



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.acid

Nomor : 74/UN48.7.1/DT/2023

12 Januari 2023

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

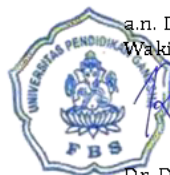
Yth. Kepala SMA Negeri 4 Singaraja

di Jl. Melati, Banjar Jawa, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia.

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Nathania Valmai Radoti
NIM	: 1912061026
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2022/2023
Judul	: 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

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

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

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi. Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



ပီမိၵ်ႈၵျီႇပႃးပီႈၵျီႇတၢ်ပိၵ်ႇ
PEMERINTAH PROVINSI BALI
 မိၵ်ႈပီႈၵျီႇမိၵ်ႈမိၵ်ႈၵျီႇမိၵ်ႈမိၵ်ႈ
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAHRAGA
 ပီႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈ
SMA NEGERI 4 SINGARAJA
 တၢ်ပိၵ်ႈတၢ်ပိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈ
Alamat : Jalan Melati Singaraja
 တၢ်ပိၵ်ႈတၢ်ပိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈမိၵ်ႈ
 Telepon. (0362) 22845, Faxsimile. (0362) 32809, Singaraja – Bali, 81113
<http://sman4singaraja.sch.id> email : sma4singaraja@gmail.com

SURAT KETERANGAN**B.31.421.4/355/SMAN4SINGARAJA/DIKPORA**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 4 Singaraja menerangkan bahwa :

Nama : NATHANIA VALMAI RADOTI
 NIM : 1912061026
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang (S1)

memang benar mahasiswa dari Universitas Pendidikan Ganesha tersebut di atas telah melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Singaraja untuk melengkapi syarat-syarat studi penyusunan skripsi dengan judul "***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***".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bali, 17 Maret 2023



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSR

Lampiran 3. Skenario Pembelajaran

Tahapan	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
Kegiatan awal	1) Guru menuturkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 2) Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa. 3) Guru mengajukan pertanyaan terkait pengetahuan siswa terhadap huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> . 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa.	1) Siswa menuturkan salam dan melakukan doa bersama. 2) Siswa mengkonfirmasi kehadiran dan mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran. 3) Siswa menjawab pertanyaan guru. 4) Siswa menyimak penjelasan dengan baik dan membangun rasa semangat untuk belajar.
Kegiatan inti	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Teams Achievement Divisions (STAD)</i> 1) Guru memperkenalkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Teams Achievement Divisions (STAD)</i> . 2) Guru membagikan lembar latihan huruf <i>Hiragana</i> dan	1) Siswa menyimak penjelasan oleh guru 2) Siswa bertanggung jawab atas lembar latihan yang sudah diberikan.

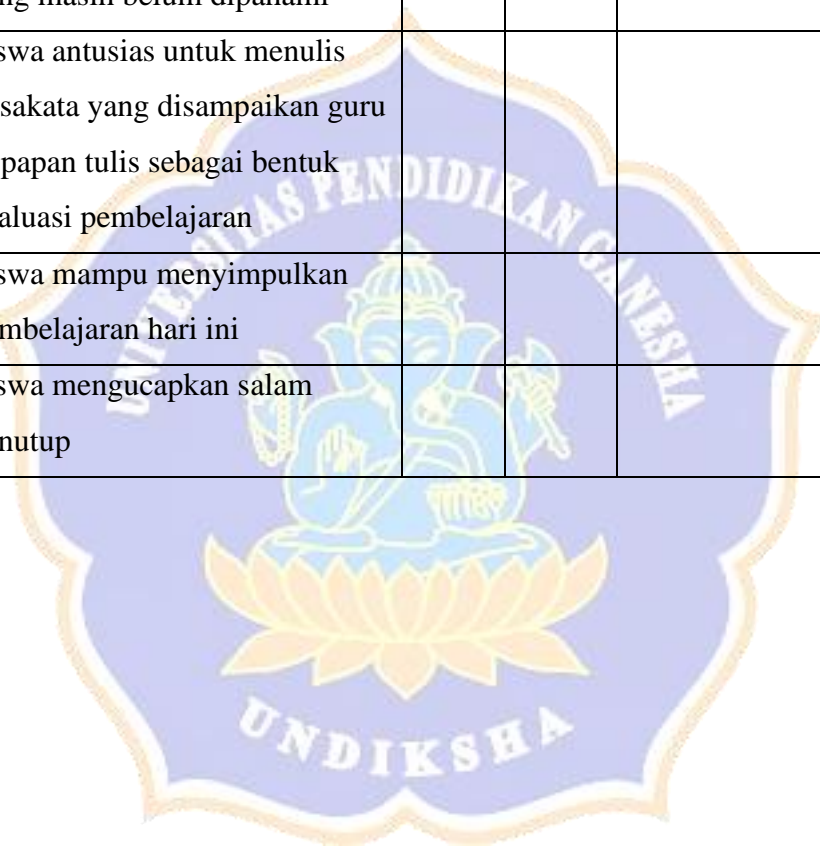
	<p><i>Katakana</i> kepada seluruh siswa.</p> <p>3) Guru menyampaikan materi huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> yang mencakup urutan penulisan dan cara membaca.</p> <p>4) Guru meminta siswa untuk berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> yang sedang dipelajari pada lembar latihan.</p> <p>5) Guru membimbing setiap siswa apabila mengalami kesulitan.</p> <p>Latihan Penguasaan Huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> dengan bantuan media permainan <i>bingo</i></p> <p>6) Guru memperkenalkan dan menjelaskan teknik permainan <i>bingo</i>.</p> <p>7) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen.</p> <p>8) Guru membagikan lembar permainan kepada setiap siswa dalam kelompok.</p>	<p>3) Siswa memperhatikan materi yang disampaikan dengan seksama.</p> <p>4) Siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> yang ditampilkan pada <i>power point</i> di lembar latihan.</p> <p>5) Siswa secara aktif bertanya apabila terdapat hambatan atau kesulitan.</p> <p>6) Siswa menyimak penjelasan oleh guru.</p> <p>7) Siswa membentuk kelompok sesuai dengan intruksi guru.</p> <p>8) Setiap anggota dalam kelompok bertanggung jawab atas lembar permainan.</p> <p>9) Setiap kelompok bekerja sama dalam memainkan permainan.</p> <p>10) Setiap siswa aktif bertanya apabila terdapat hambatan dan kesulitan</p>
--	--	---

