

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Data Observasi

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi untuk mengambil data. Observasi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali. Observasi yang dilakukan merupakan observasi untuk melihat situasi dan kondisi lapangan tempat penelitian yaitu di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta pada tahun ajaran 2017-2018, semester genap. Kegiatan observasi tersebut dilakukan untuk memperoleh, mengumpulkan, dan mengetahui data serta informasi yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian tentang proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1. Observasi Pertama

Pada observasi pertama ini merupakan pra-observasi sebelum melakukan penelitian. Peneliti melakukan observasi pada seluruh kegiatan dan proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta pada tahun ajaran 2017-2018 semester genap. Pra-observasi dilakukan untuk mengetahui secara garis besar kondisi lapangan sebelum benar-benar melakukan observasi penelitian. Oleh karena itu, peneliti memerlukan kegiatan pra-observasi ini untuk mengetahui apa saja yang perlu diteliti dan membantu peneliti dalam menentukan komponen-komponen atau kisi-kisi dalam membuat pedoman observasi saat penelitian berlangsung. Pada kegiatan pra-

observasi ini dilaksanakan di ruang kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta, dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik yang hadir dari jumlah keseluruhan sebanyak 32 peserta didik. Materi yang digunakan adalah materi yang sebelumnya telah dipelajari pada buku *Kira-Kira Nihongo 1* dengan tema *Nihongo wa Kayoubi Desu* dengan sub tema 3 yaitu *Eigo to Rekishi wo Benkyou Shimasu* (membuat jadwal mata pelajaran impianmu!). Sedangkan, media yang digunakan hanya spidol dan papan tulis yang digunakan pengajar untuk menuliskan tugas kerja. Metode yang digunakan adalah *roleplay*, ceramah, dan proyek membuat jadwal pelajaran berbahasa Jepang.

Alur pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Pra-Observasi

Pra-Observasi dilakukan pada hari Senin, tanggal 16 April 2018.		
Pukul 11.00-11-45 WIB.		
Alur	Kegiatan Pertama	Pengajar memasuki kelas dan sebelum memasuki proses pembelajaran dimulai, pengajar mengabsen kehadiran peserta didik. Dari 32 peserta didik terdapat tiga peserta didik yang tidak menghadiri pelajaran dikarenakan sakit dan beberapa alasan lain.
	Kegiatan Kedua	Memasuki proses pembelajaran pengajar mengingatkan kembali mengenai tugas pada pertemuan sebelumnya yaitu membuat jadwal pelajaran. Selanjutnya, sebelum pengajar memimpin kelas untuk membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, pengajar mengulang pelajaran sedikit pada pertemuan sebelumnya untuk merangsang ingatan peserta didik.

Kegiatan Ketiga	Pengajar memimpin kelas untuk membuat kelompok kerja. Metode yang digunakan yaitu roleplay dan ceramah, sedangkan pada kegiatan kelompoknya yaitu membuat proyek (membuat jadwal pelajaran impian) dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Pada proses kegiatan tersebut, pengajar memantau dan berkeliling melihat kegiatan setiap kelompok dalam menjalankan tugasnya masing-masing.
Kegiatan Keempat	Kegiatan berkelompok dalam membuat proyek jadwal pelajaran harus dihentikan dan diganti dengan tugas kelompok saja yang harus dikumpulkan setelah pelajaran selesai pada hari itu, dikarenakan waktu pelajaran yang sudah habis. Kegiatan pembelajaran berakhir dengan penutup yang dilakukan oleh pengajar dan peserta didik yang memberi salam dengan berdiri dan menunduk kehadapan pengajar dengan mengucapkan terimakasih menggunakan bahasa Jepang.

Pada saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak hal yang dilakukan setiap peserta didik selama pembelajaran, peneliti pun menemui beberapa kendala, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Pada saat proses belajar mengajar di kelas banyak peserta didik yang asyik bermain dengan *handphonenya* masing-masing, ada juga yang diam-diam makan di dalam kelas, oleh karena itu fokus pengajar kurang maksimal dikarenakan waktu yang sangat terbatas, sehingga banyak peserta didik yang tidak memperhatikan.

- b. Sikap peserta didik yang cenderung kurang memperhatikan ketika proses KBM berlangsung. Namun, pengajar berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan perhatian peserta didik dan bersikap akrab dengan peserta didik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak terlalu tegang.
- c. Pada kegiatan proyek atau membuat jadwal pelajaran secara berkelompok, pengajar tidak memberikan batas waktu dalam mengerjakan tugas, sehingga peserta didik kurang terarahkan. Walaupun sikap peserta didik yang secara keseluruhan cenderung kurang perhatian, namun ketika Pengajar memberikan perintah untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing peserta didik langsung melakukan kegiatan tersebut secara cepat.

2. Observasi Kedua

Pada kegiatan observasi kedua yang merupakan pertemuan pertama dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 30 peserta didik dari jumlah keseluruhan 32 peserta didik. Materi yang digunakan yaitu buku *Kira-Kira Nihongo 1* dengan tema baru yaitu bab 1 dengan judul *Houkiwa Tana no Yoko Desu* (Barang-barang Inventaris di kelas.) Media yang digunakan pada pembelajaran ini adalah Power Point, Laptop, Proyektor, LCD, *Whiteboard*, Kartu soal dan Kartu jawaban (Kartu Gambar yang berisi gambar barang-barang inventaris di kelas

yang telah dipelajari dan Kartu Kosakata yang berisi kosa kata barang-barang inventaris di kelas menggunakan tulisan bahasa Jepang (*Hiragana* dan *Katakana*). Metode yang digunakan adalah metode kooperatif tipe *make a match*.

Alur pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2
Observasi Pertama

Observasi Pertama dilakukan Rabu, 25 April 2018. Pukul 08.30-09.15 WIB dan 09.30-10.15 WIB.		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	Pengajar memasuki ruang kelas, memberi salam dan mengabsen kehadiran peserta didik. Setelah mengkondisikan kelas. Sebelum memasuki Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), peserta didik diberikan brainstorming berupa pertanyaan sebagai pengantar materi yang akan diajarkan yaitu mengenai tema baru pada bab 10 di dalam buku <i>Kira-Kira Nihongo 1 Houkiwa Tana no Yoko Desu</i> (Barang-barang Inventaris di kelas), peserta didik merespon pertanyaan pengajar sesuai pengetahuan yang mereka ketahui. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai.

	Kegiatan Inti Awal	<p>Pengajar memperlihatkan foto di salah satu barang yang ada di kelas, kegiatan yang dilakukan peserta didik adalah memperhatikan dan mengamati. Selanjutnya, peserta didik dipancing beberapa pertanyaan oleh pengajar mengenai kesan, pendapat mereka terhadap foto atau gambar tersebut. Peserta didik menyampaikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuan yang mereka ketahui. Kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memperdengarkan ulang nama-nama barang-barang inventaris di kelas (kegiatan ini dilakukan oleh pengajar dengan mengucapkan, lalu peserta didik meniru ucapan pengajar tersebut). Peserta didik menyimak dan mengikuti dengan mengucapkan kosakata. Setelah beberapa menit, kemudian pengajar melatih daya tangkap peserta didik dengan menunjuk barang yang ada di dalam kelas. Peserta didik menjawab nama barang yang ditunjuk oleh pengajar dengan bahasa Jepang secara kolektif dan personal. Kegiatan ini berlangsung beberapa kali. Kegiatan dilanjutkan dengan materi berikutnya mengenai percakapan dalam bahasa Jepang mengenai barang-barang inventaris di kelas. Pengajar meminta peserta didik mempraktikkan percakapan sesuai contoh yang ada di <i>slide Power Point</i>. Peserta didik melakukan percakapan sesuai instruksi pengajar. Di sela-sela pembelajaran Pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencatat materi</p>
--	--------------------	---

	Kegiatan Inti Akhir	<p>Kegiatan KBM dilanjutkan dengan kegiatan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum kegiatan dimulai, Pengajar memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan metode <i>make a match</i> yang akan dilaksanakan. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh Pengajar. 2. Pengajar membagi peserta didik di dalam kelas menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Peserta didik memperhatikan pembagian kelompoknya. 3. Kedua kelompok diminta untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing (peserta didik dibagi menjadi dua kelompok besar). 4. Pengajar membagikan kartu dengan memberikan secara acak kepada setiap peserta didik. Kelompok A menerima Kartu Gambar yang berwarna putih dan Kelompok B menerima Kartu Kosakata yang berwarna merah. Sebelum kegiatan dimulai, Pengajar menyampaikan bahwa peserta didik kelompok B yang mendapatkan kartu kosakata harus mencari pasangannya (kartu gambar) yang sesuai dengan kosakata milik kelompok A. 5. Pengajar menyampaikan batas waktu kegiatan mencari pasangan selama 3 menit, selama waktu tersebut peserta didik berlomba untuk mencari pasangan dari
--	---------------------	--

		<p>kartu yang telah diterima dengan menggunakan percakapan bahasa Jepang yang telah di pelajari sebelumnya.</p> <p>6. Dari waktu yang telah ditentukan sebelumnya, ternyata kurang dari tiga menit banyak peserta didik yang sudah menemukan pasangannya dan berlomba untuk melapor pada pengajar yang kemudian mencatat nama pasangan yang paling cepat menemukan pasangannya. Dalam kegiatan tersebut ternyata tidak ada yang tidak dapat menemukan pasangannya, sehingga seluruh peserta didik menemukan pasangannya masing-masing sebelum batas waktu yang ditentukan.</p> <p>7. Kemudian setiap pasangan kembali ke tempat duduk masing-masing bersama dengan pasangannya.</p> <p>8. Kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memanggil satu per satu nama pasangan yang paling cepat melapor untuk presentasi di depan kelas. Pasangan lain dan peserta didik lainnya memperhatikan, apakah pasangan tersebut cocok dan sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya atau tidak, selain itu pasangan tersebut juga harus membacakan percakapan yang telah disediakan oleh pengajar di <i>slide Power Point</i> secara berpasangan.</p> <p>9. Kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memberikan pengarahan pada para peserta didik untuk menempelkan kartu gambar dan kosakata yang di</p>
--	--	--

		<p>pegang untuk ditempelkan ke bagan kertas yang berisi gambar ruang kelas yang di tempel di papan tulis. Setiap pasangan menempelkan gambar barang sesuai dengan keinginan mereka.</p> <p>10. Kegiatan berakhir dengan pengajar memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari.</p>
	Kegiatan Penutup	<p>Pengajar memberikan penghargaan kepada satu pasangan peserta didik yang paling cepat menemukan pasangannya ketika kegiatan <i>make a match</i> berlangsung. Kriteria penilaian tersebut diambil sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati sebelumnya. Penghargaan yang diberikan berupa satu buku untuk masing-masing pasangan. Setelah itu pengajar menutup kegiatan KBM pada hari itu dengan salam yang dilakukan oleh seluruh peserta didik dengan menggunakan bahasa Jepang, dan menunduk kehadapan pengajar dengan mengucapkan terimakasih menggunakan bahasa Jepang.</p>

Pada saat kegiatan KBM menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, peneliti menemui beberapa kendala, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Sebelum kegiatan *make a match* dilakukan, banyak peserta didik yang tidak fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh pengajar mengenai peraturan yang harus dipatuhi selama kegiatan tersebut,

dikarenakan peserta didik sudah terlanjur antusias dan sibuk dengan kartu di tangan mereka masing-masing dan memikirkan bagaimana menemukan pasangannya nanti, sehingga diperlukan ketegasan pengajar lagi.

- b. Batas waktu yang terlalu lama yaitu tiga menit membuat peserta didik ternyata membutuhkan waktu yang tidak lama untuk menemukan pasangannya, maka pengajar diharapkan dapat mengatur dan membuat batas waktu yang lebih efisien lagi.
- c. Masih terdapat beberapa peserta didik yang masih memerlukan bantuan teman lainnya untuk memahami materi.

Di sisi lain peneliti menemukan kenyataan bahwa dibandingkan dengan pada pertemuan sebelumnya yaitu saat melakukan pra-observasi, para peserta didik lebih fokus dan lebih antusias terhadap kegiatan KBM pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, serta intensitas kegiatan lain seperti bermain dengan *handphone* atau diam-diam makan sudah berkurang. Peneliti juga menemui hal baru dari kelas X IIS 1 tersebut bahwa bahkan dalam jangka waktu selama kurang lebih dua jam yang digunakan pengajar untuk menerangkan materi, menulis materi, serta mendengarkan dan mempraktikkan ucapan pengajar, para peserta didik sebagian besar dapat menangkap materi dan memahami isi kartu gambar dan kartu kosakata dalam proses kegiatan *make a match* dengan baik.

3. Observasi Ketiga

Pada kegiatan observasi ketiga yang merupakan pertemuan kedua dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dilakukan di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 30 peserta didik dari jumlah keseluruhan 32 peserta didik. Materi yang digunakan yaitu buku *Kira-Kira Nihongo 1* dengan tema yang sama seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu bab 1 dengan judul *Houki wa Tana no Yoko Desu* (barang-barang Inventaris di kelas). Namun, pada pertemuan kedua ini masuk pada sub tema baru yaitu mengenai letak-letak barang inventaris yang ada di kelas.

Media yang digunakan pada pembelajaran ini adalah Power Point, Laptop, Proyektor, LCD, *Whiteboard*, kartu soal dan kartu jawaban (Kartu Percakapan yang berisi beberapa contoh percakapan mengenai letak-letak barang yang menggunakan tulisan huruf bahasa Jepang *Hiragana* dan *Katakana* serta Romaji, sedangkan pada Kartu Gambar berisi gambar barang-barang inventaris di kelas dan letaknya). Metode yang digunakan adalah metode kooperatif tipe *make a match*.

