

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan dan sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga dapat dijadikan acuan dan perbandingan. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Sasriya (2016) mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penerapan model pembelajaran NHT berbantuan media teka-teki silang untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil, karena telah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Pada hasil siklus I, terlihat bahwa keaktifan siswa memiliki rata-rata persentase sebesar 73,15% yang termasuk dalam kategori cukup aktif, sedangkan rata-rata tingkat hasil belajar mencapai 72,84% yang termasuk dalam kategori sedang. Pada siklus II, terjadi peningkatan dimana keaktifan siswa mencapai rata-rata persentase sebesar 79% yang termasuk dalam kategori cukup aktif dan tingkat hasil belajar IPA siswa mencapai rata-rata persentase sebesar 82,56% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sasriya (2016) yaitu.

- a) Sasriya (2016) mengkaji subjek penelitiannya pada siswa kelas V SD Negeri 3 Penarukan pada tahun pelajaran 2015/2016, sedangkan penelitian ini mengambil subjek pada siswa kelas XI BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun ajaran 2022/2023.

- b) Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sasriya (2016) yaitu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sedangkan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan penguasaan terhadap huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sasriya (2016) dan penelitian ini adalah keduanya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan mempergunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan bantuan media teka-teki silang. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh Sasriya (2016) dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Selain itu, alasan memilih penelitian Sasriya (2016) sebagai penelitian yang relevan dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) telah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang menghasilkan sebuah data penelitian yang akurat. Namun, penelitian ini akan lebih menekankan data primer untuk mengetahui lebih dalam lagi terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* pada siswa kelas XI BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.

Penelitian yang kedua oleh Agustian (2019) mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan bantuan word square telah berhasil meningkatkan presentase ketuntasan tes. Pada tahap awal, presentase ketuntasan tes sebesar 16,66%, namun pada post-tes I meningkat menjadi 72,22%, dan pada post-tes II terjadi peningkatan yang signifikan hingga

mencapai 100%. Kelebihan penelitian ini adalah siswa menjadi lebih fokus dan memperhatikan guru ketika mengikuti pembelajaran. Sedangkan kelemahannya adalah tidak semua siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya terkait hasil diskusi mereka.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Agustian (2019) yaitu.

- a) Media yang digunakan oleh Agustian (2019) adalah *word square*, sedangkan media pada penelitian ini adalah media teka-teki silang.
- b) Subjek yang diteliti oleh Agustian (2019) yaitu siswa kelas XI IBB 1 di SMA Negeri 1 Gerokgak pada tahun pelajaran 2018/2019, sedangkan subjek yang menjadi fokus penelitian ini adalah siswa kelas XI BB 1 di SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun pelajaran 2022/2023.
- c) Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Agustian (2019) adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap huruf *Hiragana*, sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan terhadap huruf *Hiragana* dan *Katakana*.
- d) Metode analisis data yang digunakan oleh Agustian (2019) adalah metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

Kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sasriya (2016) dan penelitian ini adalah keduanya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Selain itu materi yang diajarkan adalah huruf *Hiragana*, sehingga penelitian yang dilakukan oleh Agustian (2019) dapat dijadikan acuan. Alasan

memilih penelitian Agustian (2019) sebagai penelitian yang relevan dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) telah dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan penggunaan metode yang tepat dalam penelitian ini dapat menghasilkan sebuah penelitian yang akurat.

Penelitian yang ketiga oleh Ali (2020) mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu peneraan model pembelajaran NHT dengan media *mind mapping* sudah dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa karena telah berhasil meningkatkan presentase ketuntasan tes, pada *post-tes* I sebesar 60%, dan pada *post-tes* II terjadi peningkatan sebesar 90%. Kelebihan dari penelitian ini adalah siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga mendapatkan nilai yang memuaskan. Sedangkan kekurangan dari penelitian ini adalah terkadang siswa yang pintar saja yang lebih mendominasi dalam kelompok belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ali (2020) yaitu.

- a) Media yang digunakan oleh Ali (2020) adalah *mind mapping*, sedangkan media pada penelitian ini adalah media teka-teki silang.
- b) Subjek yang diteliti oleh Ali (2020) yaitu siswa kelas XI IBB 2 SMAN 2 Kotamobagu, sedangkan subjek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023.
- c) Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Ali (2020) yaitu meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang siswa, sedangkan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan penguasaan terhadap huruf *Hiragana* dan *Katakana*.