	<p>9) Guru mengintruksi siswa untuk bersiap memulai permainan.</p> <p>10) Guru membimbing setiap kelompok dalam berdiskusi apabila mengalami kesulitan.</p>	<p>yang dialami selama pelaksanaan permainan.</p>
Kegiatan penutup	<p>1) Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bertanya terkait hal yang masih kurang dipahami.</p> <p>2) Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan kuis terkait huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> yang telah dipelajari dan dilangsungkan perseorangan.</p> <p>3) Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok belajar sesuai dengan prestasi yang telah dicapai.</p> <p>4) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>5) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.</p>	<p>1) Siswa bertanya apabila terdapat hal yang kurang dipahami.</p> <p>2) Siswa aktif berpartisipasi dalam kuis untuk melihat sejauh mana pemahaman terkait huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i>.</p> <p>3) Pemerolehan hadiah pada setiap kelompok belajar sesuai dengan prestasi yang telah dicapai.</p> <p>4) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>5) Siswa melakukan doa bersama dan menuturkan salam penutup.</p>

Lampiran 4. Format Lembar Observasi

No.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran			
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran			
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama			
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar			
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik			
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru			
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>			
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing			
7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan			
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan			

9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru			
10.	Siswa meneriakkan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis			
	Kegiatan Penutup			
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami			
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran			
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini			
4.	Siswa mengucapkan salam penutup			



Lampiran 5. Format Angket Persepsi Siswa

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT*
DIVISION UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF
HIRAGANA DAN KATAKANA**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai persepsi anda terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan pertanyaan yang ada.
3. Pilihlah pilihan yang sesuai dengan yang anda rasakan.
4. Angket ini tidak berpengaruh sama sekali terhadap nilai anda.

Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> sangat menarik dan menyenangkan					
2.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam memahami materi huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> dengan baik					
3.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran					

4.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat minat belajar saya dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> meningkat					
5.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya menjadi lebih percaya diri dalam belajar huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i>					
6.	Saya merasa sangat termotivasi untuk belajar huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> setelah belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i>					
7.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam menulis huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> dengan tepat					
8.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya tidak lagi merasakan bosan belajar bahasa Jepang khususnya huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i>					
9.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> mampu mengatasi permasalahan saya terhadap huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i>					
10.	Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i>					

Lampiran 6. Soal *Pre-Test*

SOAL PRE-TEST

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :
 Materi : *Hiragana dan Katakana*

Nilai

Bagian I. *Hiragana*A. Ubahlah huruf *romaji* di bawah ini ke dalam huruf *Hiragana* yang tepat!

Yo	Mi	Fu	He	Nu	A	Ru	Me
.....
Mu	Ru	Ho	Re	O	Yu	Se	Mi
.....
A	Se	Me	Ya	Ru	Mi	Fu	Se
.....
Yu	Ho	Nu	O	He	Me	Yo	Ya
.....
O	Me	Ru	Fu	Mi	Re	Mu	
.....	

B. Ubahlah kalimat di bawah ini ke dalam huruf *Romaji* yang tepat!

わたしのこと

わたしはけさくです¹。かぞくはさんにんいます²。ちちといもうととわたしです³。らいげつ、じゅうななさいになります⁴。どうぶつがととてもすきです⁵。きょうねんのたんじょうびとき、しろいこねこをもらいました⁶。ねこのなまえはふろです⁷。まいにちわたしはふろといっしょにこうえんにいきます⁸。そして、りょうりもすきです⁹。ひまなとき、りょうりをします¹⁰。

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**(Siklus I)**

Sekolah : SMA Negeri 4 Singaraja

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Kelas/Semester : XII/Ganjil

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

1. Mengidentifikasi bentuk, goresan, cara penulisan, dan cara baca huruf *Hiragana*
2. Menulis dan membaca dengan tepat kosakata dalam huruf *Hiragana*

B. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk, goresan, cara penulisan, dan cara baca huruf *Hiragana*
2. Siswa mampu menulis dan membaca dengan tepat kosakata dalam huruf *Hiragana*

C. Materi Pembelajaran

Pertemuan I :

あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、が、
ぎ、ぐ、げ、ご、ざ、じ、ず、ぜ、ぞ

Pertemuan II :

た、ち、つ、て、と、な、に、ぬ、ね、の、は、ひ、ふ、へ、ほ、だ、
ぢ、づ、で、ど、ば、び、ぶ、べ、ぼ、ぱ、ぴ、ぷ、ぺ、ぽ

Pertemuan III :