Alur pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Observasi Kedua

Observasi Kedua dilakukan pada hari Senin, 30 April 2018.		
Pukul 11.00-11.45 WIB.		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	<p>Pengajar memasuki ruang kelas dengan memberikan salam dan mengabsen kehadiran peserta didik. Setelah mengkondisikan kelas, pengajar pun menyiapkan beberapa media yang diperlukan selama kegiatan berlangsung, seperti LCD, Proyektor, <i>Slide Power Point</i>, dan media kartu soal dan kartu jawaban (Kartu Gambar dan Kartu Percakapan). Selanjutnya, peserta didik diberikan informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari itu mengenai letak-letak barang barang inventaris yang ada di kelas. Peserta didik memperhatikan dan menanggapi pengajar ketika menunjukkan beberapa contoh letak barang di kelas dalam Bahasa Indonesia. Setelah itu pengajar memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran pada pelajaran hari itu.</p>

	Kegiatan Inti Awal	<p>Pengajar memperlihatkan gambar yang ada di <i>slide Power Point</i> berupa letak-letak barang dan kosakatanya dalam bahasa Jepang. Peserta didik mengamati. Pengajar memperdengarkan ulang kosakata letak-letak yang ada di kelas. Peserta didik menyimak dan mengikuti instruksi pengajar dengan mengucapkan. Pengajar melatih daya tangkap peserta didik dengan menunjuk gambar ruangan yang ada di kelas. Peserta didik menjawab nama ruangan yang ditunjuk oleh pengajar secara bersama maupun personal. Pengajar memperlihatkan contoh percakapan dan meminta peserta didik untuk mengikuti. Peserta didik menyimak dan mengucapkan. Pengajar meminta peserta didik mempraktikkan percakapan sesuai contoh secara individu dan bersama. Pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menulis materi yang ada di <i>slide Power Point</i>.</p>
	Kegiatan Inti Akhir	<p>Kegiatan KBM dilanjutkan dengan kegiatan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seperti pada pertemuan sebelumnya pengajar memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan metode <i>make a match</i> yang akan dilaksanakan. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pengajar. 2. Pengajar membagi peserta didik dalam 2 kelompok

		<p>besar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Peserta didik memperhatikan pembagian kelompoknya. Kemudian, setiap peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompoknya, kelas dibagi menjadi dua bagian besar.</p> <p>3. Setelah peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompoknya, Pengajar mulai berkeliling membagikan kartu pertanyaan yang berisi kartu gambar kepada kelompok A dan kartu jawaban yang berisi percakapan kepada kelompok B. Peserta didik masing-masing telah menerima kartu sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>4. Sebelum kegiatan mencari pasangan dimulai, Pengajar menyampaikan bahwa peserta didik kelompok B yang mendapatkan kartu percakapan harus mencari pasangannya yaitu kartu gambar yang sesuai dengan yang dimiliki pada kelompok A. Pengajar menyampaikan batas waktu yaitu selama tiga menit. Seperti yang pernah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, peserta didik mencari pasangan dari kartu yang telah diterima dengan menggunakan percakapan bahasa Jepang yang di pelajari sebelumnya pada hari itu.</p> <p>5. Peserta didik berlomba untuk melapor kepada Pengajar yang kemudian mencatat nama mereka.</p>
--	--	--

		<p>Pada kegiatan hari itu, tidak ada peserta didik yang tidak menemukan pasangan sehingga seluruh peserta didik menemukan pasangannya. Setelah selesai melapor, setiap pasangan kembali ke tempat duduk bersama dengan pasangannya.</p> <p>6. Kegiatan dilanjutkan dengan Pengajar memanggil satu per satu pasangan untuk presentasi di depan kelas. Pasangan lain dan peserta didik memperhatikan, apakah pasangan tersebut cocok dan sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya atau tidak. Peserta didik mempresentasikan hasil kegiatan di depan kelas secara berpasangan dengan membawa kartu mereka masing-masing dan membacakannya di depan kelas. Peserta didik yang lain presentasi memperhatikan. Dikarenakan waktu yang tidak cukup maka tidak semua pasangan mendapat kesempatan untuk maju ke depan kelas.</p>
	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Pengajar memberikan penghargaan kepada satu pasangan peserta didik yang paling cepat menemukan pasangannya ketika kegiatan <i>make a match</i> berlangsung dan pasangan yang terbaik ketika presentasi di depan kelas. Kriteria penilaian tersebut diambil sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati sebelumnya. Penghargaan yang diberikan berupa satu bolpoin untuk masing-masing pasangan.</p>

		<p>Dikarenakan waktu yang telah habis, pengajar tidak banyak memberikan kesimpulan mengenai pelajaran pada hari itu. Penutup. Kegiatan KBM ditutup dengan salam yang dilakukan oleh seluruh peserta didik dengan menggunakan bahasa Jepang.</p>
--	--	---

Pada saat kegiatan KBM menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, peneliti menemui beberapa kendala, yaitu.

- a. Dikarenakan waktu pelajaran pada hari Senin tanggal 30 April 2018 tersebut sangat sebentar, maka kegiatan KBM dan kegiatan *make a match* kurang maksimal (walaupun pada kegiatan pada hari itu dirasa selesai pada waktunya).
- b. Pemberian pengarahan dari pengajar kurang dimengerti oleh peserta didik sehingga banyak peserta didik yang sering bertanya mengenai bagaimana kegiatan *make a match* akan dilaksanakan. Sehingga, diperlukan kemampuan pengajar untuk memberikan pengarahan dengan bahasa yang mudah dimengerti agar peserta didik memahami maksud dari ucapan pengajar.
- c. Meskipun demikian, kendala yang dialami pada pertemuan kedua dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat dikatakan tidak terdapat kendala yang signifikan seperti pada pertemuan pertama sebelumnya. Peserta didik sudah mulai terpancing dan fokus dengan kegiatan. Antusiasme para peserta didik juga sudah terlihat lebih besar ketika mereka mendengar

kegiatan *make a match*. Walaupun waktu yang diberikan sangat singkat yaitu sekitar 45 menit, namun Pengajar dapat menyampaikan materi dan melaksanakan kegiatan dengan baik, begitu pula dengan peserta didik yang mampu mengikuti kegiatan KBM dengan maksimal.

4. Observasi Keempat

Pada kegiatan observasi keempat yang merupakan pertemuan ketiga dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, dilakukan di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 32 peserta didik dari jumlah keseluruhan 32 peserta didik, dengan kata lain seluruh peserta didik masuk semua. Materi yang digunakan pada pertemuan kali ini masih menggunakan buku yang sama yaitu buku *Kira-Kira Nihongo 1* dengan tema yang sama seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu bab 1 dengan judul *Houki wa Tana no Yoko Desu* (barang-barang Inventaris di kelas). Media yang digunakan pada pembelajaran kali ini adalah Power Point, Laptop, Proyektor, LCD, *Whiteboard*, Kartu soal dan Kartu jawaban (Kartu soal berbentuk teka-teki yang berisi huruf-huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang disusun secara acak. Masing-masing kartu soal berisi dua buah kata benda yang ada di kelas dan satu kata mengenai letak kedua benda tersebut. Sedangkan, pada Kartu Gambar berisi gambar dua barang-barang inventaris di kelas dan letaknya. Metode yang digunakan adalah metode kooperatif tipe *make a match*. Alur pembelajaran yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4
Observasi Ketiga

Observasi Ketiga dilakukan pada hari Rabu, 2 Mei 2018.		
Pukul 08.30-09.15 dan 09.30-10.25 WIB.		
Alur	Kegiatan Pendahuluan	Pengajar memasuki ruang kelas dengan memberikan salam kemudian mengabsen kehadiran peserta didik. Setelah menyapa dan bertanya sekilas mengenai keadaan peserta didik dan mengkondisikan kelas.
	Kegiatan Inti Awal	Pengajar mengulang pelajaran sebelumnya dan bertanya kepada para peserta didik, kemudian memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Sambil menyiapkan beberapa media yang diperlukan selama kegiatan berlangsung, pengajar juga melatih daya tangkap peserta didik dengan memberikan materi selanjutnya yaitu dengan menunjuk gambar ruangan yang ada di kelas. Peserta didik menjawab nama ruangan yang ditunjuk oleh pengajar secara bersama dan personal. Pengajar memperlihatkan contoh percakapan dan meminta peserta didik untuk mengikuti. Peserta didik menyimak dan mengucapkan. Pengajar meminta peserta didik mempraktikkan percakapan sesuai contoh secara individu dan bersama. Pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menulis materi yang ada di <i>slide Power Point</i> .

	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Akhir</p>	<p>Kegiatan KBM dilanjutkan dengan kegiatan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengajar memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan <i>make a match</i> yang akan dilaksanakan pada hari itu. Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pengajar. Kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu secara umum sama seperti kegiatan <i>make a match</i> pada sebelumnya, namun ada sedikit perbedaan dibagian Kartu soal dan Kartu jawaban serta prosedur kegiatannya. 2. Pengajar tetap membagi peserta didik dalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B dengan meminta peserta didik menghitung menggunakan sistem hitung angka 1-2. 3. Kemudian setelah kedua kelompok diminta untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing dengan kelas dibagi menjadi dua bagian. 4. Setelah itu pengajar membagikan kartu soal yang berisi teka-teki kepada kelompok A dan kartu jawaban yang berisi gambar kepada kelompok B. Peserta didik menerima kartu sesuai dengan nomor dan pembagian kelompok sebelumnya. 5. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada pertemuan ini kegiatan <i>make a match</i>
--	-----------------------------------	---

		<p>sedikit berbeda dari sebelumnya, karena setelah kartu soal dan kartu jawaban dibagi, setiap peserta didik mengerjakan soal yang terdapat di kartu mereka masing-masing. Bagi kelompok A yang mendapatkan kartu soal yang berisi teka-teki harus menemukan dua kata benda-benda yang ada di kelas dan satu kata letak yang telah disusun acak menggunakan huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i>, sedangkan bagi kelompok B yang mendapatkan kartu jawaban yang berisi gambar, harus menemukan jawaban berupa nama benda-benda dan letaknya yang ada di kartu gambar tersebut ke dalam bahasa Jepang. Setiap peserta didik harus mengerjakan secara mandiri, dan pengajar berkeliling untuk memantau.</p> <ol style="list-style-type: none">6. Pengajar menyampaikan batas waktu mengerjakan adalah selama lima menit.7. Pengajar memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk mencari pasangan dari kartu yang telah diterimanya, yaitu kelompok A yang mendapatkan kartu soal berupa teka-teki harus mencari pasangan di kelompok B yang mendapatkan kartu jawaban berupa gambar yang sesuai dengan kartu yang mereka terima. Batas waktu yang ditentukan untuk mencari pasangan selama 1 menit. Pengajar
--	--	---

	<p>berkeliling dan memantau kegiatan.</p> <p>8. Setelah semua peserta didik menemukan pasangannya masing-masing, kemudian setiap pasangan sesegera mungkin berdiskusi untuk membuat percakapan mengenai jawaban yang telah mereka temukan setelah mengerjakan soal di kartu sebelumnya. Pada bagian kegiatan ini, batas waktu tidak ditentukan, hanya pengajar menyampaikan siapa pasangan yang paling cepat selesai membuat percakapan harus segera melapor kepada pengajar untuk dicatat namanya.</p> <p>9. Peserta didik membuat barisan untuk melapor kepada pengajar.</p> <p>10. Kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memanggil satu per satu pasangan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka secara berpasangan di depan kelas sesuai dengan nama-nama pasangan yang telah melapor.</p> <p>11. Peserta didik yang tidak mendapat giliran presentasi memperhatikan. Setelah kegiatan presentasi selesai, Pengajar membuat catatan peserta didik yang menjadi pasangan terbaik ketika presentasi. Kegiatan KBM ditunda selama 15 menit karena istirahat.</p>
--	---

	Kegiatan Penutup	Kegiatan KBM kembali dilanjutkan dengan pengajar memulai kembali pelajaran dan kesimpulan pada kegiatan belajar pada hari ini dan pada kegiatan sebelumnya dengan memperlihatkan kesimpulan materi di layar proyektor menggunakan Power Point. Peserta didik memperhatikan dan mencatat materi yang diperlukan. Kegiatan berakhir dengan pengajar memberikan penghargaan bagi satu pasangan yang dipanggil maju kedepan kelas. Penghargaan yang diberikan pada pertemuan kali itu adalah berupa tempat menyimpan buku untuk masingmasing pasangan. Setelah itu pengajar menutup kegiatan KBM pada hari itu dengan salam yang dilakukan oleh seluruh peserta didik dengan menggunakan bahasa Jepang.
--	------------------	---

Pada saat kegiatan KBM menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, peneliti menemui beberapa kendala, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Ketika pada kegiatan mengerjakan soal masih terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan ketika mengerjakan soal, hal ini diketahui terdapat di kelompok A yang menerima kartu soal berupa teka-teki.
- b. Peserta didik juga merasa kesulitan untuk menemukan kosa kata yang terdapat di kartu teka-teki tersebut dikarenakan beberapa peserta didik

masih belum memahami dan mengetahui tulisan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Hal ini membuat waktu yang telah ditentukan sebelumnya menjadi lebih lama dari yang tentukan. Sebaliknya, bagi kelompok B yang menerima kartu jawaban yang berisi gambar lebih cepat menemukan jawaban.