- d) Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian Ali (2020) yaitu lembar observasi dan tes tertulis, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan kuesioner.

Kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sasriya (2016) dan penelitian ini adalah keduanya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT). Sehingga penelitian yang dilakukan oleh Ali (2020) dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Selain itu, alasan memilih penelitian Ali (2020) sebagai penelitian yang relevan dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bahasa Jepang dan penggunaan metode yang tepat dalam penelitian ini dapat menghasilkan sebuah penelitian yang akurat.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (1992), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen, sehingga dapat merangsang motivasi siswa dalam belajar. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Meskipun tidak semua pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran kooperatif, sebagaimana

dijelaskan oleh Abdulhak (2001:19-20), pembelajaran kooperatif terjadi melalui *sharing* proses antar siswa dengan tujuan dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara siswa itu sendiri.

Bannet dalam Isjoni (2010:41) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu:

- a. *Positive Interdependence* merupakan hubungan timbal balik antar anggota kelompok berdasarkan kepentingan yang sama atau perasaan, dimana keberhasilan siswa yang satu merupakan keberhasilan siswa yang lain dan sebaliknya. Untuk menciptakan suasana ini, guru harus merancang struktur dan tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar, mengevaluasi diri sendiri dan anggota kelompok mereka dalam penguasaan dan kemampuan memahami materi.
- b. *Interaction Face to Face* merupakan interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Kekuatan individu tidak ditekankan, hanya interaksi dan pergantian pola bahasa yang diperkuat dengan adanya hubungan timbal balik yang positif yang mempengaruhi hasil belajar dan mengajar.
- c. Adanya Tanggung Jawab Pribadi Mengenai Materi Pelajaran dalam Anggota Kelompok

Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi siswa untuk membantu siswa lainnya, agar setiap anggota kelompok menjadi lebih potensial.

- d. Menumbuhkan Keluwesan

Menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

e. Meningkatkan Keterampilan Bekerjasama dalam Memecahkan Masalah (Proses Kelompok)

Tujuan terpenting yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar keterampilan bekerjasama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan diperlukan di masyarakat. Para siswa memahami tingkat keberhasilan dan efektivitas kerjasama yang telah dilakukan.

Dalam proses pembelajaran kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya dan memiliki dua tanggungjawab, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu anggota kelompok lainnya untuk belajar. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa, pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama siswa lainnya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menyampaikan gagasannya secara berkelompok.

Menurut Jarolimek & Parker (1993) keunggulan yang diperoleh melalui model pembelajaran kooperatif adalah:

1. Saling ketergantungan yang positif.
2. Adanya pengakuan dalam merespons perbedaan individu.
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
5. Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengepresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Selain memiliki keunggulan, model pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan, yaitu:

- a. Guru perlu mempersiapkan pembelajaran dengan matang, di samping itu membutuhkan tenaga, pikiran dan waktu yang lebih banyak.
- b. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, maka diperlukan sumber daya, fasilitas, dan biaya yang memadai.
- c. Pada saat diskusi kelompok, ada keinginan agar topik permasalahan yang didiskusikan diperluas, sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang diberikan.
- d. Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok. Hal ini terlihat pada tujuan dari pembelajaran kooperatif itu sendiri yang mana siswa dapat belajar secara berkelompok bersama siswa lainnya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menyampaikan gagasannya secara berkelompok agar tercapainya keberhasilan antar siswa itu sendiri. Selain itu dalam proses pembelajaran



kooperatif terdapat pembelajaran secara tutor sebaya di dalam setiap kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat diterapkan di kelas XI BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang berjumlah 26 siswa yang nantinya akan dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah anggota 5-6 siswa secara heterogen berdasarkan hasil *pre-test* yang telah diberikan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab dalam mengerjakan lembar teka-teki silang terkait huruf *Hiragana* dan *Katakana* yang telah dipelajari. Sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan atau mencapai keberhasilan dalam menguasai huruf *Hiragana* dan *Katakana* melalui kegiatan tutor sebaya yang dilakukan saat diskusi kelompok.

