

PRAKTIK BAIK METODE TPS BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MODIFIKASI PERMAINAN ULAR TANGGA DI SMPK ETIKA DHARMA

Irina Floretta Tunjung Sari

SMPK Etika Dharma Surabaya

irinasari60@admin.smp.belajar.id

Article History:

Received:

2 Nov 2022

Revised:

15 Dec 2022

Accepted:

15 Dec 2022

Kata kunci:

pembelajaran
kooperatif,
media
Interaktif, ular
tangga

Keywords

kooperatif
learning,
interaktive
media, snake-
ladder

Abstrak: Penelitian ini didasari situasi dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMPK Etika Dharma bahwa siswa kurang menguasai kosakata dan belum menunjukkan sikap percaya diri sehingga penguasaan materi belum maksimal. Latar belakang kondisi ini disebabkan guru belum menggunakan pendekatan dan strategi pengajaran kosakata Bahasa Jepang yang tepat, materi pembelajaran telah dikembangkan sesuai dengan tingkat menengah namun belum didukung media pembelajaran menarik sesuai tingkat kognitif siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan efektifitas praktek baik metode pembelajaran dan media pembelajaran interaktif yang didesain untuk mengatasi permasalahan tersebut. Praktek pembelajaran ini penting diteliti keefektifannya agar dapat didiseminasikan sebagai praktik baik meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan mengoptimalkan partisipasi siswa melalui time-think-pair-share dan media pembelajaran interaktif serta modifikasi permainan ular-tangga yang dapat memotivasi dan menginspirasi rekan guru. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan metode TPS dan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif canva 95,33%, wordwall 91,23%, padlet 95,58% serta penggunaan modifikasi permainan ular-tangga. Sehingga dapat disimpulkan bahwa praktek baik yang dilakukan termasuk efektif.

Abstract: This research is based on the situation in Japanese language learning at Etika Dharma Junior High School that students was indicated lack mastery of Japanese vocabulary and have not shown a confident during their learning activities. The problem of this research is the teacher probably have not used appropriate Japanese vocabulary teaching methode and strategies. Although learning materials have been developed according to middle school level but it has not been supported by interesting learning media which is appropriate to students' cognitive levels. It is important to spread this funding to improve mastery of Japanese vocabulary by optimizing student participation through the time think-pair-share method and interactive learning media and modification of the snake and ladder game so that it can provide motivation and inspiration for other fellow teachers. This study uses combination of qualitative and quantitative method. As a result, the use of the thing-pair-share method and interactive learning media

as well as modifications of the traditional snakes and ladders game can provide meaningful learning for students. The analysed data shown that there is an increasing of student post test score after the teacher use TPS method, the effectiveness of multimedia interactive canva 95,33%, wordwall 91,23%, padlet 95,58% , also the using of snake-ladder game modification. The result shown that the best practice is effective.

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan atas permasalahan yang didapatkan setelah beberapa minggu mengobservasi kegiatan siswa dalam pembelajaran Club Bahasa Jepang di SMPK Etika Dharma. Dalam penelitian sebelumnya oleh Kholisti, penyebab siswa kesulitan dalam belajar bahasa Jepang ada dua yaitu faktor internal: rendahnya konsentrasi belajar saat sakit, kecepatan siswa memahami bahasa Jepang lambat karena belum memahami materi dengan baik, perhatian siswa rendah ditandai dengan malasnya mencatat penjelasan guru, upaya menambah pengetahuan diluar kelas rendah karena tidak tertarik dengan ke Jepang. Sedangkan penyebab faktor eksternal adalah keadaan ekonomi peserta didik dan kurangnya kelengkapan alat pengajaran (Kholisti, 2018). Dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMPK Etika Dharma siswa yang kurang menguasai kosakata Bahasa Jepang dan belum menunjukkan sikap percaya diri saat pembelajaran sehingga penguasaan materi belum maksimal disebabkan karena belum digunakannya metode dan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, guru mempunyai peran dan tanggung jawab untuk menyusun praktek baik mulai dari membuat modul ajar, bahan ajar, LKPD, evaluasi dan melaksanakan pembelajaran sesuai perangkat yang dibuat. Guru bertanggungjawab melakukan proses pembelajaran secara efektif dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai kelengkapan alat ajar dalam hal ini media pembelajaran interaktif. Perbedaan dengan penelitian Kaspul (2022) tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan metode 4D dilakukan pada tiga tahap yaitu define, design dan develop. Sedangkan dalam penelitian ini megacu pada model 4D pada tahap disseminate praktek baik yang dilakukan dalam club bahasa Jepang SMPK Etika Dharma melalui angket, pengamatan pembelajaran dan hasil nilai akhir siswa.