Di sisi lain, kendala yang dialami pada pertemuan kedua dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat dikatakan mampu di atasi oleh pengajar dan peserta didik. Selain itu, keberhasilan pada kegiatan KBM dengan menggunakan kegiatan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang kali ini juga terlihat pada kefokusannya para peserta didik untuk menyelesaikan tugas mereka dan kerja sama peserta didik untuk membuat percakapan bahasa Jepang bersama.

Peserta didik juga berantusias untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikannya. Banyak pendapat dari para peserta didik yang merasakan perbedaan signifikan dari kegiatan *make a match* kali ini, di antaranya para peserta didik merasa tertantang untuk mengerjakan soal secara mandiri kemudian secara bersama dengan waktu yang cepat. Selain itu, Pengajar yang melakukan variasi dan kreatifitas pada kegiatan *make a match* membuat para peserta didik tidak merasakan kebosanan, sehingga kegiatan terasa lebih menarik.

5. Hasil Analisis Data Observasi

Berdasarkan data yang telah didapat melalui kegiatan observasi, peneliti membagi analisis data menjadi tiga bagian, yaitu alur pembelajaran, penerapan metode pembelajaran, dan peserta didik (pembelajar). Berikut analisis dari data yang diambil melalui observasi.

a. Alur Pembelajaran

Pada kegiatan observasi, selama proses KBM peneliti menemukan beberapa hal yang dilakukan oleh pengajar ketika melakukan proses alur pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, yaitu secara umum menerapkan alur pembelajaran yang sama di setiap pertemuan, kecuali terdapat pada kegiatan pra-observasi. Alur pembelajaran yang dilakukan terdiri dari empat tahap, pendahuluan, kegiatan inti awal, kegiatan inti akhir, dan penutup. Meskipun secara umum pengajar menerapkan alur pembelajaran yang sama pada setiap pertemuan, namun pada pertemuan-pertemuan tertentu pengajar menambahkan dan membuat isi secara berbeda-beda dalam kegiatan untuk menghindari kejenuhan yang dialami peserta didik pada proses KBM.

Alur Pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- 1) Pada kegiatan Pendahuluan, pengajar memasuki ruang kelas dengan memberikan salam dan mengabsen kehadiran peserta didik.
- 2) Pada Kegiatan Inti Awal, secara umum sama. Baik pengajar memancing peserta didik dengan beberapa pertanyaan mengenai

kesan, maupun pendapat mereka terhadap foto atau gambar tersebut. Peserta didik menyampaikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuan yang mereka ketahui. Kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memperdengarkan ulang nama-nama barang-barang inventaris di kelas (kegiatan ini dilakukan oleh pengajar dengan mengucapkan, lalu peserta didik meniru ucapan pengajar tersebut). Peserta didik menyimak dan mengikuti dengan mengucapkan kosakata. Kemudian pengajar melatih daya tangkap peserta didik dengan menunjuk barang yang ada di dalam kelas. Peserta didik menjawab nama barang yang ditunjuk oleh pengajar dengan bahasa Jepang secara kolektif dan personal. Pengajar memperdengarkan kembali model percakapan dan meminta peserta didik untuk mengikuti, kegiatan peserta didik yaitu menyimak dan meniru dengan mengucapkan. Kegiatan dilanjutkan dengan materi berikutnya mengenai percakapan dalam bahasa Jepang tentang barang-barang inventaris di kelas. Pengajar meminta peserta didik mempraktikkan percakapan sesuai contoh yang ada di *slide Power Point*. Disela-sela pembelajaran Pengajar sesekali memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencatat materi yang diperlihatkan di *slide Power Point*.

- 3) Pada Kegiatan Inti Akhir proses KBM dilanjutkan dengan kegiatan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa terdapat perbedaan alur pembelajaran yang dilakukan pengajar pada setiap pertemuan. Di antaranya yaitu, a) pertemuan pertama setelah

pengajar memanggil setiap pasangan peserta didik untuk presentasi di depan kelas, kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memberikan pengarahan pada para peserta didik untuk menempelkan kartu gambar dan kosakata yang di pegang untuk ditempelkan ke bagan kertas yang berisi gambar ruang kelas yang di tempel di papan tulis. Setiap pasangan menempelkan gambar barang sesuai dengan keinginan mereka, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penutup; b) pertemuan kedua setelah Pengajar memanggil setiap pasangan peserta didik untuk presentasi di depan kelas, kegiatan langsung berakhir dengan kegiatan penutup; c) pertemuan ketiga, sebelum pengajar memanggil setiap pasangan peserta didik untuk presentasi di depan kelas, setiap pasangan harus membuat percakapan terlebih dahulu kemudian baru dipresentasikan di depan kelas, kemudian kegiatan berakhir dengan penutup.

- 4) Pada bagian Penutup, pengajar memberikan penghargaan kepada satu pasangan peserta didik yang paling cepat menemukan pasangannya ketika kegiatan *make a match* berlangsung. Kriteria penilaian tersebut diambil sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati sebelumnya, yaitu pasangan yang paling terbaik melakukan kegiatan *make a match* dan presentasi di depan kelas. Setelah itu pengajar menutup kegiatan KBM pada hari itu dengan salam yang dilakukan oleh seluruh peserta didik dengan menggunakan bahasa Jepang.

b. Penerapan Metode Pembelajaran *Make a match*

Pada proses penerapan metode pembelajaran *make a match* selama pembelajaran berlangsung pada tiga pertemuan dan selalu diterapkan dibagian **Kegiatan Inti Akhir** dalam pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Sebelum kegiatan dimulai, biasanya pengajar memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan metode *make a match* yang akan dilaksanakan. Kemudian pengajar membagi peserta didik di dalam kelas ke dalam dua kelompok besar, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A menerima Kartu soal dan Kelompok B menerima Kartu jawaban. Pembagian kartu terkadang dilakukan secara berbeda-beda di setiap pertemuan agar setiap peserta didik juga merasakan memegang setiap kartu baik kartu soal maupun kartu jawaban.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pada setiap pertemuan terdapat perbedaan, contohnya pada pertemuan ketiga yang merupakan kegiatan yang paling diminati dan disukai oleh para peserta didik. Selain karena bentuk kartu soal dan kartu jawaban yang dibuat sedikit sulit yaitu dalam bentuk teka-teki dan gambar, setiap peserta didik juga harus mengerjakan soal yang terdapat di kartu mereka masing-masing terlebih dahulu. Bagi kelompok A yang mendapatkan kartu soal yang berisi teka-teki harus menemukan dua kata benda-benda yang ada di kelas dan satu kata letak yang telah disusun acak menggunakan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Sedangkan, bagi kelompok B yang mendapatkan kartu jawaban yang berisi gambar, harus menemukan jawaban berupa nama benda-

benda dan letaknya yang ada di kartu gambar tersebut kedalam bahasa Jepang. Setiap peserta didik harus mengerjakan secara mandiri.

Pemberian waktu yang ditentukan pun berbeda-beda di setiap pertemuan, tergantung dengan tingkat kesulitan kartu yang dibuat. Hal ini juga dilakukan pengajar untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kecepatan peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan. Selama waktu yang telah disepakati tersebut peserta didik berlomba untuk mencari pasangan dari kartu yang telah diterima dengan menggunakan percakapan bahasa Jepang yang telah di pelajari sebelumnya. Kemudian ketika peserta didik sudah menemukan pasangannya mereka harus melapor pada pengajar untuk kemudian dicatat namanya. Kegiatan dilanjutkan dengan pengajar memanggil satu per satu nama pasangan yang paling cepat melapor untuk presentasi di depan kelas. Pada bagian penghargaan, pada setiap pertemuan kegiatan ini dilakukan pada bagian **Penutup**. Pengajar memberikan penghargaan kepada satu pasangan peserta didik yang paling cepat menemukan pasangannya ketika kegiatan *make a match* berlangsung. Kriteria penilaian tersebut diambil sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati sebelumnya. Di antara penilaian yang disepakati yaitu, pasangan yang paling cepat menemukan pasangan, pasangan yang paling percaya diri ketika presentasi di depan kelas, pasangan yang paling kompak dan terbaik dalam kerja sama membuat percakapan, dan lain sebagainya. Penghargaan yang diberikan berbeda-beda di setiap pertemuan. Setelah itu pengajar

menutup kegiatan KBM pada hari itu dengan salam yang dilakukan oleh seluruh peserta didik dengan menggunakan bahasa Jepang.

c. Peserta Didik (pembelajar)

Selama proses kegiatan observasi, peneliti turun ke lapangan secara langsung dan melihat proses kegiatan yang dilakukan subjek penelitian di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017-2018 pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Peneliti juga berinteraksi secara langsung dengan subjek selama observasi. Berdasarkan daftar presensi kehadiran, pembelajar yang mengambil mata pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang berjumlah 32 orang. Namun, selama peneliti melakukan observasi, tingkat kehadiran pembelajar yang mengikuti pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selalu berbeda di setiap pertemuan yaitu pada pertemuan pertama dan kedua saja sebanyak 30 orang, sedangkan hanya pada pertemuan ketiga saja tingkat kehadiran pembelajar lengkap atau mencapai angka kehadiran masuk semua yaitu 32 orang. Data yang telah peneliti peroleh dan catat selama observasi menunjukkan angka kehadiran pembelajar selama proses kegiatan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang sebagai berikut.

Grafik 4.1
Kehadiran Peserta didik dalam Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang
dengan Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe
Make A Match



Berdasarkan data grafik di atas, diketahui bahwa terdapat perbedaan jumlah kehadiran. Di antaranya yaitu jumlah kehadiran peserta didik paling rendah terdapat pada kegiatan pra-observasi pada tanggal 16 April 2018 yaitu sebanyak 28 orang, dan kehadiran peserta didik paling tinggi terdapat pada kegiatan observasi ketiga pada tanggal 2 Mei 2018 yaitu sebanyak 32 orang. Tingkat kehadiran peserta didik yang berbeda di setiap pertemuan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti alasan pribadi peserta didik yang sedang sakit, izin karena ada kegiatan di luar pembelajaran, dan yang lainnya.

Selama observasi peneliti juga mencatat bagaimana perilaku pembelajar selama proses KBM berlangsung. Pembelajar biasanya tidak

langsung fokus terhadap kegiatan pembelajaran ketika pengajar memasuki ruang kelas. Begitu pun ketika pengajar akan membuka pelajaran, masih banyak terdapat peserta didik yang belum fokus dan siap dengan KBM. Ketidakfokusan dan ketidakpedulian para pembelajar yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti pembelajar yang sibuk mengobrol, pembelajar yang bermain *handphone*, dan lainnya.

Meskipun begitu, ketika proses KBM telah berlangsung dan sikap pembelajar yang cenderung tidak fokus, namun ketika pengajar memberikan perintah dan memandu pembelajar untuk mengikuti materi pelajaran, semua pembelajar paham dan mengerti dengan apa yang diperintahkan pengajar. Uniknya, hal itu terjadi secara berulang-ulang di setiap pertemuan, dan justru hal ini yang membuat peneliti tertarik, walaupun sikap setiap pembelajar cenderung tidak peduli, acuh dan tidak fokus dengan yang diajarkan pengajar, namun pembelajar tetap paham dan mengerti.

Pada pertemuan awal proses KBM pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang menggunakan penerapan metode pembelajaran *make a match* tersebut pembelajar belum menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan yang besar, namun setelah penerapan metode *make a match* dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan yang cukup meningkat. Peningkatan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya alur pembelajaran dan media kartu soal dan kartu jawaban pada metode *make a match* dibuat berbeda-beda dan bervariasi di setiap pertemuan. Selain itu, keaktifan pembelajar juga terlihat meningkat, dikarenakan penghargaan yang selalu

dinanti di setiap pertemuan, sehingga di antara para pembelajar termotivasi untuk berlomba-lomba melakukan kegiatan dan menjadi pasangan yang terbaik.

Proses KBM menggunakan metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang juga dihiasi suasana kelas yang rileks dan menyenangkan sehingga, pembelajar merasa tidak tegang, walaupun masih ada beberapa pembelajar yang asyik dengan dunianya sendiri. Meskipun demikian, materi yang digunakan merupakan materi yang sama yaitu satu bab yang digunakan pada proses KBM menggunakan metode *make a match* pada ketiga pertemuan tersebut dirasa masih sederhana dan membuat jenuh, sehingga para peserta didik merasa bosan.

B. Analisis Data Angket

Data berupa angket pada penelitian diperoleh setelah angket disebarikan kepadapara peserta didik kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang pada hari Senin tanggal 7 Mei 2018, pukul 11.00-11.45 wib. Angket yang telah dibagikan sebelumnya sudah mendapatkan persetujuan dan tahap konsultasi dengan dosen pembimbing. Selain itu angket juga telah melalui tahap validasi berupa expert judgment oleh salah satu dosen sebagai bahan pertimbangan sebelum menyebarkan angket. Data yang diperoleh melalui angket yaitu berupa respons atau tanggapan para peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dikelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018.