### **2.2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)**

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dikembangkan oleh Kagan (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi materi tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) atau Kepala Bernomor Struktur adalah model pembelajaran yang digunakan untuk menerapkan metode pembelajaran berbeda dengan membuat kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa yang setiap anggota memiliki satu nomor. Kemudian guru mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan bersama dalam kelompok, yang kemudian menunjuk salah satu nomor

untuk mewakili kelompoknya dalam mempresentasikan hasil diskusi mereka. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan saling bekerjasama dalam kelompok sehingga siswa mampu menyampaikan pendapat atau hasil diskusinya di depan kelas. Menurut Kagan dalam (Mustami, 2018) model pembelajaran ini lebih menekankan pada kerja kelompok daripada kerja individu. Setiap siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan diberikan kesempatan untuk berbagi ilmu pengetahuan dan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) digunakan untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini dapat menjadikan siswa berpikir aktif, bekerjasama dengan anggota kelompok, mengemukakan pendapat, dan berani menyampaikan hasil diskusi (Daryanto dan Rahardjo, 2012:245).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki ciri khas dimana guru akan menunjuk satu per satu siswa dalam kelompok untuk mewakili kelompoknya dalam menyampaikan hasil diskusi tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok tersebut. Sehingga hal ini dapat memastikan bahwa semua siswa terlibat dalam proses diskusi. Hal ini merupakan upaya untuk meningkatkan tanggung jawab setiap individu dalam diskusi kelompok. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran agar

mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru secara baik dan benar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu:

- a. Model pembelajaran jenis ini menuntut semua siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa dituntut untuk melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- c. Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Dalam hal ini dapat melatih siswa menjadi tutor sebaya.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) juga memiliki kelemahan yaitu:

- a. Tidak terlalu sesuai untuk jumlah siswa yang banyak karena akan membutuhkan waktu yang lama.
- b. Karena keterbatasan waktu, mengakibatkan semua anggota kelompok tidak dapat menyampaikan pendapatnya terkait hasil diskusi kelompok.

Langkah-langkah dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1  
Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1 Penyampaian materi	Guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai	Siswa menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
Fase 2 Penomoran	Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 3-5 orang siswa dan memberikan nomor	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan arahan guru dan setiap siswa memegang nomor

	kepada setiap anggota kelompok.	yang telah diberikan oleh guru.
Fase 3 Memberikan lembar soal	Guru membagikan lembar soal kepada setiap kelompok.	Siswa menerima lembar soal yang diberikan oleh guru.
Fase 4 Berpikir bersama	Guru membantu dan mengarahkan siswa dalam kerja kelompok	Siswa saling berpikir dan menyatukan pendapatnya terhadap pertanyaan yang diberikan dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawabannya.
Fase 5 Menjawab	Guru memanggil siswa dengan cara menyebutkan salah satu nomor secara acak untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka.	Siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan maju ke depan kelas, lalu menyampaikan jawaban dari hasil diskusi mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan model pembelajaran dengan membuat kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa yang setiap anggota memiliki satu nomor. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki ciri khas dimana setelah siswa selesai berdiskusi dengan kelompoknya, guru akan menunjuk siswa secara acak untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok tersebut. Hal ini berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan berbantuan teka-teki silang yang diterapkan dalam kelas XI BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*. Siswa akan dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah 5-6 siswa yang setiap siswa diberikan satu nomor dalam masing-masing kelompok. Nomor tersebut akan disebutkan secara acak oleh guru, siswa yang nomornya disebutkan



diminta maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.

## 2.2.3 Media Pembelajaran

### 2.2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Surayya (2012) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Sedangkan menurut Lautfer (1999) media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendidikan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, Menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi (2011: 5) mengatakan media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video*, *camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Pengertian media pembelajaran menurut Sanaky (2013:3) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan

keaktifan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman belajar siswa.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan yaitu media teka-teki silang. Penggunaan teka-teki silang pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa, keaktifan siswa, dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

#### **2.2.3.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat atau sarana pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Siswa dapat lebih aktif dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

#### **2.2.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Levie & Lents (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual sebagai berikut.

##### **a) Fungsi Atensi**

Fungsi atensi media visual adalah yang utama, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi materi yang berkaitan dengan materi visual yang ditampilkan atau mengikuti teks dari mata pelajaran.

b) Fungsi Afektif

Media visual dapat dilihat dari tingkat minat siswa saat mempelajari (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau simbol visual dapat memicu perasaan dan tindakan siswa, misalnya pesan tentang masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual dapat dilihat melalui penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar membantu untuk mencapai tujuan pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang ada dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran dapat membantu siswa yang masih lemah untuk menerima dan memahami materi yang ditulis atau disampaikan.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada saat orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Artinya media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap indera dan lebih mampu memastikan pemahaman, orang yang hanya mendengarkan tidak memiliki tingkat pemahaman atau durasi yang sama dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkan. Selain itu, pentingnya media pembelajaran karena dapat membuat perasaan menjadi senang dan gembira, meningkatkan semangat dan motivasi mereka, membantu memperkuat pengetahuan dalam pikiran mereka, dan dapat menghidupkan pelajaran.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dalam dan hasil belajar siswa.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antar siswa dan lingkungannya.



- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta akan mempermudah siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- e) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi.
- f) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, dan lain-lainnya.

#### **2.2.4 Media Teka-Teki Silang**

##### **2.2.4.1 Pengertian Teka-Teki Silang**

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang mengisi jawaban pada kotak persegi dengan huruf-huruf yang sesuai dengan pertanyaan atau kata kunci untuk mengasah otak siswa. Pada beberapa teka-teki silang, kata kunci yang diberikan terkadang singkat dan padat, kata kunci tersebut biasanya definisi dari jawabannya. Biasanya teka-teki silang diberikan sebagai pekerjaan kelompok atau berpasangan di dalam kelas dengan waktu yang cukup untuk menyelesaikannya.

Menurut Maharani, dkk (2019:154) teka-teki silang atau TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Dalam penelitian ini petunjuk teka-teki silang menggunakan sebuah gambar, dimana siswa menebak kosakata berdasarkan ciri-ciri gambar tersebut.

Menurut Slameto (2003:180) pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam belajar karena siswa dilibatkan dalam sebuah permainan yang mendidik. Selain itu, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi juga diimplementasikan melalui keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan media teka-teki silang pada penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang karena siswa tidak selalu memahami materi yang dijelaskan oleh guru atau dengan membaca buku pelajaran. Dengan ini siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Teka-teki silang juga dapat memberikan pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam. Teka-teki silang sebagai teknik pembelajaran huruf dan kosakata tentu

lebih menarik karena mengandung unsur permainan, hiburan dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. Selain itu, teka-teki silang digunakan untuk melatih kedisiplinan siswa dan juga menumbuhkan sikap teliti siswa terhadap suatu permasalahan.

#### 2.2.4.2 Manfaat Teka-Teki Silang

Adapun manfaat media teka-teki silang sebagai berikut.

a) Mengasah Otak

Pengisian teka-teki silang diharuskan untuk mengisi bagian kotak-kotak yang kosong. Jika siswa berhasil menjawab satu soal, maka akan mempermudah untuk menjawab soal yang lainnya, sehingga teka-teki silang disebut dapat mengasah otak. Pada teka-teki silang ini, petunjuk yang digunakan berupa huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

b) Menambah Kosakata

Dengan bermain teka-teki silang dapat menambah daftar kosakata siswa. Melalui soal-soal yang diberikan, tanpa disengaja siswa mendapatkan kosakata baru dalam materi yang sedang dipelajarinya.

c) Melatih Daya Ingat

Selama menjawab pertanyaan pada teka-teki silang, siswa harus mengingat dan mengetahui kosakata-kosakata yang sudah dipelajarinya. Dengan demikian, siswa dapat dengan mudah menjawabnya. Oleh karena itu, dengan mengisi teka-teki silang tanpa disengaja melatih daya ingat siswa terhadap pengetahuan di dalam otak mereka.

d) Mengatasi Rasa Bosan

Dengan menggunakan permainan teka-teki silang dalam proses pembelajaran, maka dapat mengatasi rasa bosan siswa akibat penggunaan media yang monoton ketika pembelajaran berlangsung.

e) Meningkatkan Konsentrasi

Pada media teka-teki silang yang digunakan pada huruf *Hiragana* dan *Katakana* ini, siswa harus mengamati nomor soal, gambar yang diperlihatkan, jumlah kotak yang tersedia. Oleh karena itu, siswa harus berkonsentrasi dalam mengerjakan teka-teki silang ini. Sehingga dengan demikian, teka-teki silang dapat dikatakan bermanfaat dalam meningkatkan konsentrasi siswa.

Menurut Mirzandani dalam Saripudin (2018:35-36) menyatakan bahwa manfaat dari permainan teka-teki silang yaitu untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini, siswa diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tenang dan rileks, sehingga dapat membuat memori otak siswa menjadi kuat, dan daya ingat siswa menjadi meningkat.