Nilai penting dari penelitian ini untuk mengoptimalkan partisipasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang mereka melalui praktek baik perencanaan pembelajaran yang memadukan materi pengetahuan, pedagogik dan teknologi masa kini. Penguasaan kosakata oleh siswa ini penting dilakukan karena dapat membuat mereka mampu mengungkapkan pikiran dan

memahami orang lain. Di masa modern saat ini, guru bukan lagi sebagai sumber pengetahuan tapi lebih berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi dan mengarahkan siswa untuk aktif belajar dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Sebagai penyampai pesan pendidikan guru perlu dibantu dengan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. (Willy, 2017). Oleh karena itu penting bagi guru untuk menggunakan metode dan media yang sesuai dengan kodrat dan perkembangan jaman peserta didik.

Harapannya penelitian dapat menemukan solusi yang dapat memfasilitasi siswa dan menciptakan lingkungan yang nyaman untuk belajar bagi siswa dan menjadi motivasi serta inspirasi untuk mengembangkan pembelajaran yang berpihak pada siswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMPK Etika Dharma Surabaya, tepatnya pada siswa peserta club Bahasa Jepang yang terdiri dari 12 orang siswa kelas VIII dan IX. Penelitian terhadap praktik penerapan strategi inovatif dan pengembangan media interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa asing dengan menggunakan metode kooperatif learning Time Pair Share dengan berbantuan media interaktif canva, wordwall, padlet serta memodifikasi media permainan ular tangga pada materi aisatsu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian keefektifan penggunaan metode dan pengembangan media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada bidang pendidikan. Penelitian dan pengembangan media interaktif menggunakan metode pengembangan (Four-D) yang terdiri dari empat tahap yaitu define, design, develop and disseminate yang dikembangkan oleh Semmel tahun 1974 (adminlp2m. 2002)

Subjek penelitian ini pada tahap desiminasi produk, 12 orang peserta didik peserta club Bahasa Jepang SMPK Etika Dharma pada semester ganjil. Ada tiga bentuk pengamatan pada praktek pembelajaran ini yaitu:

1. Pengamatan metode Time-Pair-Share (TPS)

Proses praktik pembelajaran yang dilakukan berdasar kajian literatur Mithahul Huda (2013:206) (dalam educhanel. 2021), melalui tahapan:

- Think-Time: pertanyaan pemantik-meminta kepada siswa untuk memikirkan pertanyaan tersebut secara mandiri untuk beberapa saat
- Pair: siswa berpasangan untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya dengan menambahkan jawaban atau hasil pemikiran mereka dengan mendefinisikan jawaban benar dengan teknik snowball (McCoy, 2015)

- Share: pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan dengan media banner ular tangga berukuran 3x3 meter.

Instrumen yang digunakan dalam menilai metode TPS adalah lembar penilaian keefektifan berdasarkan hasil nilai pretest sebelum dilakukan metode TPS dan post test setelah dilakukan metode TPS, kemudian dicari skor min, max, mean, SD, Median, Modus dan distribusi frekuensinya. Selain itu didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik dan juga saran dari dua rekan sejawat pada tahap diseminasi metode dengan memberikan skor antara 1 - 5 (1 = tidak setuju, 2 = kurang setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju). Data juga menyangkut tentang catatan mengenai perbaikan atau saran dari hasil pendapat siswa. Analisis data mengenai keefektifan ini penting dilakukan untuk mengkonfirmasi keefektifan praktek baik yang telah dilakukan. (Hilmi. 2017).