ま、み、む、め、も、ら、り、る、れ、ろ、や、ゆ、よ、わ、を、ん、
bunyi panjang, dan konsonan rangkap dalam *Hiragana*

D. Model/Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kooperatif

Strategi Pembelajaran : *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Media Pembelajaran : PPT dan Permainan *Bingo*

Sumber Belajar : Buku NIHON GO KIRA KIRA II

E. Langkah-langkah pembelajaran

Alur Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Pengantar Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menuturkan salam dalam bahasa Jepang dan menanyakan kabar siswa (お元気ですか). 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. 4. Guru mengajukan pertanyaan terkait pengetahuan siswa terhadap huruf <i>Hiragana</i>. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan lembar latihan huruf <i>Hiragana</i> kepada seluruh siswa 2. Guru menampilkan huruf <i>Hiragana</i> menggunakan media PPT, kemudian meminta siswa untuk menyimak dan berlatih menuturkan dan menulis huruf <i>Hiragana</i> sesuai dengan urutan penulisan. 3. Guru membimbing proses latihan siswa apabila terdapat hambatan atau kesulitan. 4. Guru menyampaikan teknis pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Teams Achievement</i> 	65 Menit

	<p><i>Divisions</i> (STAD) berbantuan permainan <i>bingo</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar secara heterogen. 6. Guru membagikan lembar permainan <i>bingo</i> kepada seluruh kelompok. 7. Guru menyebutkan 12 kosakata secara satu per satu, kemudian siswa mendengar dan menulis kembali kosakata ke dalam huruf <i>Hiragana</i> pada lembar permainan secara acak. 8. Siswa diminta untuk mendengarkan dengan seksama kosakata yang diucapkan guru. 9. Guru membimbing dan memantau jalannya permainan. 10. Kelompok yang berhasil membuat tiga deret garis diagonal, vertikal, atau horizontal harus berteriak "<i>Bingo!</i>" maka mereka dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan <i>bingo</i>, begitu seterusnya sampai permainan berakhir. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bertanya terkait hal yang masih kurang dipahami. 2. Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan kuis terkait huruf <i>Hiragana</i> yang telah dipelajari dan dilangsungkan perseorangan. 	10 Menit

	<p>3. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok belajar sesuai dengan prestasi yang telah dicapai.</p> <p>4. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.</p>	
--	---	--

F. Penilaian

1. Observasi Siswa

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar Observasi

2. Penilaian Hasil Belajar

Teknik : Tes Tulis

Bentuk : Essai dan Mencocokkan

Instrumen : *Post-test*

Indikator Penilaian Tes Tulis

Bentuk soal : Mengubah huruf *Romaji* ke dalam huruf *Hiragana* dan *Katakana*, mengubah huruf *Hiragana* dan *Katakana* ke dalam huruf *Romaji*, serta mencocokkan huruf *Katakana* dengan huruf *Romaji*.

Jumlah Soal : 243 butir

Keterangan		Nilai
Benar	= Skor 1	Keterangan: $N = \text{Nilai tes yang didapatkan}$ $SB = \text{Skor benar/jumlah soal yang dijawab benar}$ $TB = \text{Total skor/jumlah soal seluruhnya}$
Salah	= Skor 0	
		$\frac{SB}{TB} \times 100$

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat kurang

3. Penilaian persepsi

$$\text{Rumus : } \frac{\text{jumlah skor persepsi siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan hasil rata-rata yang sudah ditemukan, selanjutnya dikonversikan ke dalam kriteria penggolongan skor persepsi di bawah ini.

Skor	Kriteria
$X \geq 45$	Sangat positif
$35 \leq X < 45$	Positif
$25 \leq X < 35$	Cukup positif
$15 \leq X < 25$	Kurang positif
$X < 15$	Sangat kurang positif

Lampiran 8. Soal *Post-Test* I

**SOAL POST-TEST
SIKLUS I**

Nama :

Nilai

Kelas :

No. Absen :

Materi : *Hiragana***A. Ubahlah huruf *Hiragana* berikut ini ke dalam huruf *Romaji* yang tepat!**

め	や	ぬ	せ	も	う	ろ	へ	ね	つ
.....
わ	け	そ	つ	お	ひ	ゆ	せ	え	ろ
.....
ね	う	え	ち	ふ	わ	つ	お	め	ひ
.....
せ	へ	つ	め	や	そ	ぬ	ち	け	う
.....
ゆ	ろ	お	ひ	つ	ね	う	わ	ふ	え
.....
つ	も	う	せ	わ	ふ	お	ろ	や	そ
.....
ひ	わ	ゆ	け	へ	う	ち	ぬ	も	
.....	

B. Ubahlah kalimat di bawah ini ke dalam huruf *Hiragana* yang tepat!

Haruko san no shumi

Haruko san no shumi wa hon o yomu koto desu. Hon no naka ni, rekishi no hon o yomu no ga suki desu. Haruko san wa yoku rekishi no hon o yonde imasu. Toshokan ni rekishi no hon ga takusan arimasu kara, yoku yomi ni ikimasu. Haruko san ni totte, atama ga yoku naritai nara, yoku hon o yonde kudasai. Anata wa yomu no ga suki desuka. Rekishi no hon o yonda koto ga arimasuka. Attara nan no rekishi desuka.