### 2.2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Teka-Teki Silang

Kelebihan dari media teka-teki silang dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya huruf *Hiragana* dan *Katakana* yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa yang sudah mulai bosan dalam belajar. Selain itu, cara bermain teka-teki silang dalam



pembelajaran huruf *Hiragana* dan *Katakana* ini mudah yaitu dengan memberikan satu kata kunci dan siswa harus menjawab sepuluh soal dari gambar yang disediakan baik secara vertikal maupun horizontal.

Menurut Rosyidah (2012:15-16) kelebihan teka-teki silang yaitu: (1) memudahkan mengajak siswa aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan dan kecepatan berpikir secara bersamaan. (2) Untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses pentransferan pengetahuan kepada para siswa. (3) Memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran. (4) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi. (5) Dapat menghilangkan rasa bosan siswa karena harus berpikir dalam menemukan jawaban yang tepat.

Selain kelebihan teka-teki silang juga memiliki kelemahan yaitu memerlukan waktu yang lama untuk penyusunannya dan apabila terjadi kesalahan dalam menjawab pada satu kotak jawaban, maka dapat mempengaruhi hasil jawaban yang lainnya yang berada dalam kotak yang berhubungan. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa yang kurang memiliki minat dalam mempelajari bahasa Jepang.

#### **2.2.4.4 Langkah-Langkah Teka-Teki Silang**

Menurut Zaini, dkk (2008) berpendapat bahwa langkah-langkah pelaksanaan teka-teki silang adalah sebagai berikut.

- a) Menuliskan kata kunci yang berkaitan dengan materi yang diajarkan

- b) Menyusun teka-teki silang sederhana yang mencakup beberapa item yang dibutuhkan, kemudian menambahkan warna hitam pada kotak yang tidak dibutuhkan.
- c) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya sesuai dengan kata-kata yang dipilih.
- d) Membagikan lembar teka-teki silang kepada siswa untuk dikerjakan baik secara individu maupun kelompok.
- e) Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki silang tersebut.
- f) Memberikan hadiah berupa penghargaan kepada individu atau kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.

#### 2.2.4.5 Huruf *Hiragana*

Huruf *Hiragana* adalah huruf yang paling mendasar yang digunakan untuk menulis kosakata asli dari bahasa Jepang dan digunakan untuk menggantikan kata-kata yang berasal dari huruf *Kanji*. Menurut Iwabuchi dalam Dahidi (2009: 73) berpendapat bahwa huruf *Hiragana* merupakan huruf yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan *Katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan lurus (*chokusenteki*). Huruf *Hiragana* berjumlah 46 huruf, adapun bentuk huruf *Hiragana* yang mirip dapat berpengaruh terhadap penguasaan pemula dalam mempelajari huruf *Hiragana*.

Huruf *Hiragana* mempunyai beberapa fungsi yaitu digunakan untuk menulis *wago*, *kango*, dan bagian kata yang digunakan pada *konshugo*. Huruf *Hiragana* juga dapat digunakan untuk menulis bagian kata yang termasuk *yoogen* (verba, adjektiva-i, dan adjektiva-na), *joshi* (partikel), *jodoushi* (verba bantu), serta menuliskan prefik atau sulfiks yang tidak ditulis dengan *Kanji* (Sudjianto, 2004:78).