2. Pengamatan media pembelajaran interaktif

Analisis data mengenai keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan rumus menurut Akbar (2013) dengan aspek berupa tampilan, penyajian suara, kejelasan intruksi dan manfaat sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Keefektifan Media

No	Skor	Validitas	Keterangan
1	75,00% - 100%	Sangat efektif	Dapat digunakan tanpa revisi
2	50,00% - < 75,00%	Efektif	Dapat digunakan dengan revisi
	25,00% - < 50,00%	Kurang Efektif	Dissarankan untuk tidak dipergunakan
3	00,00% - < 25,00%	Tidak Efektif	Tidak dapat digunakan

Sumber: Diadaptasi dari Akbar, dkk. 2013

- ## 3. Pengamatan pada penerapan modifikasi media permainan ular tangga
- Dilakukan berdasarkan data skor pretest sebelum menggunakan permainan dan rubrik penilaian saat menggunakan media banner ular tangga.

Tabel 2. Indikator Pengukuran Kemampuan Bahasa Jepang

No	Aspek	Indikator	Butir pengamatan
1	Kemampuan menyimak	Kemampuan menirukan bunyi dalam bahasa Jepang	Siswa mampu menirukan bunyi dalam bahasa Jepang
		Kemampuan mengartikan	Siswa mampu mengartikan kata dalam bahasa Jepang
		Kemampuan mengingat	Siswa mampu mengulang kembali kata bahasa Jepang
2	Kemampuan berbicara	Menebak gambar yang diminta dalam bahasa Jepang berdasarkan ciri-cirinya	Siswa diminta menebak gambar yang diminta sesuai ciri
		Mampu menyampaikan kalimat bahasa Jepang secara tepat	Siswa mampu mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang secara tepat sesuai kosakata yang dibaca

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah yang dilakukan sebagai pengujian efektifitas praktek baik untuk menghadapi tantangan di Club bahasa Jepang tersebut antara lain:

1. Berkaitan dengan kurangnya penguasaan kosakata bahasa Jepang untuk menghadapinya guru lebih intens dalam membimbing siswa dengan menerapkan model pembelajaran inovatif kooperatif learning Think-Time Pair Share (Kagan. 2016).

Tabel 3. Penilaian Pretest dan Post Test Siswa Club Bahasa Jepang

No	Penilaian	Min	Max	Mean	SD	Median	Mod
1	Pretest	3,0	6,0	4,5	0,17	4	4
2	Posttest	6,5	9,0	7,5	0,68	7,5	8,0

Berdasarkan table 3, dapat dilihat bahwa hasil pretest skor minimal adalah 3,0 nilai maksimal 6,0 score rata-rata adalah 4,5 dan standar deviasi adalah 0,17. Sedangkan hasil posttest score minimal adalah 6,5 nilai maksimal 9,0 score rata-rata adalah 7,5 dan standar deviasi adalah 0,68..

Selanjutnya pembagian kategori hasil siswa menggunakan data ideal berdasarkan nilai minimal, nilai rata-rata ideal (Mi), dan SD ideal (SDi) maka distribusi frekuensi hasil belajar dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. Distribusi frekuensi Pretest dan Posttest Siswa Club Bahasa Jepang

No	Kategori	Interval	Post test		Pretest	
			N	%	N	%
1	Baik	7 - 10	4	33,3%	11	90%
2	Cukup	4 - 6	8	66,6%	1	10%
3	Kurang	0 - 3	0	0 %	0	0%
Total			12	100%	12	100%

Pada tabel 4, Data penilaian pretest diketahui bahwa ada empat nilai kategori baik dan 8 siswa pada pada kategori cukup, tidak ada pada kategori kurang. Setelah diseminasi metode TPS dilakukan ke siswa dan dilakukan kategorisasi hasil belajar dapat dilihat bahwa terdapat 11 siswa dengan kategori baik (90%) dan 1 siswa (10%) dalam kategori cukup.