Lampiran 9a. Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran	√		Seluruh siswa mengucapkan salam
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran	√		Seluruh siswa memngkonfirmasi kehadiran
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		√	Beberapa siswa asik dengan kegiatan pribadinya
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama		√	Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar	√		Seluruh siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik	√		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada latihan
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru	√		Seluruh siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>	√		Seluruh siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	√		Setiap siswa saling berdiskusi dengan anggota sekelompoknya

7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan		√	Beberapa siswa tidak ikut bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menuliskan kosakata pada lembar permainan <i>bingo</i> dan terdapat kelompok yang tidak menuliskan kosakata sesuai dengan instruksi guru
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan	√		Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan <i>bingo</i>
9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru		√	Beberapa siswa tidak ikut bekerja sama dengan anggota kelompok dalam mencari kosakata yang disebutkan satu per satu oleh guru
10.	Siswa meneriakan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis	√		Kelompok yang berhasil membentuk 3 deret garis dengan kompak meneriakan <i>BINGO!</i>
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami		√	Beberapa murid masih merasa malu untuk bertanya
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran		√	Beberapa siswa antusias untuk menulis kosakata di papan tulis
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini	√		Seluruh siswa dapat menyimpulkan secara tepat

				pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
4.	Siswa mengucapkan salam penutup	√		Seluruh siswa mengucapkan salam penutup



Lampiran 10b. Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Kedua

seNo.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran	√		Seluruh siswa mengucapkan salam
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran	√		Seluruh siswa memngkonfirmasi kehadiran
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		√	Beberapa siswa asik dengan kegiatan pribadinya
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama		√	Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar	√		Seluruh siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik	√		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>Hiragana</i> pada lembar latihan
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru	√		Seluruh siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>	√		Seluruh siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	√		Setiap siswa saling berdiskusi dengan anggota sekelompoknya

7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan		√	Terdapat siswa yang tidak ikut bekerja sama dalam menuliskan kosakata pada lembar permainan
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan	√		Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan <i>bingo</i>
9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru		√	Terdapat siswa yang tidak ikut bekerja sama dalam mencari kosakata yang disebutkan satu per satu oleh guru
10.	Siswa meneriakkan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis	√		Kelompok yang berhasil membentuk 3 deret garis dengan kompak meneriakkan <i>BINGO!</i>
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami		√	Beberapa murid masih merasa malu untuk bertanya
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran	√		Siswa antusias untuk menulis kosakata di papan tulis
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini	√		Seluruh siswa dapat menyimpulkan secara tepat pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
4.	Siswa mengucapkan salam penutup	√		Seluruh siswa mengucapkan salam penutup

Lampiran 11c. Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Ketiga

No.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran	√		Seluruh siswa mengucapkan salam
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran	√		Seluruh siswa memngkonfirmasi kehadiran
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	√		Beberapa siswa asik dengan kegiatan pribadinya
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama		√	Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar	√		Seluruh siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik		√	Terdapat siswa yang tidak mengikuti kegiatan berlatih dengan baik
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru	√		Seluruh siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>	√		Seluruh siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	√		Setiap siswa saling berdiskusi dengan anggota sekelompoknya

7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam menuliskan kosakata pada lembar permainan
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan	√		Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan <i>bingo</i>
9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam mencari kosakata yang disebutkan satu per satu oleh guru
10.	Siswa meneriakkan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis	√		Kelompok yang berhasil membentuk 3 deret garis dengan kompak meneriakkan <i>BINGO!</i>
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami		√	Beberapa murid masih merasa malu untuk bertanya
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran	√		Beberapa siswa antusias untuk menulis kosakata di papan tulis
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini	√		Seluruh siswa dapat menyimpulkan secara tepat pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
4.	Siswa mengucapkan salam penutup	√		Seluruh siswa mengucapkan salam penutup

Lampiran 12a. Hasil Kuesioner Siswa Siklus I

I

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*
BERBANTUAN PERMAINAN *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA***

Nama :
Kelas : XII IPA 2
No. Absen : 08

Petunjuk Pengisian

1. Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai persepsi anda terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan pertanyaan yang ada.
3. Pilihlah pilihan yang sesuai dengan yang anda rasakan.
4. Angket ini tidak berpengaruh sama sekali terhadap nilai anda.

Keterangan

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> sangat menarik dan menyenangkan		✓			
2.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam memahami materi huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan baik		✓			
3.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran		✓			
4.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat minat belajar saya dalam mempelajari bahasa Jepang		✓			

	khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> meningkat					
5.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya menjadi lebih percaya diri dalam belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>			✓		
6.	Saya merasa sangat termotivasi untuk belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> setelah belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i>			✓		
7.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam menulis huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan tepat		✓			
8.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya tidak lagi merasakan bosan belajar bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>			✓		
9.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> mampu mengatasi permasalahan saya terhadap huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			
10.	Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			

Lampiran 13b. Hasil Kuesioner Siswa Siklus I

I

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*
BERBANTUAN PERMAINAN *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA***

Nama

Kelas : XI BB2

No. Absen : 25

Petunjuk Pengisian

1. Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai persepsi anda terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan pertanyaan yang ada.
3. Pilihlah pilihan yang sesuai dengan yang anda rasakan.
4. Angket ini tidak berpengaruh sama sekali terhadap nilai anda.

Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> sangat menarik dan menyenangkan		✓			
2.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam memahami materi huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan baik		✓			
3.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran		✓			
4.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat minat belajar saya dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> meningkat		✓			

5.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya menjadi lebih percaya diri dalam belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			
6.	Saya merasa sangat termotivasi untuk belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> setelah belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i>			✓		
7.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam menulis huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan tepat			✓		
8.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya tidak lagi merasakan bosan belajar bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			
9.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> mampu mengatasi permasalahan saya terhadap huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>			✓		
10.	Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			

Lampiran 14a. Contoh Hasil Lembar Permainan *Bingo* Siswa Siklus I

LEMBAR KERJA PERMAINAN

BINGO

Anggota Kelompok : 3

1. (12) 6 (17)
2. (35)
3. (32)
4. (26)
5. (19)

はうすい	くあい	えがお
しけ	はさ	あき
そすう	かぜ	くつき
おちまい	とえ	けさ



Lampiran 15b. Contoh Hasil Lembar Permainan *Bingo* Siswa Siklus I

LEMBAR KERJA PERMAINAN

BINGO

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

こえ	そら	あき
こぞう	しけ	おおきい
ぐあい	せき	かぜ
えがお	いす	くろき



Lampiran 16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**(Siklus II)**

Sekolah : SMA Negeri 4 Singaraja
 Mata Pelajaran : Bahasa Jepang
 Kelas/Semester : XII/Ganjil
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

1. Mengidentifikasi bentuk, goresan, cara penulisan, dan cara baca huruf *katakana*
2. Menulis dan membaca dengan tepat kosakata dalam huruf *katakana*

B. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk, goresan, cara penulisan, dan cara baca huruf *katakana*
2. Siswa mampu menulis dan membaca dengan tepat kosakata dalam huruf *katakana*

C. Materi Pembelajaran

Pertemuan I :

ア、イ、ウ、エ、オ、カ、キ、ク、ケ、コ、サ、シ、ス、セ、ソ、ガ、
 ギ、グ、ゲ、ゴ、ザ、ジ、ズ、ゼ、ゾ

Pertemuan II :

タ、チ、ツ、テ、ト、ナ、ニ、ヌ、ネ、ノ、ハ、ヒ、フ、ヘ、ホ、ダ、
 チ、ヅ、デ、ド、バ、ビ、ブ、ベ、ボ、パ、ピ、プ、ペ、ポ

Pertemuan III :

マ、ミ、ム、メ、モ、ラ、リ、ル、レ、ロ、ヤ、ユ、ヨ、ワ、ヲ、ン、
 bunyi panjang, dan konsonan rangkap dalam *katakana*

D. Model/Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kooperatif
 Strategi Pembelajaran : *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*
 Media Pembelajaran : PPT dan Permainan *Bingo*
 Sumber Belajar : Buku NIHON GO KIRA KIRA II

E. Langkah-langkah pembelajaran

Alur Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Pengantar Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dalam bahasa Jepang dan menanyakan kabar siswa (お元気ですか). 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. 4. Guru mengajukan pertanyaan terkait pengetahuan siswa terhadap huruf <i>katakana</i>. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan lembar latihan huruf <i>katakana</i> kepada seluruh siswa 2. Guru menampilkan huruf <i>katakana</i> menggunakan media PPT, kemudian meminta siswa untuk menyimak dan berlatih mengucapkan dan menulis huruf <i>katakana</i> sesuai dengan urutan penulisan. 3. Guru membimbing proses latihan siswa apabila terdapat hambatan atau kesulitan. 4. Guru menyampaikan teknis pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Teams Achievement</i> 	65 Menit

	<p><i>Divisions</i> (STAD) berbantuan permainan <i>bingo</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar secara heterogen. 6. Guru membagikan lembar permainan <i>bingo</i> kepada seluruh kelompok. 7. Guru menyebutkan 12 kosakata secara satu per satu, kemudian siswa mendengar dan menulis kembali kosakata ke dalam huruf <i>katakana</i> pada lembar permainan secara acak. 8. Siswa diminta untuk mendengarkan dengan seksama kosakata yang diucapkan guru. 9. Guru membimbing dan memantau jalannya permainan. 10. Kelompok yang berhasil membuat tiga deret garis diagonal, vertikal, atau horizontal harus berteriak "<i>Bingo!</i>" maka mereka dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan <i>bingo</i>, begitu seterusnya sampai permainan berakhir. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bertanya terkait hal yang masih kurang dipahami. 2. Guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memberikan kuis terkait huruf <i>katakana</i> yang telah dipelajari dan dilangsungkan perseorangan. 	15 Menit

	<p>3. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok belajar sesuai dengan prestasi yang telah dicapai.</p> <p>4. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.</p>	
--	---	--

F. Penilaian

4. Observasi Siswa

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar Observasi

5. Penilaian Hasil Belajar

Teknik : Tes Tulis

Bentuk : Essai

Instrumen : *Post-test*

Indikator Penilaian Tes Tulis

Bentuk soal : Mengubah huruf *Romaji* ke dalam huruf *Hiragana* dan *Katakana*, mengubah huruf *Hiragana* dan *Katakana* ke dalam huruf *Romaji*, serta mencocokkan huruf *Katakana* dengan huruf *Romaji*.