#### 2.2.4.6 Huruf *Katakana*

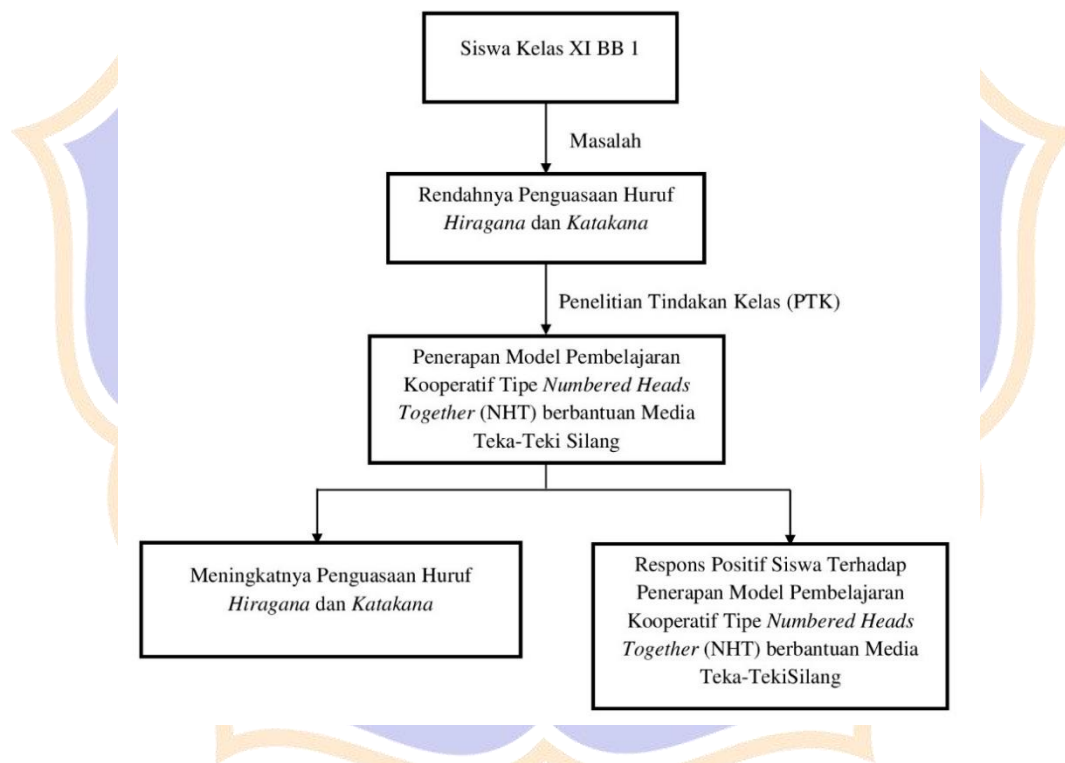
Dahulu huruf *Katakana* hanya digunakan oleh para lelaki, oleh karena itu bentuk hurufnya lurus-lurus. Digunakan untuk kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang kemudian diserap menjadi bahasa Jepang. Huruf *Katakana* digunakan untuk penulisan nama orang, kata serapan dari bahasa lain, kata-kata *onomatopoeic* (efek suara), memberi penekanan, memberi kesan nada percakapan atau menunjukkan *eufemisme* atau ironi. Huruf *Katakana* standar terdiri atas 46 huruf. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:80) *Katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*), bentuknya seperti ア、イ、ウ、エ、オ dan sebagainya. Bentuk garis tersebut yang menjadi karakteristik huruf *Katakana*.

Menurut Ishida (1991:75) walaupun *Katakana* sama dengan *Hiragana* yaitu kelompok huruf *Kana*, namun fungsi *Katakana* tidak sama dengan *Hiragana*. *Katakana* dapat digunakan untuk menuliskan kata-kata seperti nama tempat dan nama orang asing, kata pungut dan

kata-kata bahasa asing, kata-kata yang tergolong *onomatope*, (termasuk bunyi/suara tiruan benda hidup atau mati), nama-nama binatang dan tumbuh-tumbuhan, istilah-istilah khusus bidang keahlian (*senmon yoogo*), nomina nama diri (*koyuu meishi*), dan dapat digunakan dengan tujuan memberikan penekanan, menarik perhatian pembaca, atau memberikan pengertian khusus.

### 2.3 Model Penelitian

Dibawah ini merupakan gambar bagan model penelitian.



**Gambar 2.1 Model Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan *Hiragana* dan *Katakana*, serta mendapatkan respons yang positif dari siswa kelas XI BB 1 SMA Negeri 4 Singajara. Model pembelajaran ini digunakan untuk membantu kesulitan siswa terhadap pelajaran bahasa Jepang dengan cara belajar berkelompok yang berasal dari latar belakang



akademik siswa yang berbeda-beda. Media teka-teki silang yang digunakan dalam tahap latihan (れんしゅう) bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban dugaan atau kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar. Pelajaran bahasa Jepang khususnya materi huruf *Hiragana* dan *Katakana* bagi siswa sangatlah sulit, ketika suatu materi dianggap sulit maka akan muncul rasa enggan atau bosan dalam mempelajarinya. Dengan merubah cara menyampaikan materi menjadi yang lebih menarik, maka rasa bosan tersebut akan hilang, maka dari itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media teka-teki silang dalam mempelajari huruf *Hiragana* dan *Katakana* merupakan cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Siswa akan berperan aktif dalam kelompok selama proses pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dirumuskan hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XI BB1 di SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023, serta penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media teka-teki silang dapat

meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XI BB1 di SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023 memperoleh respons positif.

