

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT
DIVISION* (STAD) BERBANTUAN PERMAINAN
BINGO UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA* PADA SISWA
KELAS XII BB 2 SMA NEGERI 4 SINGARAJA
TAHUN AJARAN 2022/2023**



**OLEH
NATHANIA VALMAI RADOTI
NIM 1912061026**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT
DIVISION* (STAD) BERBANTUAN PERMAINAN
BINGO UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA* PADA SISWA
KELAS XII BB 2 SMA NEGERI 4 SINGARAJA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang

Oleh

Nathania Valmai Radoti

NIM 1912061026

JURUSAN BAHASA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,



Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd.
NIP. 198201102006042002

Pembimbing II,



Yeni S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804222019032012

Skripsi oleh Nathania Valmai Radoti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 7 Juni 2023

Dewan Penguji



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

(Ketua)



Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199309112020122018

(Anggota)



I Kadek Antartika, S.S., M.Hum.
NIP. 197707252005011003

(Anggota)



Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd.
NIP. 198201102006042002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Juni 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197609022000031001

Sekretaris Ujian



I Wayan Sadyana, S.S., M.Si.
NIP. 197812012006041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Made Sutama, M.Pd.
NIP. 196004241986031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantuan Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* dan *Katakana* Pada Siswa Kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 20 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Nathania Valmai Radoti
NIM. 1912061926

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* dan *Katakana* Pada Siswa Kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Prof. Dr. I Made Utama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Bapak Wayan Sadyana, SS., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Ibu Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini
6. Ibu Yeni, S.Pd.,M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D., selaku pembimbing akademik yang juga memberikan arahan, masukan, motivasi, dan bimbingan sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan.

8. Kepala sekolah SMA Negeri 4 Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
9. Bapak Drs. Nyoman Mangku Mariada selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 4 Singaraja yang telah bersedia membantu dalam proses pengumpulan data.
10. Siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023 yang bersedia membantu dalam pengumpulan data sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga dan teman-teman yang memberikan dukungan, doa yang tak henti, tempat bertukar pikiran sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 20 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMBUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
TRANSLITERASI.....	xi
ABSTRAK	xiv
ABSTRAK BAHASA JEPANG.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	11
2.2 Kerangka Teori.....	16
2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif	16
2.2.2 Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD	22
2.2.3 Media Pembelajaran	26
2.2.4 Permainan <i>Bingo</i>	29
2.2.5 Huruf <i>Hiragana</i>	32

2.2.6 Huruf <i>Katakana</i>	32
2.3 Model Penelitian	33
2.4 Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Rancangan Penelitian	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.3 Sumber Data	38
3.3.1 Subjek Penelitian.....	38
3.3.2 Objek Penelitian	38
3.4 Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	39
3.5 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	43
3.5.1 Metode Observasi.....	43
3.5.2 Metode Tes.....	44
3.5.3 Metode Kuesioner atau Angket.....	45
3.6 Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1 Analisis Hasil Belajar Siswa	47
3.6.2 Analisis Persepsi Siswa Melalui Kuesioner.....	48
3.7 Kriteria Keberhasilan Penelitian	50
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Hasil Observasi	52
4.1.2 Hasil <i>Pre-Test</i>	54
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus I.....	58
4.1.4 Hasil Penelitian Siklus II.....	85
4.2 Pembahasan.....	113
4.2.1 Implementasi model pembelajaran kooperatif <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) berbantuan permainan <i>bingo</i> dalam meningkatkan penguasaan huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja	114
4.2.2 Persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) berbantuan	

permainan <i>bingo</i> dalam meningkatkan penguasaan huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja.....	117
4.3 Implikasi.....	120
BAB V. PENUTUP.....	124
5.1 Rangkuman.....	124
5.2 Simpulan.....	127
5.3 Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