Selanjutnya untuk mempermudah data yang disajikan dalam bentuk angket, dalam penelitian ini penulis mengutip pendapat dari Sudjana (dalam Wulandari, 2017) yang mengatakan bahwa, analisis data dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100%. Maka berdasarkan pendapat ahli tersebut peneliti menggunakan rumus dalam menghitung presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah responden

100% = Bilangan tetap

Sedangkan untuk mempermudah data yang disajikan dalam bentuk angket, dalam penelitian ini digunakan juga penafsiran data angket berdasarkan presentase. Penafsiran data angket tersebut penulis ambil dari pendapat ahli menurut Sugihartono (dalam Prayogi, 2017), dengan bentuk penafsiran tabel presentasenya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5
Penafsiran Data Angket

Interval Persentase	Keterangan
0,00%	Tidak seorangpun
01,00%-05,00%	Hampir tidak ada
06,00-25,00%	Sebagian kecil
26,00%-49,00%	Hampir setengahnya
50,00%	Setengahnya
51,00%-75,00%	Lebih dari setengahnya
76,00%-95,00%	Sebagian besar
96,00%-99,00%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Dalam penelitian ini kemudian data-data yang diperoleh dari hasil menyebarkan angket kemudian diolah secara rinci satu per satu setiap nomor angket yang berjumlah 25 nomor angket. Namun, sebelumnya peneliti menyajikan data hasil angket yang telah disebarkan kepada peserta didik secara menyeluruh dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6
Hasil Angket

No	Indikator yang diukur	Jawaban			
		STS	TS	SS	S
1	Saya pernah mempelajari (belajar) bahasa Jepang sebelum masuk di SMA.	28,13%	40,62%	6,25%	25%
2	Saya selalu antusias ketika pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.		9,38%	15,62%	75%
3	Materi yang digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selalu berbeda-beda di setiap pertemuan.		6,25%	31,25%	62,5%
4	Metode pembelajaran dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selalu bervariasi (tidak membosankan).		6,25%	25%	68,75%
5	Media yang selama ini digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik.		9,38%	21,87%	68,75%
6	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> belum pernah dipraktikan sebelumnya.	3,13%	25%	18,75%	53,12%
7	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> menarik dan menyenangkan.		6,25%	34,38%	59,37%

8	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dapat meningkatkan kemampuan belajar Saya dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.			21,88%	78,12%
9	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> tidak membosankan.		3,12%	31,25%	65,63%
10	Saya menjadi aktif ketika pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> .	3,12%	9,38%	15,63%	71,87%
11	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dapat meningkatkan motivasi belajar Saya dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.		6,25%	15,63%	78,12%
12	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> meningkatkan kemampuan Saya dalam mengingat materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.		3,12%	15,63%	81,25%
13	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dapat meningkatkan kerja sama antara Saya dan teman yang lain.		3,12%	34,38%	62,5%
14	Melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, Saya dapat mengemukakan pendapat ketika		12,5%	15,63%	71,87%

	berbicara dengan teman yang lain				
15	Melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, Saya menjadi lebih akrab dengan teman yang lain.	3,12%	6,25%	25%	65,63%
16	Adanya pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> , Saya dapat menghargai pendapat teman yang lain.		3,12%	18,75%	78,13%
17	Media yang digunakan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> menarik.		3,12%	18,75%	78,13%
18	Adanya metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> , Saya dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.		9,38%	18,75%	71,87%
19	Saya merasa kesulitan dalam membaca huruf Jepang (<i>Hiragana, Katakana, dan Romaji</i>) yang terdapat di Kartu soal dan Kartu jawaban dalam tipe <i>make a match</i> .	3,13%	40,62%	15,63%	40,62%
20	Media Kartu soal dan Kartu jawaban pada pembelajaran kooperatif (tipe <i>make a match</i>) pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang mudah dipahami.		3,13%	18,75%	78,12%

21	Media Kartu soal dan Kartu jawaban pada metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik.		3,12%	15,63%	81,25%
22	Pada pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, susana kelas menjadi rileks dan menyenangkan.		3,13%	25%	71,87%
23	Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> , Pengajar memantau, mengarahkan, dan membimbing Peserta didik dalam memahami materi pelajaran.			21,87%	78,13%
24	Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> , Pengajar memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik dan kelompoknya untuk mempresentasikan hasil kerjanya			28,13%	71,87%
25	Metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> cocok untuk digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang		6,25%	18,75%	75%

Dari hasil data angket yang telah diolah di atas, dapat diperoleh beberapa hasil informasi. Hasil data angket nformasi tersebut dijelaskan dalam bentuk tabel dan deskripsi narasi sebagai berikut.

1. Angket Nomor 1

Pada data angket nomor 1 berisi tentang pernyataan mengenai pendapat para peserta didik khususnya di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta mengenai pernah atau belumnya mereka mempelajari Bahasa dan Sastra Jepang sebelum memasuki SMA. Pernyataan tersebut terkait dengan pendapat peserta didik terhadap materi pengantar sebelum memulai proses penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Tabel 4.7

Pernah mempelajari (belajar) Bahasa dan Sastra Jepang sebelum masuk SMA

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	2	6,25
Setuju	8	25
Tidak Setuju	13	40,62
Sangat Tidak Setuju	9	28,13
Total	32	100%

Dari data yang diperoleh di atas maka dapat diketahui bahwa sebanyak 2 responden (6,25%) menyatakan sangat setuju tentang pendapat mengenai sebelum mereka masuk ke SMA sudah mempelajari Bahasa dan Sastra Jepang. 8 responden (25%) menyatakan setuju, 13 responden (40,62%) menyatakan tidak setuju, dan 9 responden (28,13%) menyatakan sangat tidak setuju.

Maka, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengahnya yaitu sebanyak 22 responden (68,75%) menyatakan tidak setuju jika mereka pernah mempelajari Bahasa dan Sastra Jepang sebelum masuk SMA.

2. Angket Nomor 2

Pada data angket nomor 2 berisi pernyataan yang masih berhubungan dengan angket sebelumnya, yaitu mengenai pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang sebelum diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018, yaitu antusiasme peserta didik ketika pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas. Selain itu untuk mengetahui bagaimana perbandingan antusiasme peserta didik ketika sebelum dimulainya penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Tabel 4.8

Antusiasme peserta didik ketika pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,62
Setuju	24	75
Tidak Setuju	3	9,38
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data di atas maka dapat diketahui bahwa sebanyak 5 responden (15,62%) menyatakan sangat setuju, bahwa ketika pelajaran

Bahasa dan Sastra Jepang peserta didik merasa antusias. 24 responden (75%) menyatakan setuju, 3 responden (9,38%) menyatakan tidak setuju, dan jawaban sangat tidak setuju tidak ada atau 0 responden (0%).

Maka, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu 29 responden (90,62%) menyatakan setuju jika mereka merasa antusias ketika pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1.

3. Angket Nomor 3

Pada data angket nomor 3 merujuk pada pernyataan sebelumnya yang masih berkaitan dengan pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Angket tersebut berisi pernyataan mengenai apakah terdapat variasi materi yang berbeda-beda yang digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di setiap pertemuan sebelumnya. Dengan adanya variasi materi yang berbeda-beda akan membuat peserta didik tertarik belajar.

Tabel 4.9

Variasi materi yang digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	10	31,25
Setuju	20	62,5
Tidak Setuju	2	6,25
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data di atas diketahui bahwa sebanyak 10 responden (31,25%) memilih sangat setuju jika materi yang digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selama ini bervariasi dan berbeda-beda. Sedangkan, 20 responden (62,5%) memilih setuju, 2 responden (6,25%) memilih tidak setuju, dan 0 responden tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 30 responden (93,75%) memilih setuju jika materi yang digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selama ini bervariasi.

4. Angket Nomor 4

Pada data angket nomor 4 terdapat pernyataan mengenai pendapat para peserta didik mengenai metode pembelajaran yang diterapkan selama ini bervariasi atau tidak membosankan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Selain materi yang bervariasi, penerapan metode yang digunakan atau dipakai oleh Pengajar saat mengajar memiliki pengaruh terhadap minat peserta didik ketika belajar dan proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.10

Metode yang digunakan pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang bervariasi atau tidak membosankan

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	8	25

Setuju	22	68,75
Tidak Setuju	2	6,25
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data yang diperoleh di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 8 responden (25%) menyatakan sangat setuju mengenai metode pembelajaran yang digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selama ini bervariasi atau tidak membosankan. Sebanyak 22 responden (68,75%) menyatakan setuju, dan 2 responden (6,25%), sedangkan untuk pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 30 responden (93,75%) setuju mengenai metode pembelajaran yang dilakukan selama ini pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang selama ini bervariasi atau tidak membosankan.

5. Angket Nomor 5

Pada data angket nomor 5 berisi pernyataan mengenai media yang selama ini digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIX SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 menarik. Media yang dimaksud adalah media yang sering digunakan selama proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang sebelumnya. Selain pada pernyataan sebelumnya mengenai materi dan metode, di angket ini berisi tentang media yang selama ini digunakan oleh pengajar ketika mengajar Bahasa dan Sastra Jepang di kelas. Variasi media yang beragama dapat

memengaruhi ketertarikan peserta didik pada pelajaran, khususnya pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Tabel 4.11

Media yang digunakan dalam Bahasa dan Sastra Jepang Menarik

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	21,87
Setuju	22	68,75
Tidak Setuju	3	9,38
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data di atas, dapat diperoleh data bahwa sebanyak 7 responden (21,87%) menyatakan sangat setuju mengenai pernyataan bahwa media yang selama ini digunakan dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik. 22 responden (68,75%) menyatakan setuju, 3 responden (9,38%) menyatakan tidak setuju, dan 0 responden untuk pernyataan sangat tidak setuju.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 29 responden (90,62%) setuju bahwa media yang digunakan selama ini di dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik minat peserta didik.

6. Angket Nomor 6

Data angket nomor 6 merupakan pernyataan yang berisi tentang pendapat mengenai belum pernahnya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang

di kelas X IIS SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Pernyataan ini akan merujuk pada pernyataan-pernyataan di nomor angket selanjutnya.

Pada tahap ini peserta didik diminta untuk memberikan pernyataannya mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* apakah sudah pernah diterapkan atau belum oleh Pengajar. Hal ini memberikan pemahaman para peserta didik untuk mengingat kembali pengalaman-pengalaman belajar mereka sebelumnya, karena ciri khas dari metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban pada pembelajarannya.

Tabel 4.12

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum pernah diterapkan

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	18,75
Setuju	17	53,12
Tidak Setuju	8	25
Sangat Tidak Setuju	1	3,13
Total	32	100%

Dari data yang diperoleh di atas, bahwa sebanyak 6 responden (18,75%) menyatakan sangat setuju mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang belum pernah diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Sebanyak 17 responden (53,12%) menyatakan

setuju, 8 responden (25%) menyatakan tidak setuju, dan 1 responden (3,13%) menyatakan sangat tidak setuju.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengahnya yaitu sebanyak 23 responden (71,87%) menyatakan setuju bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum pernah diterapkan sebelumnya.

7. Angket Nomor 7

Pada data angket nomor 7 berisi pernyataan pendapat para peserta didik mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* apakah menarik dan menyenangkan. Peserta didik diharapkan dapat memberikan pernyataannya setelah mengalami langsung bagaimana proses penerapan metode kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018 yang dilakukan oleh pengajar. Selanjutnya analisis data tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.13

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik dan menyenangkan

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	11	34,38
Setuju	19	59,37
Tidak Setuju	2	6,25
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data yang diperoleh di atas bahwa sebanyak 11 responden (34,38%) menyatakan sangat setuju mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik dan menyenangkan. Sebanyak 19 responden (59,37%) menyatakan setuju, dan sebanyak 2 responden (6,25%) menyatakan tidak setuju, sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu 30 responden (93,75%) menyatakan setuju pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik dan menyenangkan pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

8. Angket Nomor 8

Pada data angket nomor 8 berisi pernyataan mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* apakah dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Sesuai dengan pernyataan tersebut, peserta didik diharapkan mampu memberikan pernyataannya mengenai pengalaman yang sudah dialami setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, karena pada kartu soal dan jawaban Pengajar sengaja membuat variasi yang berbeda-beda dalam bentuk isi materinya. Pada tahap ini peneliti dapat melihat hasil penilaian Pengajar selama penerapan berlangsung dan setelahnya melalui hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.14

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	21,88
Setuju	25	78,12
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data yang diperoleh di atas dapat diketahui bahwa, sebanyak 7 responden (21,88%) sangat setuju memilih pernyataan mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membantu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Sedangkan, 25 responden (78,12%) menyatakan setuju. Sementara, pada pernyataan tidak setuju dan sangat tidak setuju tidak terdapat responden yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa seluruhnya yaitu sebanyak 32 responden (100%) responden memilih setuju jika metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

9. Angket Nomor 9

Pada data angket nomor 9 berisi pernyataan mengenai apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membosankan atau tidak. Pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu memberikan pernyataannya setelah mengalami penerapan metode tersebut pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang dilakukan oleh pengajar. Pernyataan ini berkaitan dengan pelaksanaan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dilakukan selama 3 kali berturut-turut pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dengan satu tema materi yang sama namun dibuat bervariasi dalam hal pembuatan kartu soal dan jawaban, berikut juga dengan alur atau sintak langkah-langkah penerapannya.

Tabel 4.15

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak membosankan.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	10	31,25
Setuju	21	65,63
Tidak Setuju	1	3,12
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data yang di atas, maka dapat diperoleh data bahwa sebanyak 10 responden (31,25%) memilih sangat setuju dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak membosankan. 21 responden (65,63%) memilih setuju, dan 1 responden (3,12%) memilih

tidak setuju. Sedangkan untuk pernyataan sangat tidak setuju 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) memilih setuju dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menjadi tidak membosankan.