Jumlah soal : 210

Keterangan		Nilai
Benar	= Skor 1	Keterangan: $N = \text{Nilai tes yang didapatkan}$ $SB = \text{Skor benar/jumlah soal yang dijawab benar}$ $TB = \text{Total skor/jumlah soal seluruhnya}$
Salah	= Skor 0	
		$\frac{SB}{TB} \times 100$

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat kurang

6. Penilaian persepsi

$$\text{Rumus : } \frac{\text{jumlah skor persepsi siswa}}{\text{jumlah siswa}}$$

Berdasarkan hasil rata-rata yang sudah ditemukan, selanjutnya dikonversikan ke dalam kriteria penggolongan skor persepsi di bawah ini.

Skor	Kriteria
$X \geq 45$	Sangat positif
$35 \leq X < 45$	Positif
$25 \leq X < 35$	Cukup positif
$15 \leq X < 25$	Kurang positif
$X < 15$	Sangat kurang positif

Lampiran 17. Soal *Post-Test* II

SOAL POST-TEST SIKLUS II

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Materi : *Hiragana dan Katakana*

A. Ubahlah huruf Romaji di bawah ini ke dalam huruf Hiragana yang tepat!

Contoh

Soal 1

1/ha	2/chi	3/ro	さ	ん	4/wa	5/fu	6/ne	で	7/ho	ん	8/o	よ	9/mu
------	-------	------	---	---	------	------	------	---	------	---	-----	---	------

Soal 2

き	1/chi	2/ro	3/ne	え	さ	ん	7/wa	8/so	9/fu	10/o	11/se	12/wa	す	る
---	-------	------	------	---	---	---	------	------	------	------	-------	-------	---	---

Soal 3

も	う	し	1/wa	2/ke	あ	り	ま	2/se	ん	で	し	た	,	3/wa
た	し	の	4/se	い	で	す								

Soal 4

1/so	2/chi	ら	3/wa	う	4/ke	つ	5/ke	で	す
------	-------	---	------	---	------	---	------	---	---

Soal 5

1/mu	い	2/chi	の	さ	ん	の	3/me	つ	き	が	4/wa	る	く	て
,	5/me	が	6/ne	7/o	つ	か	い	ま	す					

Soal 6

1/mu	ら	た	さ	ん	2/wa	こ	う	え	ん	へ	い	っ	て	,	い
3/nu	と	さ	ん	ぼ	す	る									

Soal 7

1/se	ん	た	く	き	2/o	つ	か	う	3/ho	う	4/ho	う	が	5/wa
か	り	ま	6/se	ん										

Soal 8

1/ro	く	た	さ	ん	2/wa	に	3/chi	よ	う	び	に	4/so	う	じ
------	---	---	---	---	------	---	-------	---	---	---	---	------	---	---

5/o	す	る
-----	---	---

Soal 9

え	き	の	な	か	で	お	か	1/ne	2/o	3/nu	す	4/mu
---	---	---	---	---	---	---	---	------	-----	------	---	------

Soal 10

え	ん	1/me	い	さ	ん	2/wa	3/fu	く	4/o	5/nu	う	が	す	き
で	す													

B. Ubahlah huruf *Katakana* di bawah ini ke dalam huruf *Romaji* yang tepat!

ム	リ	ニー	ス	モ	オ	ラ	ン	ナ	サ
.....
タ	イ	ナ	レ	ア	リ	ト	ス	ウ	ク
.....
ヤ	ン	オ	チ	ター	サ	ハ	イ	ツ	ラ
.....
ハ	ス	ト	ノ	ウ	モ	ニ	チ	ター	ア
.....
ウ	ラ	ア	リ	ツ	ナー	ン	ヤ	レ	ム
.....
ター	モ	ン	イ	ハ	ク	ア	ツ	ト	ス
.....
ツ	サ	ス	ウ	レ	チ	ニ	ラ	ノ	ム
.....
ク	ノ	ヤ	オ						
.....						

Lampiran 18a. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran	√		Seluruh siswa mengucapkan salam
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran	√		Seluruh siswa memngkonfirmasi kehadiran
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	√		Seluruh siswa dengan antusias mendengarkan tujuan pembelajaran
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	√		Seluruh siswa mendengarkan guru dengan seksama
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar	√		Seluruh siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik	√		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>hiragana</i> pada lembar latihan
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru	√		Seluruh siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>	√		Seluruh siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	√		Setiap siswa saling berdiskusi dengan anggota sekelompoknya

7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam menuliskan kosakata pada lembar permainan
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan	√		Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan <i>bingo</i>
9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam mencari kosakata yang disebutkan satu per satu oleh guru
10.	Siswa meneriakkan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis	√		Kelompok yang berhasil membentuk 3 deret garis dengan kompak meneriakkan <i>BINGO!</i>
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami		√	Masih terdapat siswa yang malu untuk bertanya
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran	√		Siswa mulai aktif untuk menuliskan kosakata di papan tulis
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini	√		Seluruh siswa dapat menyimpulkan secara tepat pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
4.	Siswa mengucapkan salam penutup	√		Seluruh siswa mengucapkan salam penutup

Lampiran 19b. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran	√		Seluruh siswa mengucapkan salam
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran	√		Seluruh siswa memngkonfirmasi kehadiran
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	√		Seluruh siswa dengan antusias mendengarkan tujuan pembelajaran
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	√		Seluruh siswa mendengarkan guru dengan seksama
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar	√		Seluruh siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik	√		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>hiragana</i> pada lembar latihan
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru	√		Seluruh siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>	√		Seluruh siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	√		Setiap siswa saling berdiskusi dengan anggota sekelompoknya

7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam menuliskan kosakata pada lembar permainan
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan	√		Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan <i>bingo</i>
9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam mencari kosakata yang disebutkan satu per satu oleh guru
10.	Siswa meneriakkan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis	√		Kelompok yang berhasil membentuk 3 deret garis dengan kompak meneriakkan <i>BINGO!</i>
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami	√		Siswa mulai aktif bertanya terkait hal yang masih belum dipahami
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran	√		Siswa mulai aktif untuk menuliskan kosakata di papan tulis
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini	√		Seluruh siswa dapat menyimpulkan secara tepat pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
4.	Siswa mengucapkan salam penutup	√		Seluruh siswa mengucapkan salam penutup

Lampiran 20c. Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan Ketiga

No.	Apek yang diobservasi	Keberadaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Siswa mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran	√		Seluruh siswa mengucapkan salam
2.	Siswa mengkonfirmasi kehadiran	√		Seluruh siswa memngkonfirmasi kehadiran
3.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	√		Seluruh siswa dengan antusias mendengarkan tujuan pembelajaran
	Kegiatan Inti			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	√		Seluruh siswa mendengarkan guru dengan seksama
2.	Siswa memperlihatkan antusiasme dalam belajar	√		Seluruh siswa berantusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Siswa berlatih huruf pada lembar latihan dengan baik	√		Seluruh siswa berlatih menulis huruf <i>hiragana</i> pada lembar latihan
4.	Siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru	√		Seluruh siswa membentuk kelompok sesuai dengan instruksi guru
5.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>	√		Seluruh siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan guru tentang permainan <i>bingo</i>
6.	Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing	√		Setiap siswa saling berdiskusi dengan anggota sekelompoknya

7.	Siswa menuliskan kosakata yang disampaikan guru pada lembar permainan	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam menuliskan kosakata pada lembar permainan
8.	Siswa menunjukkan antusias mengikuti permainan	√		Seluruh siswa antusias dalam mengikuti permainan <i>bingo</i>
9.	Siswa mencari kosakata yang disampaikan satu per satu oleh guru	√		Masing-masing anggota kelompok saling bekerja sama dalam mencari kosakata yang disebutkan satu per satu oleh guru
10.	Siswa meneriakkan <i>BINGO</i> ketika berhasil membentuk 3 deret garis	√		Kelompok yang berhasil membentuk 3 deret garis dengan kompak meneriakkan <i>BINGO!</i>
Kegiatan Penutup				
1.	Siswa bertanya apabila ada hal yang masih belum dipahami	√		Siswa mulai aktif bertanya terkait hal yang masih belum dipahami
2.	Siswa antusias untuk menulis kosakata yang disampaikan guru di papan tulis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran	√		Siswa mulai aktif untuk menuliskan kosakata di papan tulis
3.	Siswa mampu menyimpulkan pembelajaran hari ini	√		Seluruh siswa dapat menyimpulkan secara tepat pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan
4.	Siswa mengucapkan salam penutup	√		Seluruh siswa mengucapkan salam penutup

Lampiran 21a. Hasil Kuesioner Siswa Siklus II

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*
BERBANTUAN PERMAINAN *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA***

Nama :
Kelas : XII BB 2
No. Absen : 08
Petunjuk Pengisian

1. Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai persepsi anda terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan pertanyaan yang ada.
3. Pilihlah pilihan yang sesuai dengan yang anda rasakan.
4. Angket ini tidak berpengaruh sama sekali terhadap nilai anda.

Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> sangat menarik dan menyenangkan		✓			
2.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam memahami materi huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan baik		✓			
3.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran		✓			
4.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat minat belajar saya dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> meningkat		✓			

5.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya menjadi lebih percaya diri dalam belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓		
6.	Saya merasa sangat termotivasi untuk belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> setelah belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i>		✓		
7.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam menulis huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan tepat		✓		
8.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya tidak lagi merasakan bosan belajar bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓		
9.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> mampu mengatasi permasalahan saya terhadap huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓		
10.	Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓		

Lampiran 22b. Hasil Kuesioner Siswa Siklus II

**ANGKET PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*
BERBANTUAN PERMAINAN *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA***

Nama

Kelas : XI BB₂

No. Absen : X

Petunjuk Pengisian

1. Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan mengenai persepsi anda terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Berikan tanda centang (✓) sesuai dengan pertanyaan yang ada.
3. Pilihlah pilihan yang sesuai dengan yang anda rasakan.
4. Angket ini tidak berpengaruh sama sekali terhadap nilai anda.

Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> sangat menarik dan menyenangkan		✓			
2.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam memahami materi huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan baik		✓			
3.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat saya menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran	✓				
4.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membuat minat belajar saya dalam mempelajari bahasa Jepang		✓			

	khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> meningkat					
5.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya menjadi lebih percaya diri dalam belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			
6.	Saya merasa sangat termotivasi untuk belajar huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> setelah belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i>		✓			
7.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> membantu saya dalam menulis huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i> dengan tepat		✓			
8.	Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> saya tidak lagi merasakan bosan belajar bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			
9.	Penerapan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> mampu mengatasi permasalahan saya terhadap huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			
10.	Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif <i>student teams achievement division</i> berbantuan permainan <i>bingo</i> cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>		✓			

Lampiran 23a. Contoh Hasil Lembar Permainan *Bingo* Siswa Siklus II

LEMBAR KERJA PERMAINAN

BINGO

Anggota Kelompok 2

1. (16) 6.
2. (06)
3. (24)
4. (25)
5. (23)

