsep yang sulit, namun juga berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman, sedangkan dampaknya yaitu interaksi dan komunikasi dapat berkualitas, serta memotivasi peserta didik untuk meningkatkan prestasi.

Isjoni (2013:33), tujuan utama dalam proses pembelajaran kooperatif yaitu agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok dengan teman-temannya melalui cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk memberikan gagasannya dengan memberikan pendapat. Isjoni (2013:92), peran guru dalam pelaksanaan kooperatif yaitu sebagai fasilitator, mediator, director, motivator, dan evaluator. Sebagai fasilitator, secara umum guru harus mampu

menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Sebagai mediator, guru berperan sebagai penghubung dalam memberikan dan mengaitkan materi di lapangan dengan pembelajaran kooperatif. Sebagai, director-motivator, guru berperan dalam membimbing, mengarahkan, dan membantu kelancaran proses pembelajaran kooperatif. Sedangkan, sebagai evaluator, guru berperan dalam menilai proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Guru juga memiliki arti membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok, dan hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan saja.

Berikut adalah tabel rencana kisi-kisi komponen dan indikator pada angket dalam penelitian ini.

Tabel 2.8
Kisi-kisi Pedoman Angket

Komponen	Indikator yang diukur
Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang	Pengalaman mempelajari (belajar) Bahasa dan Sastra Jepang sebelum masuk di SMA.
	Antusiasme siswa selama proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
	Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
Metode pembelajaran kooperatif (tipe <i>make a match</i>) dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dan Respons Siswa	Metode pembelajaran kooperatif (tipe <i>make a match</i>) dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
	Siswa lebih aktif selama proses pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif (tipe <i>make a match</i>).
	Siswa dapat mengemukakan pendapat ketika berbicara dengan teman yang lain.
	Siswa menjadi lebih akrab dan menghargai terhadap teman yang lain.

	Media yang digunakan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif (tipe <i>make a match</i>) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
	Kemampuan berfikir kritis siswa lebih meningkat.
	Siswa merasa kesulitan dalam membaca huruf Jepang pada (tipe <i>make a match</i>).
	Susana kelas menjadi rileks dan menyenangkan.
Respons Pengajar	Guru memantau, mengarahkan, dan membimbing Siswa dalam memahami materi pelajaran.

I. Penelitian Terdahulu

Sejauh ini peneliti belum menemukan penelitian mengenai penerapan metode kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran bahasa Jepang, dengan metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Namun, peneliti menemukan beberapa penelitian yang hampir serupa, sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Prayogi (2017) yang berjudul Penggunaan Media Komik Nihonjin No Shiranai Nihongo Dalam Pembelajaran Chuukyuu Dokkai. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dilakukan pada mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016-2017. Sampel yang digunakan sama seperti populasinya yaitu berjumlah 39 orang dengan teknik teknik probability sampling (memberikan peluang secara sama bagi setiap anggota populasi).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prayogi (2017), komik Nihonjin No Shiranai Nihongo sebagai media pembelajaran pada

pembelajaran Chuukyuu Dokkai dapat digunakan dengan cara sebagai berikut. Pertama, bagian yang menjadi materi pembelajaran di-scan terlebih dahulu menjadi bentuk gambar. Hasil scan tersebut kemudian dibagikan kepada tiap perwakilan kelompok pembelajar dalam bentuk soft file. Adapun gambar yang dibagikan hanya sebatas gambar yang akan dibahas pada pembelajaran yang akan datang. Hal tersebut bertujuan supaya pembelajar dapat menganalisa cerita dari komik terlebih dahulu. Selain itu, gambar hasil scan tersebut juga ditampilkan melalui proyektor saat pembelajaran. Gambar ditampilkan mulai dari kegiatan Inti I hingga pembelajaran selesai. Apabila terdapat kendala dalam menampilkan gambar melalui proyektor, pembelajar dapat melihat gambar tersebut melalui telepon genggam atau laptop masing-masing dengan seizin pengajar.

Tanggapan pembelajar mengenai penggunaan media komik Nihonjin No Shiranai Nihongo volume I dalam pembelajaran Chuukyuu Dokkai cukup baik. Sebagian besar pembelajar berpendapat bahwa komik Nihonjin No Shiranai Nihongo membantu penyerapan materi dalam pembelajaran Chuukyuu Dokkai karena adanya sajian gambar. Selain itu, hampir seluruh pembelajar berpendapat bahwa komik Nihonjin No Shiranai Nihongo cocok digunakan dalam pembelajaran Chuukyuu Dokkai dari segi kanji, bunpou, maupun kosakata yang ada pada komik tersebut. Meskipun demikian, lebih dari setengah pembelajar merasa bahwa penggunaan komik Nihonjin No Shiranai Nihongo volume I tidak menambah minat dalam pembelajaran Chuukyuu Dokkai. Kurangnya minat pembelajar dalam pembelajaran Chuukyuu Dokkai merupakan akibat dari pengulangan alur pembelajaran serta sumber media komik yang sama selama lima pertemuan. Selain itu,

metode pembelajaran yang diterapkan juga dirasa kurang tepat oleh pembelajar. Hal tersebut kemudian membuat minat pembelajar pada pembelajaran Chuukyuu Dokkai menggunakan media komik Nihonjin No Shiranai Nihongo berkurang.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rusmala (2015) yang berjudul “Implementasi Metode Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo” ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Purworejo, Desa Wareng, Kecamatan Butuh, Kabupaten Purworejo, semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Pada penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia yang terdiri dari 32 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 9 siswa dan perempuan sebanyak 23 siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rusmala (2015) ini yaitu, penerapan metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Peningkatan partisipasi tersebut dapat dilihat dari kenaikan rata-rata persentase sub indikator partisipasi siswa dari pertemuan pertama siklus I sampai dengan pertemuan kedua siklus II. Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata persentase sub indikator partisipasi siswa sebanyak 62.50%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 71.15%. Pada pertemuan pertama siklus II, rata-rata persentase sub

indikator partisipasi naik menjadi 77.88% dan kembali meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83.65%. Rata-rata sub indikator partisipasi siswa pada siklus I mencapai 65.50% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.77%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus I adalah 15.27%. Peningkatan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas dari pre-test, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata dari hasil pre-test mencapai 74.34. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai KKM menjadi 78.28 dan kembali meningkat menjadi 82.65 pada siklus II. Kenaikan nilai rata-rata hasil belajar 113 siswa juga diikuti kenaikan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak minimal 75% dari jumlah total siswa kelas X Multimedia. Dari hasil pre-test, hanya 10 siswa atau 31.25% yang mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 20 siswa atau 62.50%. Dan pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 26 siswa atau sebanyak 81.25%.