10. Angket Nomor 10

Pada data angket nomor 10 berisi pernyataan mengenai apakah peserta didik menjadi lebih aktif ketika pelajaran pada Bahasa dan Sastra Jepang yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pada tahap ini peserta didik memberikan pernyataannya mengenai apa yang sudah mereka alami setelah penerapan metode tersebut selesai. Karena pada pembelajarannya terdapat 3 kali penerapan, maka peserta didik diharapkan dapat merasakan perbedaannya ketika pengajar melakukan penerapan metode tersebut di kelas.

Tabel 4.16

Peserta didik menjadi aktif ketika pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,63
Setuju	23	71,87
Tidak Setuju	3	9,38

Sangat Tidak Setuju	1	3,12
Total	32	100%

Dari data di atas dapat diperoleh bahwa, sebanyak 5 responden (15,63%) memilih sangat setuju peserta didik menjadi lebih aktif dengan adanya penerapan metode kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Sebanyak 23 responden (71,87%) memilih setuju, 3 responden (9,38%) memilih tidak setuju, dan 1 responden (3,12%) memilih sangat tidak setuju.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 28 responden (87,5%) memilih setuju bahwa dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang peserta didik menjadi lebih aktif.

11. Angket Nomor 11

Pada data angket nomor 11 berisi pernyataan mengenai apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Pada penelitian ini peneliti juga ingin mengetahui respons dari pembelajar setelah mengalami metode pembelajaran tersebut. Peningkatan motivasi dapat diketahui sebelum dan setelah penerapan pembelajaran tersebut, karena motivasi dapat memengaruhi keaktifan peserta didik pada pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Tabel 4.17

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,63
Setuju	25	78,12
Tidak Setuju	2	6,25
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data di atas diketahui bahwa sebanyak 5 responden (15,63%) memilih sangat setuju dengan pernyataan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Selain itu, sebanyak 25 responden (78,12%) memilih setuju, dan 2 responden (6,25%) memilih sangat tidak setuju. Sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada responden yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa, yaitu sebanyak 30 responden (93,75%) sebagian besar memilih setuju bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018.

12. Angket Nomor 12

Pada data angket nomor 12 yang berisi pernyataan mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah diajarkan, karena pada penelitian ini media yang digunakan menggunakan sebuah kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban yang dibuat secara bervariasi di setiap pertemuan, maka diharapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mengingat sebelumnya dapat lebih meningkat lagi.

Tabel 4.18

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,63
Setuju	26	81,25
Tidak Setuju	1	3,12
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data di atas, diketahui bahwa sebanyak 5 responden (25,63%) memilih sangat setuju mengenai pernyataan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi yang telah diajarkan terutama pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta pada tahun ajaran 2017-2018. Kemudian, sebanyak

26 responden (81,25%) memilih setuju, dan 1 responden (3,12%) memilih tidak setuju. Sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa yaitu sebanyak 21 responden (96,87%) hampir seluruhnya memilih setuju jika metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

13. Angket Nomor 13

Dari data angket nomor 13 berisi pernyataan mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kerja sama di antara para peserta didik lainnya. Dalam penelitian ini juga diketahui bahwa tingkat kerja sama di antara para peserta didik sudah ada namun belum sepenuhnya baik atau meningkat. Jadi, dengan adanya metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match* ini dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kerja sama peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Tabel 4.19

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kerja sama di antara para peserta didik.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	11	34,38
Setuju	20	62,5

Tidak Setuju	1	3,12
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 11 responden (34,38%) memilih sangat setuju pada pernyataan mengenai metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match* dapat meningkatkan kerja sama di antara para peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Sebanyak 20 responden (62,5%) memilih setuju, dan 1 responden (3,12%) memilih tidak setuju. Sedangkan, pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) memilih setuju dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kerja sama di antara para peserta didik pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

14. Angket Nomor 14

Dari data angket nomor 14 berisi pernyataan mengenai apakah melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya khususnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Pada penelitian ini juga diperoleh hasil mengenai kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya, karena dalam pembelajarannya yaitu pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dengan menggunakan metode

pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, peserta didik dituntut untuk mengemukakan pendapatnya di setiap pertemuan.

Selain itu, karena seperti pada pernyataan sebelumnya pada metode ini pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban, dengan kegiatan akhir mempraktikkan hasil temuan (mencari pasangan) dan hasil jawaban mereka ke depan kelas. Dari beberapa pertemuan pada pertemuan ketiga peserta didik dituntut untuk mengemukakan pendapat mereka masing-masing agar setiap pasangan dapat menghasilkan pekerjaan yang baik. Selain itu, pada tahapan sebelum mempraktikkan hasil pekerjaan mereka di depan kelas, setiap peserta didik harus mencari pasangannya terlebih dahulu sehingga ada interaksi di antara para peserta didik lainnya.

Tabel 4.20

Melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat mengemukakan pendapat.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,63
Setuju	23	71,87
Tidak Setuju	4	12,5
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data di atas diketahui bahwa sebanyak 5 responden (15,63%), memilih sangat setuju mengenai pernyataan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat

mengemukakan pendapatnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta. Kemudian sebanyak 23 responden (71,87%), memilih setuju, dan sebanyak 4 responden (12,5%) memilih tidak setuju. Sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 28 responden (87,5%) lebih banyak memilih setuju pada pernyataan bahwa melalui penetapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

15. Angket Nomor 15

Dari data angket nomor 15 berisi pernyataan mengenai apakah melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik menjadi lebih akrab dengan peserta didik lainnya. Pada pernyataan ini berhubungan dengan pernyataan sebelumnya, karena pada metode pembelajaran tersebut selain peserta didik dituntut untuk kerja sama, dapat mengemukakan pendapatnya, dengan adanya beberapa aspek atau komponen lainnya tersebut peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan hubungan di antara peserta didik lainnya (keakraban yang diciptakan melalui kerja sama tersebut) dapat menciptakan hubungan yang baik.

Walaupun pada kenyataannya peserta didik sudah banyak memiliki hubungan keakraban dengan peserta didik lainnya, namun dengan adanya metode kooperatif dengan tipe *make a match* ini

keakraban tersebut dapat terus terwujud khususnya melalui pembelajaran Bahasa Jepang.

Tabel 4.21

Melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik menjadi lebih akrab dengan peserta didik lainnya.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	8	25
Setuju	21	65,63
Tidak Setuju	2	6,25
Sangat Tidak Setuju	1	3,12
Total	32	100%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa sebanyak 8 responden (25%) memilih sangat setuju dengan pernyataan mengenai melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat lebih akrab dengan peserta didik lainnya. Sebanyak 21 responden (65,63%) memilih setuju, sebanyak 2 responden (6,25%) memilih tidak setuju, dan sebanyak 1 responden (3,12%) memilih sangat tidak setuju.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 29 responden (90,62%) memilih setuju dengan pernyataan bahwa melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat menjadi lebih akrab dengan peserta didik lainnya khususnya pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

16. Angket Nomor 16

Dari data angket nomr 16 berisi pernyataan mengenai dengan adanya pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lainnya. Pada tahap ini, berhubungan dengan pernyataan sebelumnya, yaitu peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya dengan peserta didik lainnya berhubungan dengan pernyataan bahwa peserta didik juga dapat menghargai pendapat peserta didik lainnya. Karena pada penelitian ini, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam pembelajarannya peserta didik diharapkan mampu memiliki rasa atau sikap menghargai pendapat peserta didik lainnya, dengan demikian jika rasa menghargai pendapat tersebut ada atau terwujud, proses pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *make a match* khususnya pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang akan terlaksana dengan baik.

Tabel 4.22

Adanya pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lainnya.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	18,75
Setuju	25	78,13
Tidak Setuju	1	3,12
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data angket tersebut, diketahui bahwa sebanyak 6 responden (18,75%), memilih sangat setuju pada pernyataan mengenai dengan adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lainnya pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang kelas X IIS 1 SMAN 1 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Sebanyak 25 responden (78,13%) memilih setuju, dan 1 responden (3,12%) memilih tidak setuju. Sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) peserta didik memilih setuju dengan pernyataan adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang peserta didik dapat menghargai pendapat peserta didik lainnya.

17. Angket Nomor 17

Dari data nomor 17 berisi pernyataan mengenai apakah media yang digunakan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa pada penelitian ini menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban. Media tersebut dibuat dengan bentuk yang berbeda-beda di setiap pertemuan, walaupun materi yang digunakan secara garis besar sama. Namun, pengajar membuat media tersebut dengan variasi dan diharapkan peserta didik tidak merasakan kebosanan

ketika diterapkan pada pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Tabel 4.23

Media yang digunakan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	18,75
Setuju	25	78,13
Tidak Setuju	1	3,12
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data yang telah diperoleh di atas, diketahui bahwa sebanyak 6 responden (18,75%) memilih sangat setuju mengenai pertanyaan bahwa media yang digunakan pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik. Sebanyak 25 responden (78,13%) memilih setuju, dan 1 responden (3,12%) memilih tidak setuju. Sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) memilih setuju pada pernyataan mengenai media yang digunakan pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menarik pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

18. Angket Nomor 18

Dari data nomor 18 berisi pernyataan mengenai dengan adanya metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Pada tahap ini, peserta didik telah melalui beberapa proses pada penerapan pembelajaran tipe kooperatif dengan tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang telah dibahas pada pernyataan-pernyataan sebelumnya. Dengan peserta didik telah mampu berfikir kritis dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, maka penerapan metode tersebut dapat dikatakan berhasil.

Tabel 4.24

Adanya metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	18,75
Setuju	23	71,87
Tidak Setuju	3	9,38
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data yang telah diperoleh di atas diketahui bahwa sebanyak 6 responden (18,75%) memilih sangat setuju pada pernyataan mengenai adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam

pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Sebanyak 23 responden (71,87%) memilih setuju, dan sebanyak 3 responden (9,38%) memilih tidak setuju. Sedangkan, pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 28 responden (87,5%) memilih setuju mengenai dengan adanya metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

19. Angket Nomor 19

Dari data angket nomor 19 berisi pernyataan mengenai kedulitan dalam membaca huruf Jepang (*Hiragana, Katakana* dan *Romaji*) yang terdapat di media Kartu soal dan Kartu jawaban pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Pada tahap ini peserta didik diharapkan dapat mengetahui kemampuan mereka dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang mengenai setelah dilakukannya penerapan metode tersebut.

Tabel 4.25

Kesulitan dalam membaca huruf Jepang (*Hiragana, Katakana, dan Romaji*) yang terdapat di media Kartu soal dan Kartu jawaban pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,63
Setuju	13	40,62
Tidak Setuju	13	40,62
Sangat Tidak Setuju	1	3,13
Total	32	100%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa, sebanyak 5 responden (15,63%) memilih sangat setuju pada pernyataan mengenai kesulitan dalam membaca huruf Jepang (*Hiragana, Katakana dan Romaji*) yang terdapat di media Kartu soal dan Kartu jawaban pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Sebanyak 13 responden (40,62%) memilih setuju dan 13 responden (40,62%) juga memilih tidak setuju, sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju terdapat 1 responden (3,13%).

Jadi, terdapat sebanyak 13 responden (40,62%) memilih setuju dan hampir setengahnya juga yaitu sebanyak 13 responden (40,62%) memilih tidak setuju, sehingga pada kedua pernyataan tersebut terdapat persamaan hasil data yang diperoleh. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengahnya yaitu sebanyak 18 responden (56,25%) memilih setuju, tentang pernyataan bahwa terdapat kesulitan dalam

membaca huruf (*Hiragana, Katakana, dan Romaji*) pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

20. Angket Nomor 20

Dari data angket nomor 20 yang berisi pernyataan mengenai media Kartu soal dan Kartu jawaban pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang mudah dipahami. Pada pernyataan ini berkaitan dengan pernyataan yang sebelumnya, yaitu pada pernyataan terdapat kesulitan dalam membaca huruf Jepang (*Hiragana, Katakana, dan Romaji*) pada kartu soal dan kartu jawaban pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Pernyataan ini berkaitan dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik pada kegiatan pembelajaran dengan metode tersebut selama tiga kali pertemuan dan tiga kali penerapan, sehingga diharapkan peserta didik dapat menilai dan mengukur kemampuannya sendiri mengenai kesulitan maupun kemudahan setelah mengalami pembelajaran pada penerapan metode tersebut.

Tabel 4.26

Media Kartu soal dan Kartu jawaban pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang mudah dipahami.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	18,75
Setuju	25	78,12
Tidak Setuju	1	3,13
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari data yang telah diperoleh di atas, diketahui bahwa sebanyak 6 responden (18,75%) memilih sangat setuju pada pernyataan mengenai apakah media Kartu soal dan Kartu jawaban yang digunakan pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang mudah dipahami. Sebanyak 25 responden (78,12%) memilih setuju, dan 1 responden (3,13%) memilih tidak setuju. Sedangkan, pada jawaban sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) memilih setuju pada pernyataan mengenai media Kartu soal dan Kartu jawaban pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang mudah dipahami.

21. Angket Nomor 21

Dari data angket nomor 21 berisi pernyataan mengenai apakah media Kartu soal dan Kartu jawaban pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik. Pada tahap ini peserta didik telah melalui beberapa tahapan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan dan tiga kali penerapan metode tersebut, sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami dan mengetahui bagaimana bentuk media yang digunakan.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, media Kartu soal dan Kartu jawaban yang dimaksud adalah berupa kartu dengan dua bentuk rupa yang berbeda. Kartu yang dibagi menjadi dua yaitu Kartu soal dan Kartu jawaban diisi beberapa materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kartu dibuat dengan warna yang berbeda agar peserta didik dapat membedakan yang mana Kartu soal dan Kartu jawaban. Setelah itu peserta didik akan menerima kartu sesuai dengan pembagian yang telah dijelaskan dan dilakukan oleh pengajar.