(30)

へナへナ	コスト	ソベコベ ^x
ヒタヒタ	ミノテ	ヲタヲタ
ナイフ	ホステス	ハノイ
ネクタイ [←]	ヲブス	ヲクヲク ^x



Lampiran 24b. Contoh Hasil Lembar Permainan *Bingo* Siswa Siklus II

LEMBAR KERJA PERMAINAN

BINGO

Anggota Kelompok :

1. (3)
2. (5)
3. (17)
4. (20)
5. (27)

ネクタイ	ヘナヘナ	ハノイ
アタフタ	ヌクヌク	ヒカヒタ
ホステス	ナイフ	フスト
ツベツベ	4ブス	ツテ



Lampiran 25. Soal Tugas Latihan Huruf *Katakana*

**SOAL LATIHAN
HURUF KATAKANA**

Nama :
No Absen :
Kelas : XII BB 2

A. Ubahlah huruf *romaji* di bawah ini ke dalam huruf *katakana* yang tepat!

Contoh : A ▶ ア

N		NE		RU	
O		RE		SHI	
NA		CHI		U	
KE		NI		YU	
MO		SO			

B. Cocokkanlah kosakata dalam huruf *katakana* di bawah ini ke dalam huruf *romaji* yang tepat!

Contoh : ポケット (j)

1. ノック (.....)
2. マット (.....)
3. ローマ (.....)
4. ノート (.....)
5. クロック (.....)

- | | | | | | | | |
|----------|------------|----------|----------|----------|------------|----------|----------|
| a. Nooto | b. Kurokku | c. Nooku | d. Matto | e. Rooma | f. Kurooku | g. Nokku | h. Notto |
| i. Mato | j. Poketto | | | | | | |

Lampiran 26. Hasil Tugas Latihan *Katakana*

No	Nama Siswa	Jumlah	Nilai	Ketuntasan	Kategori
1	Siswa 1	18	95	Tuntas	Sangat Baik
2	Siswa 2	19	100	Tuntas	Sangat Baik
3	Siswa 3	16	84	Tuntas	Baik
4	Siswa 4	15	79	Tuntas	Baik
5	Siswa 5	17	89	Tuntas	Sangat Baik
6	Siswa 6	15	79	Tuntas	Baik
7	Siswa 7	16	84	Tuntas	Baik
8	Siswa 8	19	100	Tuntas	Sangat Baik
9	Siswa 9	18	95	Tuntas	Sangat Baik
10	Siswa 10	15	79	Tuntas	Baik
11	Siswa 11	18	95	Tuntas	Sangat Baik
12	Siswa 12	17	89	Tuntas	Sangat Baik
13	Siswa 13	18	95	Tuntas	Sangat Baik
14	Siswa 14	18	95	Tuntas	Sangat Baik
15	Siswa 15	15	79	Tuntas	Baik
16	Siswa 16	14	74	Tuntas	Baik
17	Siswa 17	15	79	Tuntas	Baik
18	Siswa 18	15	79	Tuntas	Baik
19	Siswa 19	16	84	Tuntas	Baik
20	Siswa 20	14	74	Tuntas	Baik
21	Siswa 21	14	74	Tuntas	Baik
22	Siswa 22	16	84	Tuntas	Baik
23	Siswa 23	18	95	Tuntas	Sangat Baik
24	Siswa 24	14	74	Tuntas	Baik
25	Siswa 25	19	100	Tuntas	Sangat Baik
26	Siswa 26	19	100	Tuntas	Sangat Baik
27	Siswa 27	18	95	Tuntas	Sangat Baik
28	Siswa 28	15	79	Tuntas	Baik
29	Siswa 29	18	95	Tuntas	Sangat Baik
30	Siswa 30	16	84	Tuntas	Baik
31	Siswa 31	15	79	Tuntas	Baik
32	Siswa 32	14	74	Tuntas	Baik
33	Siswa 33	18	95	Tuntas	Sangat Baik
34	Siswa 34	19	100	Tuntas	Sangat Baik
35	Siswa 35	16	84	Tuntas	Baik
36	Siswa 36	19	100	Tuntas	Sangat Baik
			3139		
Rata-rata skor					87,19
Presentase ketuntasan					100%

Lampiran 27. Dokumentasi

Pre-test**Siklus I
Pertemuan Pertama****Pertemuan Kedua**

Pertemuan Ketiga



Post-Test dan Kuesioner Siklus I



**Siklus II
Pertemuan Pertama**



Pertemuan Kedua



Pertemuan Ketiga



Post-Test dan Kuesioner Siklus II



Lampiran 28. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Nathania Valmai Radoti lahir di Jakarta pada tanggal 26 Mei 2001. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri Bapak Rudolf Nixon Hutabarat dan Ibu Nova Helenaria Panjaitan. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen Protestan. Bertempat tinggal di Griya Serpong Asri Blok J3 No. 9 Kelurahan Suradita, Kecamatan Cisauk, Kabupaten Tangerang. Banten. 15343.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Cisauk dan lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Cisauk dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 22 Kabupaten Tangerang dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan lulus pada tahun 2019. Melanjutkan pendidikan kembali pada tahun 2019 ke Perguruan Tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan program studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang. Pada semester akhir tahun 2023 penulis telah menyelesaikan Skripsi berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Permainan *Bingo* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* dan *Katakana* Siswa Kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023”