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah penggunaan metode TPS. Berdasarkan masukan siswa dan rekan sejawat diperoleh informasi bahwa pembelajaran menyenangkan ini efektif untuk menguasai materi melalui optimalisasi partisipasi siswa untuk bekerja sendiri secara mandiri dan saat tahap berbagi siswa dapat bekerja sama, merespon, dan membantu sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif di lakukan diseminasi untuk mengetahui hasil keefektifan berdasarkan respon siswa terhadap media interaktif untuk LKPD – aplikasi Canva, post test (aplikasi-wordwall) serta refleksi kolaboratif (aplikasi-padlet) melalui gadget masing-masing. Aspek yang dinilai berupa tampilan, penyajian suara, kejelasan intruksi dan manfaat dalam mempelajari materi aisatsu. Ringkasan hasil uji coba media oleh 12 siswa club bahasa Jepang dapat dilihat dari tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Presentase Rata-rata Hasil Keefektifan Berdasarkan Respon Siswa Club Bahasa Jepang

No	Aspek	Presentase (100%)		
		Canva	Wordwall	Padlet
1	Tampilan visual	92,66	92,66	92,66
2	Penyajian Suara	96,66	96,66	96,66

3	Kejelasan Intruksi	96,00	83,61	96,00
4	Manfaat	96,00	96,00	97,00
Rata-rata		95,33	91,23	95,58
Kategori		Sangat Efektif	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Hasil keaktifan ketiga media berdasarkan aspek tampilan visual: tampilan gambar, background, desain warna menarik, dalam media digital adalah 92,66% termasuk kriteria sangat efektif. Hasil keefektifan ketiga media berdasarkan aspek penyajian suara dengan rata-rata 96,66% termasuk kriteria efektif. Kejelasan suara, intonasi dan aksent native Jepang yang ditampilkan dalam media interaktif dalam bentuk audio ini dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar auditori dan menirukan suara seperti aslinya. Begitu juga dengan hasil keefektifan berdasarkan aspek kejelasan intruksi dan manfaat dari ketiga media yang digunakan termasuk kategori sangat efektif. Dengan kata lain hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif oleh siswa SMP adalah sangat efektif. Pernyataan ini didukung oleh validator bahwa media yang dikembangkan sudah valid dan layak disebarkan dalam pembelajaran tanpa revisi karena telah membuat siswa bersemangat dan tertantang menyelesaikan latihan (LKPD-aplikasi canva) dan post test (aplikasi-wordwall) serta terbuka dalam menuliskan refleksi kolaboratif (aplikasi-padlet).

3. Penggunaan media pembelajaran tradisional ular tangga yang dimodifikasi dan didesain dalam bentuk banner berukuran 3x3 meter, dengan jumlah subyek 12 siswa dengan ketentuan: (Muthmainnah, 2016)
 - Meletakkan bola2 pernyataan dari kegiatan sebelumnya
 - Menentukan jumlah pasangan dalam permainan ular tangga
 - Menentukan urutan dalam mengocok dadu ular tangga, (urutan sesuai dengan kesepakatan – dadu tertinggi)
 - Menggunakan siswa 1 sebagai pion alat gerak ular tangga dan siswa 2 sebagai pelempar dadu, boleh bergantian
 - Setiap kelompok memiliki 1 kali kesempatan mengocok dadu berjalan sesuai dengan jumlah poin yang muncul pada dadu
 - Ketika siswa maju di kotak sesuai jumlah dadu yg muncul, siswa 1 mengambil bola snowball, membacakan ciri-cirinya

- Siswa kedua menebak jawaban. Jika benar maka berkesempatan melempar dadu kembali, jika salah maka berganti ke kelompok yang lain.
- Ketika pin siswa berada pada kotak bergambar tangga maka pin diperbolehkan naik ke ujung tangga.
- Jika pin siswa berada pada kotak bergambar ekor ular maka pin turun ke kotak sesuai kepala ular, tapi jika bisa menjawab benar maka tidak akan turun tapi tetap di kepala ular.
- Pemenang ditentukan jika pion sampai terlebih dahulu pada kotak terakhir permainan ular tangga

Hasil analisis pengukuran kemampuan menyimak bahasa Jepang siswa dilihat pada table 6.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Rubrik Penilaian Permainan Ular Tangga