Tabel 4.27

Media Kartu soal dan Kartu jawaban pada metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	5	15,63
Setuju	26	81,25
Tidak Setuju	1	3,12

Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data di atas diketahui bahwa, sebanyak 5 responden (15,63%) memilih sangat setuju pada pernyataan mengenai media pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik. Sebanyak 26 responden (81,25%) memilih setuju, dan sebanyak 1 responden (3,15%) memilih tidak setuju. Sedangkan pada pernyataan sangat tidak setuju tidak ada yang menjawab atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) memilih jawaban setuju pada pernyataan mengenai media pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menarik.

22. Angket Nomor 22

Dari data angket nomor 22 berisi pernyataan mengenai pada metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan. Pada tahap ini diharapkan peserta didik dapat merasakan timbal balik terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini pada proses kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh pengajar. Suasana yang santai dan menyenangkan pada penerapan metode ini memicu peserta didik untuk merasakan hal yang sama, dan diharapkan suasana tersebut dapat dirasakan pada setiap peserta didik.

Tabel 4.28

Pada metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* suasana kelas menjadi lebih rileks dan menyenangkan.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	8	25
Setuju	23	71,87
Tidak Setuju	1	3,13
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data yang telah diperoleh di atas diketahui bahwa, sebanyak 8 responden (25%) memilih sangat setuju, pada pernyataan mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan. Sebanyak 23 responden (71,87%) memilih setuju, dan sebanyak 1 responden (3,13%) memilih tidak setuju. Sedangkan, pada pernyataan jawaban sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya yaitu sebanyak 31 responden (96,87%) memilih jawaban setuju pada pernyataan mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan.

23. Angket Nomor 23

Dari data angket nomor 23 berisi pernyataan mengenai apakah pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

pengajar memantau, mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam memahami pelajaran. Pada tahap ini peserta didiklah yang dapat merasakan pengalaman mereka ketika penerapan tersebut dilakukan pada pembelajaran di kelas, khususnya pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Seperti yang telah dijelaskan pada pernyataan sebelumnya, pada penerapan metode ini pengajar lah memegang perannya hanya sebagai fasilitator, dia mengarahkan, memantau, dan membimbing peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran penerapan metode tersebut di dalam kelas. Pengajar juga berperan dalam membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang atau telah diajarkan sebelumnya.

Tabel 4.29

Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Pengajar memantau, mengarahkan, dan membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	7	21,87
Setuju	25	78,13
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data yang telah diperoleh di atas diketahui bahwa, sebanyak 7 responden (21,87%) memilih sangat setuju dengan pernyataan yang berisi jawaban mengenai padder penerapan metode

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, pengajar memantau, mengarahkan, dan membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran, sedangkan sebanyak 25 responden (78,13%) memilih jawaban setuju. Sementara itu, pada pernyataan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa seluruhnya yaitu sebanyak 32 responden (100 %) memilih jawaban setuju pada pernyataan mengenai dengan adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, pengajar memantau, mengarahkan, dan membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

24. Angket Nomor 24

Dari data angket nomor 24 berisi pernyataan mengenai pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pengajar memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk presentasi. Pada tahapan ini, seperti yang telah diketahui di atas sebelumnya, bahwa pada penelitian ini terdapat tiga pertemuan dan tiga penerapan metode. Dari ketiga penerapan yang telah dilakukan, masing-masing memiliki variasi yang berbeda dalam hal proses pembelajaran, materi, maupun jenis dan isi dari media kartu soal dan kartu jawaban, namun pada dasarnya dari ketiga penerapan tersebut terdapat kegiatan presentasi dibagian akhir pembelajaran pada penerapan metode kooperatif tipe *make a match*. Jenis presentasi secara garis besar sama, setiap

pasangan harus mempresentasikan hasil kerja atau hasil dari kartu soal dan kartu jawaban tersebut ke depan kelas. Sedangkan, dalam prosesnya, pengajar menggunakan berbagai model dalam memanggil setiap pasangan. Pertama, dengan memanggil satu per satu setiap pasangan maju ke depan kelas secara acak, kedua dengan memanggil secara random, dan ketiga dengan memanggil secara urut sesuai dengan siapa yang paling cepat menghadap ke pengajar dan mencatatkan nama mereka untuk ditulis.

Tabel 4.30

Pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, pengajar memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk presentasi.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	9	28,13
Setuju	23	71,87
Tidak Setuju	-	-
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data yang telah diperoleh di atas, diketahui bahwa sebanyak 9 responden (28,13%) memilih jawaban sangat setuju pada pernyataan yang berisi pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pengajar memberikan kesempatan pada para peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerjanya, dan sebanyak 23 responden (71,87%) memilih jawaban setuju. Sedangkan pada jawaban

tidak setuju dan sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa seluruhnya yaitu 32 responden (100%) memilih jawaban setuju pada pernyataan mengenai dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pengajar memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

25. Angket Nomor 25

Dari data angket nomor 25 berisi pernyataan mengenai metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Pada tahap ini, baik peserta didik maupun pengajar diminta untuk memberikan responnya mengenai metode pembelajaran tersebut. Metode yang telah diterapkan sebelumnya oleh pengajar selama tiga kali berturut-turut dengan tema materi yang sama namun sub tema yang berbeda-beda, dengan media Kartu soal dan Jawaban yang bervariasi di setiap pertemuan. Selain itu, pada pernyataan terakhir dalam penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa pada metode kooperatif tipe *make a match* cocok untuk diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta.

Tabel 4.31

Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

Jawaban Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
Sangat Setuju	6	18,75
Setuju	24	75
Tidak Setuju	2	6,25
Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	32	100%

Dari hasil data angket di atas diketahui bahwa, sebanyak 6 responden (18,75%) memilih jawaban sangat setuju pada pernyataan mengenai respons baik peserta didik maupun pengajar tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang khususnya pada kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta tahun ajaran 2017-2018. Sebanyak 24 responden (75%) memilih jawaban setuju, dan 2 responden (6,25%) memilih jawaban tidak setuju. Sedangkan, pada jawaban sangat tidak setuju tidak ada yang memilih atau 0 responden.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yaitu sebanyak 30 responden (93,75%) memilih jawaban setuju pada pernyataan mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

26. Hasil Analisis Data Angket

Berdasarkan data yang telah terkumpul melalui angket, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. Lebih dari setengahnya responden berpendapat bahwa sebelum masuk ke SMA mereka tidak atau belum pernah mempelajari bahasa Jepang, sehingga pengetahuan mereka mengenai pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMA masih kurang. Meskipun begitu, sebagian besar responden juga berpendapat jika mereka merasa antusias ketika pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang khususnya di kelas X IIS 1. Rasa antusias tersebut terwujud dapat terlihat dari materi dan metode serta media yang diajarkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang menarik dan tidak membosankan. Sebagian besar responden juga berpendapat bahwa dengan adanya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, peserta didik menjadi lebih aktif daripada sebelumnya. Hal ini dapat diketahui dari tingkat keakraban dan kerja sama yang lebih tinggi di antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Kemampuan peserta didik dalam mengingat materi dan berfikir kritis pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang pun lebih tinggi. Ditambah dengan adanya pendapat bahwa hampir seluruhnya setuju jika suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan dengan adanya metode *make a match* tersebut.

Meskipun hubungan antara peserta didik semakin baik, namun kesulitan yang dialami pada media penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini tetap ada, salah satu kendala yang dialami yaitu kesulitan ketika membaca huruf (*Hiragana, Katakana, dan*

Romaji) pada media kartu soal dan kartu jawaban. Walaupun begitu, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya respon dari responden tersebut, sebagian besar responden berpendapat jika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

C. Analisis Data Wawancara

Wawancara pada penelitian ini telah dilaksanakan dan memperoleh beberapa hasil informasi untuk menambah dan melengkapi data pada penelitian. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara pada seluruh peserta didik di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta yang berjumlah 32 orang yang mengikuti kegiatan KBM pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menggunakan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* selama tiga kali pertemuan berturut-turut. Kegiatan wawancara merupakan kegiatan akhir yang dilakukan peneliti setelah memperoleh ketersediaan para peserta didik yang menjadi responden. Wawancara dilakukan secara langsung oleh peneliti setelah KBM selesai. Kegiatan wawancara yang dilakukan pada setiap responden yang memerlukan waktu berbeda-beda, namun secara umum waktu yang dibutuhkan hanya tiga sampai lima menit, sehingga keseluruhan waktu untuk melakukan wawancara yaitu 96 menit.

Berpedoman wawancara, peneliti menanyakan beberapa poin pertanyaan inti sejumlah lima pertanyaan seputar tanggapan atau respons para peserta didik mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Berikut

merupakan lima pertanyaan inti yang menjadi pedoman wawancara pada penelitian ini.

Tabel 4.32
Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana pendapatmu mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?
2	Apakah kamu mengalami kesulitan ketika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?
3	Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang membuatmu menjadi lebih aktif di kelas?
4	Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menyenangkan? Bagian mana yang kamu suka?
5	Apakah ada pesan atau saran untuk penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i> pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang?

Kegiatan wawancara telah dilakukan kepada seluruh peserta didik sejumlah 32 orang responden untuk menghasilkan data tambahan yang akurat, berikut hasil data wawancara yang telah dirangkum oleh peneliti.

1. Hasil Wawancara Pertanyaan 1

Pada hasil wawancara pertanyaan 1, jawaban yang diperoleh peneliti dari keterangan setiap responden dikelompokkan menjadi tiga. Setiap responden memiliki alasan dan pendapatnya masing-masing yang diutarakan ketika menjawab pertanyaan. Berikut merupakan hasil data yang telah diperoleh.

Grafik 4.2

Hasil Wawancara Pertanyaan 1



Dari wawancara yang telah dilakukan kepada 32 responden, peneliti menemukan beberapa jawaban di antaranya terdapat tiga jawaban beserta alasannya masing-masing. Pada jawaban yang diutarakan oleh responden yang paling banyak memilih jawaban “menarik” pada pertanyaan mengenai pendapat tentang penerapan metode

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yaitu sebanyak 27 orang. Di antara alasan yang diutarakan oleh ke 27 responden yang menjawab “menarik” adalah sebagai berikut.

- a. Karena metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang lebih efektif dalam memahami materi, baik dari segi menghafal materi maupun mengingat kosakata melalui kartu soal dan kartu jawaban *make a match* yang terdapat huruf *Hiragana* dan *Katakana*;
- b. Karena dapat berkomunikasi dan melatih percakapan dengan menggunakan bahasa Jepang dengan teman-teman yang lain, dengan kata lain para responden sebelumnya intesitas kegiatan berkomunikasi sangat kurang dengan adanya kegiatan mencari pasangan;
- c. Karena dapat melatih kerja sama dan mengeluarkan pendapatnya melalui kegiatan mencari pasangan dan mempresentasikan hasil kerja sama di depan kelas;
- d. Karena metode mencari pasangan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang tidak membosankan, sehingga kegiatan KBM menjadi seru, menarik, dan menyenangkan serta membuat peserta didik menjadi rileks;
- e. Karena pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang responden dapat menjadi lebih aktif daripada sebelumnya dengan adanya metode *make a match*;

f. Karena kegiatan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang masih jarang dan belum pernah diterapkan oleh Pengajar sebelumnya.

Menurut responden yang menjawab “biasa saja” pada pertanyaan pertama, terdapat satu responden dengan alasan bahwa kegiatan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang hampir serupa dengan kegiatan yang dilakukan pada saat KBM sebelumnya, seperti mencocokkan kartu. Sedangkan, menurut empat orang responden yang menjawab “tidak suka” pada pertanyaan pertama tersebut, dikarenakan pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang responden merasa lebih menyukai kegiatan KBM yang dilakukan hanya dengan duduk, mendengarkan pengajar ceramah, menulis materi saja seperti kegiatan KBM biasanya.

Selain itu responden tersebut merasa jika metode *make a match* terkesan merepotkan karena harus berkeliling di dalam kelas. Di sisi lain dari keempat responden tersebut juga ada yang menjawab bahwa kegiatan metode *make a match* yang dilakukan di dalam kelas pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang suasana kelas menjadi riuh dan berisik sehingga responden lebih suka kegiatan KBM dengan menggunakan metode belajar mandiri.