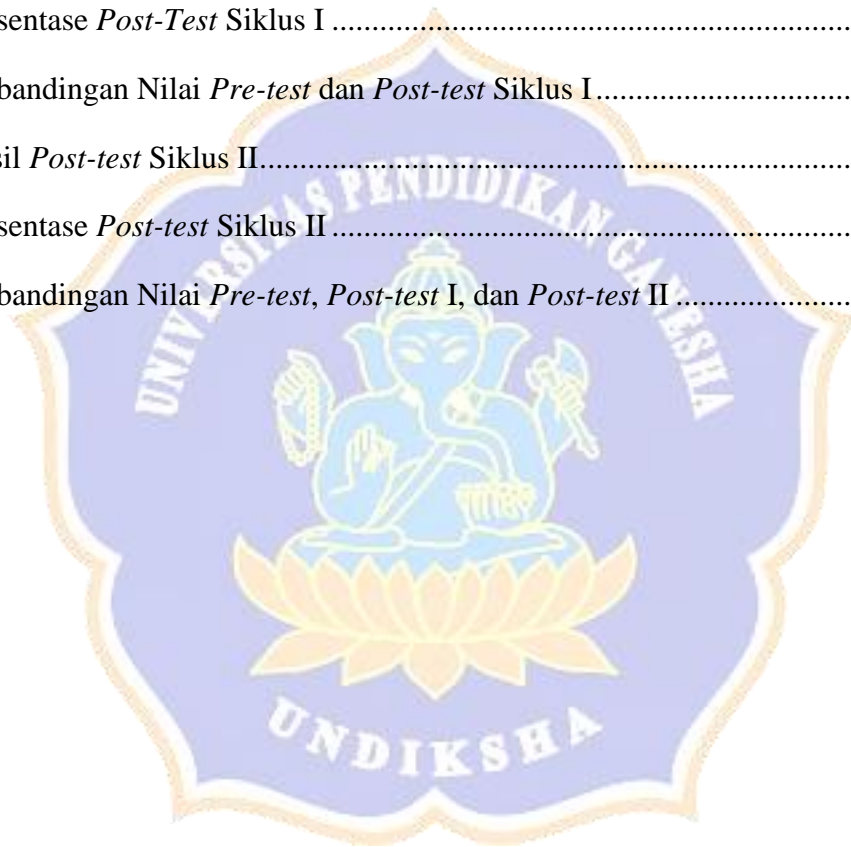


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif tipe STAD.....	23
2.2 Skor Perseorangan.....	24
2.3 Skor Kelompok	25
3.1 Skor Hasil Belajar	47
3.2 Skor Item Instrumen Pernyataan.....	49
3.3 Kriteria Penggolongan Persepsi siswa	49
3.4 Konversi Skor Persepsi Siswa.....	50
4.1 Hasil <i>Pre-Test</i> Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> Siswa.....	54
4.2 Persentase Ketuntasan Siswa	57
4.3 Hasil <i>Post-test</i> Siklus I.....	73
4.4 Persentase Ketuntasan Siswa I.....	75
4.5 Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> dengan <i>Post-test</i> Siklus I.....	76
4.6 Hasil Kuesioner Tertutup Siklus I.....	80
4.7 Hasil <i>Post-test</i> Siklus II.....	101
4.8 Persentase Ketuntasan Siswa II.....	103
4.9 Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> I, dan <i>Post-test</i> II	105
4.10 Hasil Kuesioner Tertutup Siklus II	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Model Penelitian	34
3.1 Siklus Penelitian John Elliot	39
4.1 Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa	56
4.2 Ketuntasan Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa	58
4.3 Hasil <i>Post-Test</i> Siklus I	75
4.4 Persentase <i>Post-Test</i> Siklus I	76
4.5 Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siklus I	78
4.6 Hasil <i>Post-test</i> Siklus II	103
4.7 Persentase <i>Post-test</i> Siklus II	104
4.8 Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> I, dan <i>Post-test</i> II	106



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	132
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	133
Lampiran 3. Skenario Pembelajaran	134
Lampiran 4. Format Lembar Observasi	137
Lampiran 5. Format Angket Persepsi Siswa	139
Lampiran 6. Soal <i>Pre-Test</i>	141
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	145
Lampiran 8. Soal <i>Post-Test</i> I.....	150
Lampiran 9a. Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama.....	152
Lampiran 10b. Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	155
Lampiran 11c. Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Ketiga	157
Lampiran 12a. Hasil Kuesioner Siswa Siklus I	159
Lampiran 13b. Hasil Kuesioner Siswa Siklus I	161
Lampiran 14a. Contoh Hasil Lembar Permainan <i>Bingo</i> Siswa Siklus I.....	163
Lampiran 15b. Contoh Hasil Lembar Permainan <i>Bingo</i> Siswa Siklus I.....	164
Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	165
Lampiran 17. Soal <i>Post-Test</i> II	170
Lampiran 18a. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama.....	173
Lampiran 19b. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua.....	175
Lampiran 20c. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Ketiga	177
Lampiran 21a. Hasil Kuesioner Siswa Siklus II	179
Lampiran 22b. Hasil Kuesioner Siswa Siklus II	181
Lampiran 23a. Contoh Hasil Lembar Permainan <i>Bingo</i> Siswa Siklus II.....	183
Lampiran 24b. Contoh Hasil Lembar Permainan <i>Bingo</i> Siswa Siklus II.....	184
Lampiran 25. Soal Tugas Latihan Huruf <i>Katakana</i>	185
Lampiran 26. Hasil Tugas Latihan <i>Katakana</i>	186
Lampiran 27. Dokumentasi	187
Lampiran 28. Riwayat Hidup	190