No	Aspek	Indikator	Butir pengamatan	Skor Pretest	Skor Rata-rata Rubrik
1	Kemampuan menyimak	Kemampuan menirukan bunyi dalam bahasa Jepang	Siswa mampu menirukan bunyi dalam bahasa Jepang	2	4
		Kemampuan mengartikan	Siswa mampu mengartikan kata dalam bahasa Jepang	3	4
		Kemampuan mengingat	Siswa mampu mengulang kembali kata bahasa Jepang	2	4
2	Kemampuan berbicara	Menebak gambar yang diminta dalam bahasa Jepang berdasarkan ciri-cirinya	Siswa diminta menebak gambar yang diminta sesuai ciri	2	3
		Mampu menyampaikan kalimat bahasa Jepang secara tepat	Siswa mampu mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang secara tepat sesuai kosakata yang dibaca	2	4

Berdasarkan analisis perhitungan data observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan mengenal kosakata bahasa Jepang pada subyek sebelum pretest sebelum diberi permainan dan saat posttest setelah diberi permainan. Subjek lebih memahami kosakata bahasa Jepang setelah diberikan

perlakuan permainan ulang tangga yang dimodifikasi. Dengan kata lain permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Jepang.

Implikasi dari aksi yang dilakukan penggunaan model kooperatif learning Think-Time Pair Share berbantuan media interaktif (canva, wordwall, padlet) dan modifikasi media ular tangga berukuran besar dan siswa sebagai pion dapat menarik perhatian siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dari hasil observasi aktivitas siswa yang menunjukkan kategori baik dalam pembelajaran serta hasil refleksi dan kuesioner (angket) yang diisi oleh siswa diperoleh respon yang menyatakan bahwa siswa merasa senang dan menguasai pembelajaran yang telah dilakukan.

Hasil eksplorasi berdasarkan angket, wawancara, dan observasi di lapangan, menunjukkan siswa lebih menyukai metode permainan dan media pembelajaran interaktif dengan metode kooperatif learning sehingga penguasaan materi atau kosakata Bahasa Jepang meningkat. Penggunaan metode ini menunjukkan partisipasi siswa tinggi sekaligus kepercayaan diri ketika berbicara meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Hal penting dari keseluruhan proses pembuatan perangkat pembelajaran oleh guru mulai dari identifikasi masalah, eksplorasi penyebab masalah, penentuan penyebab masalah, menentukan solusi, membuat rancangan aksi (Modul ajar, bahan ajar, media, LKPD, instrument penilaian, rencana evaluasi), melaksanakan aksi, dan melakukan refleksi membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode, model dan media pembelajaran yang tepat untuk membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan. Dengan metode, model, dan media yang tepat maka tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa.

Hasil analisa menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran bahasa Jepang di SMPK Etika Dharma ini menunjukkan adanya pemilihan model dan media pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran dengan model Cooperative-Learning-Think-Pair-Share meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan berbagi pendapat dan penggunaan media interaktif menjadikan siswa lebih fokus, aktif dalam pembelajaran. Sedangkan memasukkan elemen media digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar. Maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa praktek pembelajaran yang dilakukan di Club Bahasa Jepang Etika Dharma adalah efektif.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan metode pembelajaran kooperatif learning dan media interaktif yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Adminlp2m. (2002). *Mengenal Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D*. Medan. UMA

Akbar, dkk. (2013). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.

Educhannel. 2021. Webpendidikan. Bali. <https://educhannel.id/blog/artikel/model-pembelajaran-think-pair-share.html> diunduh Oktober 2023.

Hilmi, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Lantanida*. 4(2): 128-135. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Kagan. 2016. *59 Kagan Structures-Proven Engagement Strategies*. San Clemente: Kagan Publish.

Kaspul. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Modul Elektronik berbasis Flip Pdf. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol 1 No 2 Maret 2022*. Banjarmasin: ULM.

Kholisti. (2018). Faktor-faktor penyebab kesulitan belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 12 Semarang. *Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

McCoy. 2015. *Teknik pembelajaran koperatif bahasa Inggris: Snowball*. Australia: Margareth River High School.

Muthmainnah. 2016. Pengembangan ular tangga modifikasi untuk mengoptimalkan perkembangan anak. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Vol 9 no 01*.

Willy. (2017). *Efektifitas penggunaan media pembelajaran kartu huruf Jepang pada pelajrana Bahasa Jepang terhadap penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri Magelang*. Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni. Magelang: UNM.