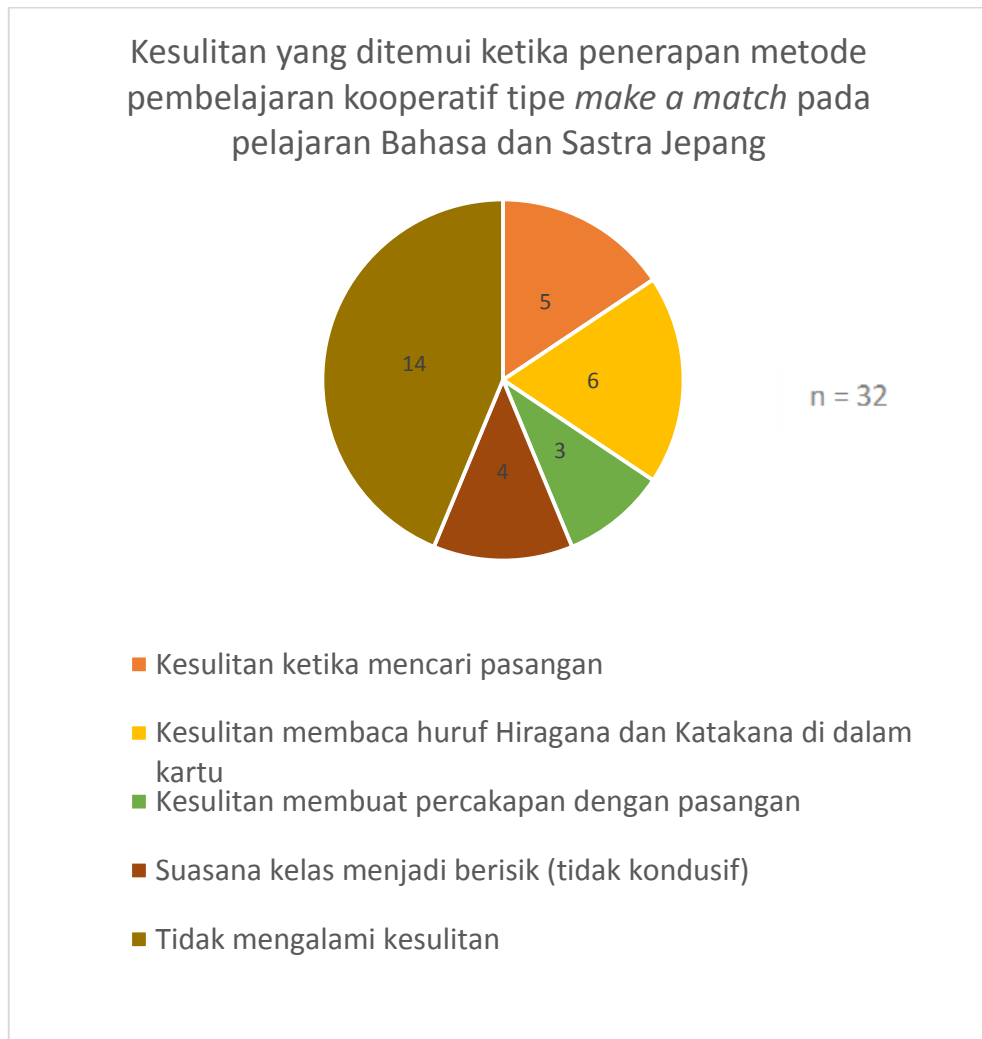
2. Hasil Wawancara Pertanyaan 2

Pada hasil wawancara pertanyaan 2, jawaban yang diperoleh peneliti dari keterangan setiap responden dikelompokkan menjadi lima. Setiap responden memiliki alasan dan pendapatnya masing-masing yang

diutarakan ketika menjawab pertanyaan. Berikut merupakan hasil data yang telah diperoleh.

Grafik 4.3

Hasil Wawancara Pertanyaan 2



Berdasarkan data grafik yang telah diperoleh di atas, kesulitan yang paling banyak ditemui dan dirasakan oleh responden sebanyak enam orang yaitu “kesulitan ketika membaca huruf *Hiragana* dan *Katakana* di dalam kartu soal dan kartu jawaban.” Kebanyakan responden

beralasan bahwa hal tersebut dikarenakan mereka yang juga mengakui ketidakpahaman dan kemampuan membaca huruf Kana yang masih kurang walaupun huruf *Hiragana* dan *Katakana* sudah dipelajari pada kegiatan KBM sebelumnya.

Pada hasil data grafik tersebut juga diketahui bahwa terdapat lima responden yang kesulitan “ketika mencari pasangan.” Responden beralasan bahwa metode mencari pasangan atau *make a match* merupakan kegiatan mencari dan menemukan pasangan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang telah dibagi dan diterima masing-masing. Namun, kegiatan tersebut terasa menyusahakan karena harus berkeliling di dalam kelas, selain itu ketika bertanya ke setiap orang harus menggunakan percakapan berbahasa Jepang yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga membutuhkan kemampuan yang besar untuk melakukannya.

Dari data grafik di atas peneliti juga menemukan tiga responden yang mengalami kesulitan “ketika membuat percakapan dengan pasangan” dibagian kegiatan metode *make a match* yang terakhir pada pertemuan ketiga. Responden beralasan bahwa dengan adanya kegiatan membuat percakapan dengan pasangan selain itu mereka juga harus menghafalnya ketika mempresentasikannya di depan kelas dengan waktu yang singkat, hal itu merupakan kegiatan yang sulit, walaupun pengajar memang sengaja melakukan variasi dan perbedaan pada kegiatan metode *make a match* sebelumnya dengan alasan agar peserta didik tidak merasakan kejenuhan.

Selain alasan di atas, masih terdapat empat responden yang mengalami kesulitan karena “suasana kelas yang berisik” ketika metode *make a match* diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Keempat responden tersebut berpendapat bahwa suasana kelas menjadi berisik sehingga kegiatan KBM menjadi tidak kondusif mengakibatkan mereka tidak fokus dalam mempelajari materi. Sedangkan, pada jawaban kelima yang terdapat jawaban paling banyak yaitu 15 jawaban yang dipilih responden mengenai pertanyaan nomor 2 apakah terdapat kesulitan pada kegiatan penerapan metode kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang, mereka berpendapat bahwa “tidak mengalami kesulitan.” Beberapa responden beralasan bahwa selama ini responden telah sering melakukan kegiatan belajar bahasa Jepang melalui anime dan film Jepang, sehingga dapat membantunya termasuk kegiatan semacam metode *make a match* di dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.

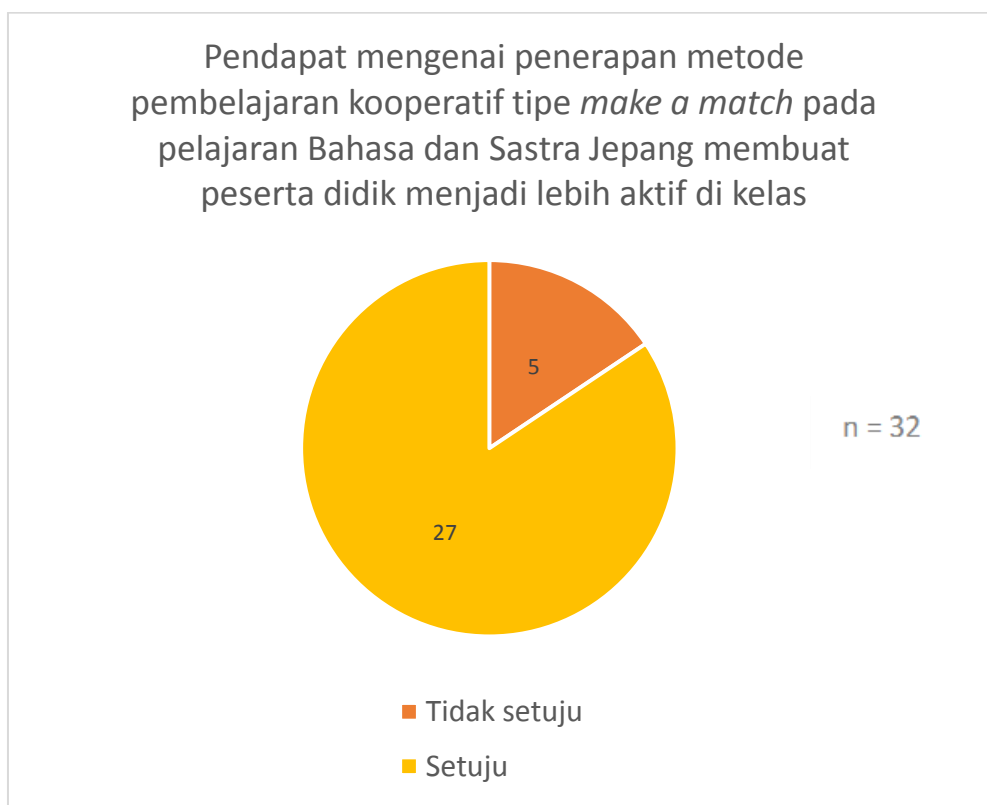
Selain itu juga terdapat beberapa responden yang beralasan bahwa ketika kegiatan metode *make a match* tidak mengalami kesulitan dikarenakan kegiatan tersebut tidak hanya dilakukan sendiri melainkan saling membantu dan bekerja sama dengan teman yang lain. Di sisi lain, terdapat juga responden yang beralasan bahwa dalam kegiatan metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang tersebut materinya masih sederhana sehingga tidak mengalami kesulitan yang berarti.

3. Hasil Wawancara Pertanyaan 3

Pada hasil wawancara pertanyaan 3, jawaban yang diperoleh peneliti dari keterangan setiap responden dikelompokkan menjadi dua. Setiap responden memiliki alasan dan pendapatnya masing-masing yang diutarakan ketika menjawab pertanyaan. Berikut merupakan hasil data yang telah diperoleh.

Grafik 4.4

Hasil Wawancara Pertanyaan 3



Dari data hasil grafik di atas diketahui bahwa terdapat dua jawaban besar dari wawancara pertanyaan tiga kepada 32 responden yaitu "setuju" dan "tidak setuju." Jawaban paling banyak terdapat pada jawaban "setuju" mengenai pendapat tentang penerapan metode

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang membuat peserta didik menjadi aktif di kelas. Dari 32 responden 27 di antaranya menjawab “setuju” dengan alasan yang bermacam-macam, di antaranya sebagai berikut.

- a. Karena ketika mencari pasangan (*make a match*) responden harus mencari dan menemukan pasangannya yang merupakan teman satu kelasnya yang memegang kartu soal atau kartu jawaban yang harus sama, sehingga mau tidak mau peserta didik harus berkeliling dan melibatkan seluruh teman di kelas, walaupun keaktifannya terkesan dipaksa namun hal itu semakin lama akan semakin terbiasa sehingga keaktifkan yang awalnya sedikit menjadi banyak, begitu juga dengan peserta didik lain yang awalnya sama sekali tidak aktif menjadi aktif;
- b. Karena kegiatan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang harus membutuhkan interaksi dan kerja sama dengan seluruh peserta didik di dalam kelas, terutama di bagian mencari pasangan dengan menggunakan bahasa Jepang dan mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, sehingga kerja sama di antara pasangan diperlukan dan menciptakan keaktifan;
- c. Karena pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang sebelumnya masih jarang menggunakan dan menerapkan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match*, sehingga disarankan agar lebih banyak dilakukan kegiatan serupa.

Di antara pendapat dan alasan mengenai jawaban “setuju” di atas juga terdapat jawaban “tidak setuju” sebanyak 5 responden dengan alasannya yang bermacam-macam, di antaranya yaitu mereka beralasan

bahwa kegiatan mencari pasangan yang harus melibatkan seluruh peserta didik dan berkeliling di kelas adalah hal yang menyusahkan.

4. Hasil Wawancara Pertanyaan 4

Pada hasil wawancara pertanyaan empat, jawaban yang diperoleh peneliti dari keterangan setiap responden dikelompokkan hanya menjadi satu jawaban. Satu jawaban yang diutarakan oleh setiap responden hampir sama secara keseluruhan namun memiliki alasan dan pendapatnya masing-masing yang diutarakan ketika menjawab pertanyaan. Berikut merupakan hasil data yang telah diperoleh.

Grafik 4.5

Hasil Wawancara Pertanyaan 4



Dari hasil data grafik di atas diketahui bahwa hasil dari jawaban atas wawancara pertanyaan empat, dengan responden yang berjumlah 32 orang memiliki satu jawaban sama, yaitu “menyenangkan” mengenai pertanyaan apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menyenangkan, dan jawaban yang diperoleh peneliti setelah melakukan wawancara adalah sama, namun dari kesamaan satu jawaban tersebut, setiap responden memiliki alasan dan pendapatnya masing-masing, didukung dengan pendapat mengenai bagian di dalam kegiatan yang mereka sukai, di antaranya sebagai berikut.

- a. Menyenangkan dibagian ketika mempresentasikan hasil kerja dengan pasangan di depan kelas, karena keberanian dan kepercayaan diri serta kerja sama pasangan diperlukan;
- b. Menyenangkan dibagian ketika mencari dan menemukan pasangan, karena kegiatan harus dilakukan dengan cara berkeliling di dalam kelas sehingga semakin mengenal dan menambah keakraban dengan teman yang lain;
- c. Menyenangkan dibagian mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dengan teman yang lain, selain itu setiap kartu soal dan kartu jawaban di setiap pertemuan selalu berbeda dengan bentuk dan isi yang berbeda-beda, karena selain menggunakan percakapan bahasa Jepang ketika bertanya mereka juga harus teliti dan paham dengan kartu yang mereka pegang masing-masing;
- d. Menyenangkan dibagian membuat kalimat bersama dengan pasangan dibagian pertemuan ketiga metode *make a match*, selain dituntut untuk

- kerja sama juga kekompakkan dibutuhkan sehingga kegiatan KBM semakin menarik, seru dan menjadi lebih rileks;
- e. Menyenangkan dibagian pemberitahuan mengenai kegiatan metode *make a match* mengenai pemberian hadiah atau penghargaan bagi pasangan yang melakukan kegiatan dengan baik, merupakan salah satu satu bagian yang memicu semangat dan ketertarikan peserta didik ketika melakukan kegiatan tersebut.

Setelah peneliti menyimpulkan dari jawaban atas pertanyaan wawancara 4 di atas, bahwa setiap responden memiliki cara pandang dan berfikir yang berbeda namun memiliki kesamaan pada umumnya. Seperti yang dapat dilihat pada grafik di atas bahwa seluruh responden memiliki jawaban yang sama, walaupun pada jawaban sebelumnya yaitu pada pertanyaan wawancara satu ada beberapa responden yang memberikan pendapatnya yaitu “tidak suka” mengenai kegiatan metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang. Namun, responden tersebut justru memberikan jawaban yang berbeda pada pertanyaan berikutnya yang bertolak belakang dengan jawabannya sebelumnya yaitu pada pertanyaan wawancara empat, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak dapat dipungkiri jika kegiatan metode *make a match* menyenangkan ketika diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang khususnya di kelas X IIS 1 SMAN 2 Yogyakarta.

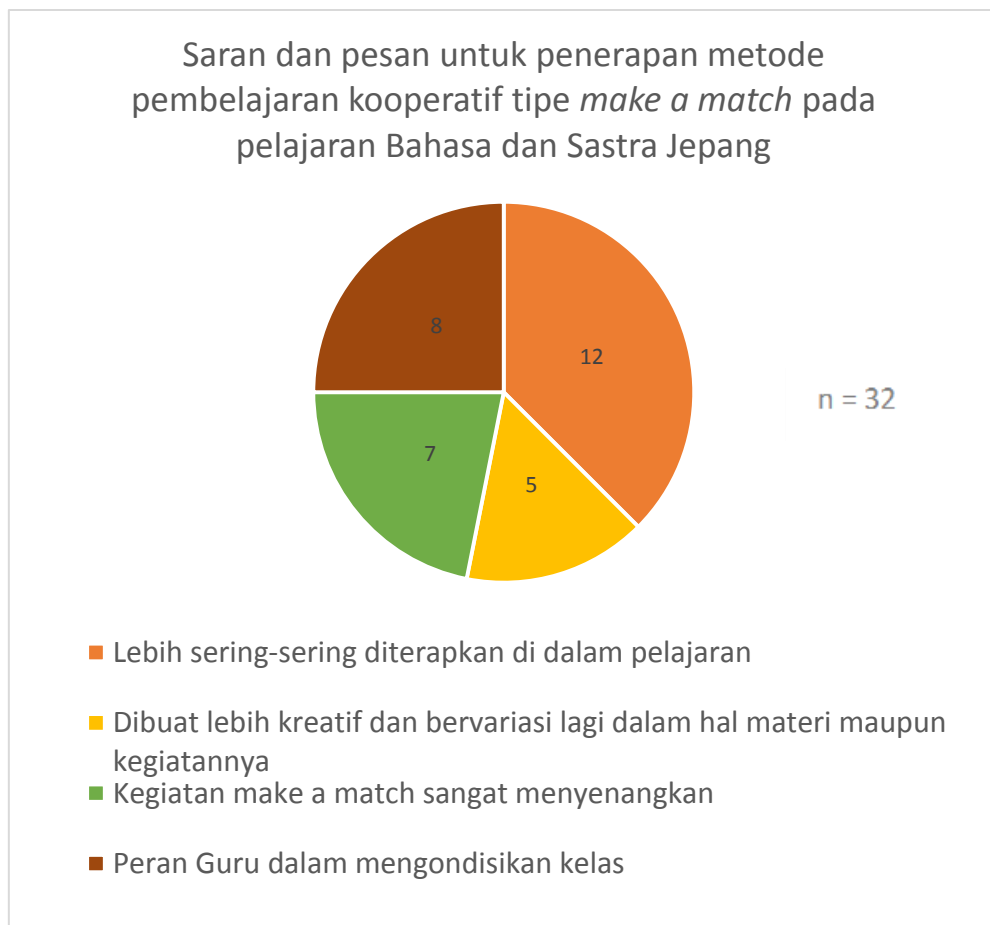
5. Hasil Wawancara Pertanyaan 5

Pada hasil wawancara pertanyaan lima, jawaban yang diperoleh peneliti dari keterangan setiap responden dikelompokkan menjadi empat.

Setiap responden memiliki alasan dan pendapatnya masing-masing yang diutarakan ketika menjawab pertanyaan. Berikut merupakan hasil data yang telah diperoleh.

Grafik 4.6

Hasil Wawancara Pertanyaan 5



Dari data hasil grafik di atas diketahui bahwa terdapat jawaban dari wawancara pertanyaan lima yaitu mengenai saran atau pesan terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di kelas X IIS 1 SMAN 2

Yogyakarta dikelompokkan menjadi empat jawaban yang memiliki alasan dan pendapatnya yang berbeda-beda. Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa terdapat 12 orang responden yang memberikan sarannya yaitu kegiatan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang agar lebih sering diterapkan, selain karena dapat memacu semangat para peserta didik dalam KBM juga membuat suasana yang biasa atau monoton pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menjadi menarik. Pendapat lain juga diutarakan oleh tujuh orang responden yang memberikan pendapat bahwa kegiatan *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang adalah hal yang menyenangkan, selain karena terdapat unsur kegiatan di dalam kegiatannya juga membuat suasana kelas dan peserta didik menjadi lebih aktif.

Berdasarkan grafik di atas juga diketahui bahwa terdapat lima orang responden yang memberikan sarannya jika kegiatan metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang dibuat lebih bervariasi dan menarik lagi baik dari segi materi maupun kegiatannya. Hal itu dapat dilihat pada KBM selama tiga kali berturut-turut bahwa pengajar menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban dengan variasi yang berbeda-beda di setiap pertemuannya, seperti contohnya pada kegiatan KBM pertama *make a match* pengajar menggunakan kartu soal yang berisi gambar berwarna dan kartu jawaban yang berisi kosakata dalam bentuk tulisan huruf bahasa Jepang *Hiragana* dan *Katakana*. Seperti halnya pada pertemuan kedua KBM dengan menggunakan metode *make a match* pengajar juga menyiapkan media berupa kartu soal dan kartu jawaban, namun pada kartu soal berisi kalimat pertanyaan dan

jawabannya, sedangkan pada kartu jawaban berisi gambar berwarna. Begitu pula dengan KBM ketiga *make a match* pengajar juga mencoba variasi pada media kartu dengan berbeda dari sebelumnya, yaitu pada kartu soal berisi teka-teki dengan tulisan huruf Jepang *Hiragana* dan *Katakana* yang diacak yang berisi tiga kosakata, sedangkan pada kartu jawaban berisi gambar berwarna.

Meskipun demikian, pada saran keempat yang diutarakan oleh delapan orang responden berpendapat jika peran pengajar sangat dibutuhkan baik dalam KBM maupun mengatur peserta didik di dalam kelas, karena bagaimanapun juga ketegasan pengajar juga diperlukan agar kegiatan dengan metode *make a match* lebih teratur dan nyaman.

6. Hasil Analisis Data Wawancara

Setelah dilakukan wawancara terhadap kelima pertanyaan dan berdasarkan data-data yang telah diperoleh di atas, dapat diketahui bahwa dari sebanyak 32 peserta didik yang dijadikan responden. Seluruh responden memiliki persepsi pendapat yang sama mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menyenangkan untuk dilakukan. Hal ini didukung dengan respons para peserta didik pada pertanyaan keempat pada wawancara di atas. Adapun alasan lain mengenai metode *make a match* yang menyenangkan tersebut yaitu terletak pada bagian kegiatan mencari pasangan yang memiliki kartu soal atau kartu jawaban yang sama. Kegiatan tersebut didukung dengan percakapan menggunakan

Bahasa Jepang yang harus dilakukan setiap peserta didik jika ingin bertanya ke setiap peserta didik lainnya.

Ketertarikan para peserta didik terhadap metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang juga terlihat dengan hampir sebagian besar responden yaitu 27 orang yang berpendapat sama mengenai metode *make a match*. Hal ini diketahui karena pada kegiatan pembelajaran menggunakan metode *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban yang terdapat huruf *Hiragana* dan *Katakana* dan dibuat dengan variasi yang berbeda-beda di setiap pertemuannya. Variasi media kartu yang dibuat secara menarik dan berbeda-beda untuk menarik minat para peserta didik dilakukan pengajar untuk meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar bahasa Jepang. Keaktifan ini juga terbukti dengan pemahaman para peserta didik terhadap materi yang diajarkan lebih mudah mengerti dan cepat merespon. Hal ini juga diketahui dari pendapat 27 orang responden yang setuju jika peserta didik menjadi lebih aktif ketika proses KBM berlangsung menggunakan metode *make a match*.

Selain itu, respons positif juga didapat melalui kegiatan kerja sama dan mengeluarkan pendapatnya ketika mempresentasikan hasil kerja setiap pasangan peserta didik di depan kelas. Adapun alasan lainnya yang membuat metode *make a match* menyenangkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang adalah tidak membosankan, sehingga kegiatan KBM menjadi seru, menarik, dan membuat peserta didik menjadi rileks dalam belajar. Meskipun demikian, ada juga responden yang memberikan pendapatnya bahwa metode *make a match* kurang menarik

dan merepotkan. Pendapatnya ini dikarenakan peserta didik tersebut merasa bahwa kegiatan KBM yang terdapat unsur bermain di dalamnya sangat merepotkan dan mengganggu proses belajar, selain itu keramaian dan harus berkeliling di dalam kelas untuk mencari pasangan adalah hal yang membuang-buang waktu. Terdapat pula respons mengenai kesulitan pada penerapan metode *make a match*, seperti pada pertemuan ketiga banyak peserta didik mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal di kartu masing-masing, terutama pada kartu soal yang berisi teka-teki berisi huruf Kana dengan tugas mencari tiga kosakata bahasa Jepang, sedangkan pada kartu jawaban tugas mengerjakan soalnya hanya harus menemukan kosakata bahasa Jepang dengan hanya melihat gambar berwarna saja. Hal ini membuat sebagian peserta didik yang kemampuan dalam bahasa Jepangnya kurang membutuhkan waktu yang lama.

Meskipun begitu, terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami tersebut tidak terlalu signifikan, terbukti dengan adanya 14 dari 32 respondens yang lebih banyak memberikan pendapatnya bahwa kegiatan metode *make a match* tidak mengalami kesulitan yang berarti. Hal ini dibuktikan dengan mereka yang menikmati kegiatan *make a match* dengan berbagai cara, seperti tidak malu-malu ketika bertanya kepada peserta didik lain menggunakan bahasa Jepang, tidak sungkan jika harus berkerja sama mengerjakan dan membuat tugas bersama membuat percakapan pada pertemuan ketiga, serta rasa percaya diri yang terlihat dari setiap pasangan yang mempresentasikan hasil kerja sama mereka di depan kelas.

D. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang telah di dapat melalui observasi, angket, dan wawancara pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMAN 2 Yogyakarta kelas X IIS 1, peneliti menemukan beberapa kesimpulan atas rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini, yaitu.

1. Proses penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - a. Alur pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang secara umum sama di setiap pertemuan, yaitu terdiri dari empat tahap, pendahuluan, kegiatan inti awal, kegiatan inti akhir, dan penutup.
 - b. Media yang diperlukan selama kegiatan berlangsung secara umum sama, yaitu LCD, Proyektor, *Slide Power Point*, dan media kartu soal dan kartu jawaban.
 - c. Materi yang digunakan pada tiga pertemuan merupakan materi yang sama yaitu satu bab *Houki wa Tana no Yoko Desu* dengan sub tema barang-barang inventaris di kelas.
 - d. Metode pembelajaran *make a match* selalu diterapkan dibagian kegiatan inti akhir dalam pembelajaran pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - e. Pada penerapan dengan metode *make a match* terdapat tiga kali pertemuan, dan pada pertemuan ketiga adalah yang paling diminati dan disukai oleh para peserta didik. Selain karena bentuk kartu soal dan kartu jawaban yang dibuat sedikit sulit yaitu dalam bentuk teka-teki

dan gambar, setiap peserta didik juga harus mengerjakan soal yang terdapat di kartu mereka masing-masing terlebih dahulu.

2. Respons pembelajar terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - a. Pada pertemuan awal proses KBM pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang yang menggunakan penerapan metode pembelajaran *make a match* tersebut pembelajar belum menunjukkan antusiasme, ketertarikan, dan keaktifan yang besar, namun setelah penerapan metode *make a match* dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga antusiasme, ketertarikan dan keaktifan yang cukup meningkat.
 - b. Walaupun metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* belum pernah diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang sebelumnya, ternyata membuat banyak responden berpendapat bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menarik dan menyenangkan untuk dipelajari.
 - c. Responden juga berpendapat jika metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam menyerap materi pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.
 - d. Dalam mengemukakan pendapat, tingkat keakraban dan kerja sama juga lebih tinggi di antara peserta didik satu dengan yang lainnya.
 - e. Di sisi lain, responden juga mengalami kesulitan ketika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, salah satu

kendala yang dialami yaitu kesulitan ketika membaca huruf *Hiragana*, *Katakana*, dan *Romaji* pada media kartu soal dan kartu jawaban. Kesulitan lain yang dialami yaitu ketika mencari pasangan, walaupun terlihat mudah namun mereka juga harus melakukannya dengan menggunakan dialog atau percakapan berbahasa Jepang dengan waktu yang terbatas.

- f. Pada penerapan metode *make a match* suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan, hal ini dapat dilihat ketika para responden menikmati proses KBM dibantu dengan adanya pengajar yang memantau, mengarahkan, dan membimbing peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Oleh karena itu, dengan adanya respon dari para responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden berpendapat jika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok diterapkan pada pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang.