

People. Innovation. Excellence.



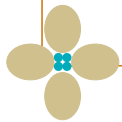
ISSN: 2087-1236

Volume 5 No. 2 Oktober 2014



humaniora

Language, People, Art, and Communication Studies



humaniora

Vol. 5

No. 2

Hlm. 551-1304

Jakarta Oktober 2014

ISSN: 2087-1236

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

Pelindung	Rector BINUS University																																														
Penanggung Jawab	Vice Rector of Research and Technology Transfer																																														
Ketua Penyunting	Endang Ernawati																																														
Penyunting Pelaksana	<table> <tr> <td>Akun</td> <td>Mita Purbasari Wahidiyat</td> </tr> <tr> <td>Retnowati</td> <td>Lintang Widyokusumo</td> </tr> <tr> <td>Agnes Herawati</td> <td>Satrya Mahardhika</td> </tr> <tr> <td>Ienneke Indra Dewi</td> <td>Danendro Adi</td> </tr> <tr> <td>Menik Winiharti</td> <td>Tunjung Riyadi</td> </tr> <tr> <td>Almodad Biduk Asmani</td> <td>Budi Sriherlambang</td> </tr> <tr> <td>Nalti Novianti</td> <td>Yunida Sofiana</td> </tr> <tr> <td>Rosita Ningrum</td> <td>Trisnawati Sunarti N</td> </tr> <tr> <td>Elisa Carolina Marion</td> <td>Dila Hendrassukma</td> </tr> <tr> <td>Ratna Handayani</td> <td>Dominikus Tulasi</td> </tr> <tr> <td>Linda Unsriana</td> <td>Ulani Yunus</td> </tr> <tr> <td>Dewi Andriani</td> <td>Lidya Wati Evelina</td> </tr> <tr> <td>Rudi Hartono Manurung</td> <td>Aa Bambang</td> </tr> <tr> <td>Roberto Masami</td> <td>Nursamsiah Asharini</td> </tr> <tr> <td>Andyni Khosasih</td> <td>Rahmat Edi Irawan</td> </tr> <tr> <td>Dahana</td> <td>Muhammad Aras</td> </tr> <tr> <td>Sofi</td> <td>Frederikus Fios</td> </tr> <tr> <td>Sri Haryanti</td> <td>Yustinus Suhardi Ruman</td> </tr> <tr> <td>Sugiato Lim</td> <td>Tirta N. Mursitama</td> </tr> <tr> <td>Xuc Lin</td> <td>Johanes Herlijanto</td> </tr> <tr> <td>Shidarta</td> <td>Pingkan C. B. Rumondor</td> </tr> <tr> <td>Besar</td> <td>Juneman</td> </tr> <tr> <td>Bambang Pratama</td> <td></td> </tr> </table>	Akun	Mita Purbasari Wahidiyat	Retnowati	Lintang Widyokusumo	Agnes Herawati	Satrya Mahardhika	Ienneke Indra Dewi	Danendro Adi	Menik Winiharti	Tunjung Riyadi	Almodad Biduk Asmani	Budi Sriherlambang	Nalti Novianti	Yunida Sofiana	Rosita Ningrum	Trisnawati Sunarti N	Elisa Carolina Marion	Dila Hendrassukma	Ratna Handayani	Dominikus Tulasi	Linda Unsriana	Ulani Yunus	Dewi Andriani	Lidya Wati Evelina	Rudi Hartono Manurung	Aa Bambang	Roberto Masami	Nursamsiah Asharini	Andyni Khosasih	Rahmat Edi Irawan	Dahana	Muhammad Aras	Sofi	Frederikus Fios	Sri Haryanti	Yustinus Suhardi Ruman	Sugiato Lim	Tirta N. Mursitama	Xuc Lin	Johanes Herlijanto	Shidarta	Pingkan C. B. Rumondor	Besar	Juneman	Bambang Pratama	
Akun	Mita Purbasari Wahidiyat																																														
Retnowati	Lintang Widyokusumo																																														
Agnes Herawati	Satrya Mahardhika																																														
Ienneke Indra Dewi	Danendro Adi																																														
Menik Winiharti	Tunjung Riyadi																																														
Almodad Biduk Asmani	Budi Sriherlambang																																														
Nalti Novianti	Yunida Sofiana																																														
Rosita Ningrum	Trisnawati Sunarti N																																														
Elisa Carolina Marion	Dila Hendrassukma																																														
Ratna Handayani	Dominikus Tulasi																																														
Linda Unsriana	Ulani Yunus																																														
Dewi Andriani	Lidya Wati Evelina																																														
Rudi Hartono Manurung	Aa Bambang																																														
Roberto Masami	Nursamsiah Asharini																																														
Andyni Khosasih	Rahmat Edi Irawan																																														
Dahana	Muhammad Aras																																														
Sofi	Frederikus Fios																																														
Sri Haryanti	Yustinus Suhardi Ruman																																														
Sugiato Lim	Tirta N. Mursitama																																														
Xuc Lin	Johanes Herlijanto																																														
Shidarta	Pingkan C. B. Rumondor																																														
Besar	Juneman																																														
Bambang Pratama																																															
Editor/Setter	I. Didimus Manulang Haryo Sutanto Holil																																														
Sekretariat	Nandya Ayu Dina Nurfitri																																														
Alamat Redaksi	Research and Technology Transfer Office Universitas Bina Nusantara Kampus Anggrek, Jl. Kebon Jeruk Raya 27 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530 Telp. 021-5350660 ext. 1705/1708 Email: ernaw@binus.edu, nayu@binus.edu																																														
Terbit & ISSN	Terbit 2 (dua) kali dalam setahun (April dan Oktober) ISSN: 2087-1236																																														

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

DAFTAR ISI

Angela Oscario Simulasi Citra Nasionalis melalui <i>Fashion: Studi Kasus Batik Printing</i> dalam Gaya Hidup <i>Post Modern</i> Masyarakat Kota.....	551-560
Nick Soedarso Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada.....	561-570
Sari Wulandari Ornamen Indramayu sebagai Ragam Hias pada Becak Jakarta.....	571-581
Danu Widhyatmoko Tinjauan atas Desain Sampul Muka Buku <i>Anak-Anak Revolusi</i> Karya Budiman Sudjatmiko.....	582-592
Bhernadetta Pravita Wahyuningtyas The Preservation of The Traditional Performing Arts' Sacred Place.....	593-601
Agnes Paulina Gunawan; Hanny Wijaya Fotografi Bayi dan Anak Kecil.....	602-611
Danendro Adi Memaknai Bahasa Visual pada Ilustrasi Bergambar Soeharto di Sampul Muka Majalah Tempo..	612-623
Andreas James Darmawan; Dyah Gayatri Putri Kampanye Online Anti Pornografi: "Pornografi" untuk Kalangan Anak Muda.....	624-633
Zainal Abidin Pluralisme Agama dalam Islam: Study Atas Pemikiran Pluralisme Said Aqiel Siradj.....	634-648
Yunida Sofiana Pemahaman <i>Critical Thinking</i> , <i>Design Thinking</i> dan <i>Problem Solving</i> dalam Proses Desain.....	649-654
Sukron Ma'mun Pembatalan Perkawinan Menurut Hukum Islam dan UU Hukum Keluarga di Negara Muslim: Studi Perbandingan antara Negara Mesir, Aljazair, Yordan dan Maroko.....	655-664
Zainal Abidin Teologi Inklusif Nurcholish Madjid: Harmonisasi Antara Keislaman, Keindonesiaan, dan Kemoderenan.....	665-684
Dyah Gayatri Puspitasari; James Darmawan Modifikasi Pembelajaran Desain Dasar (Nirmana) Bagi Program Studi Animasi.....	685-697
Suprayitno Perancangan Desain Mata Uang Kertas Rupiah sebagai Kasus Wacana Redenominasi.....	698-709
Anita Rahardja; D. Rio Adiwijaya Seni Bicara Lewat <i>Typeface</i> Dekoratif dan Komposisi.....	710-718

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

DAFTAR ISI

Ardiyan Proses Produksi Pembuatan Tekstur Material pada Desain 3D Karakter menggunakan Perangkat Lunak Maxon 3d <i>Bodypaint</i>	719-728
Devi Kurniawati Homan Eksplorasi Visual Diri dalam Desain Karakter.....	729-736
Hanny Wijaya Neighbour Programme: The Mixture of Southeast Asian Visual Culture.....	737-748
Aris Darisman Karya Graffiti sebagai Representasi Persoalan Sosial di Kota Bandung.....	749-755
Grace Hartanti; Budi Setiawan Aplikasi Kaca pada Perancangan Desain Interior dan Arsitektur.....	756-765
Moondore Madalina Ali Analisis Isi Iklan Televisi di Indonesia.....	766-776
Antonius Atosökhi Gea Time Management: Menggunakan Waktu secara Efektif dan Efisien.....	777-785
Lelo Yosep Laurentius Pentingnya Rotasi Partisipasi Kolaboratif Manajerial Demi Peningkatan Daya Kompetitif Organisasi Di Pasar Global.....	786-795
Christian Siregar Perjamuan Kudus dan Idul Adha sebagai Dasar Teologi Bagi Rekonsiliasi Hubungan Kristen dan Islam Di Indonesia.....	796-802
Mia Angeline; Lidia Wati Evelina Bingkai Pemberitaan Reklamasi Teluk Benoa, Bali 1- 10 Agustus 2013.....	803-815
Rahmat Edi Irawan Aplikasi Citizen Journalism di Era Konvergensi Media.....	816-821
Ulli Aulia Ruki; Amarena Nediari Penerapan Tipografi dalam Sistem Signage pada Interior Ruang Publik.....	822-832
Yunida Sofiana Pengaruh Revolusi Industri terhadap Perkembangan Desain Modern.....	833-841
Suprayitno; Inda Ariesta Makna Simbolik Dibalik Kain Lurik Solo - Yogyakarta.....	842-851
Fu Ruomei An Analysis of <i>Chun Tao</i> in The Sense of Survival.....	852-856

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

DAFTAR ISI

Sugiato Lim Impact of Mastering Traditional Characters to Learn Simplified Characters - in Analogy Simplified Picto-Phonogram Characters as Reference.....	857-860
Melania Wiannastiti Error Made in Conversation By Indonesian Learners Learning English Based on Syntax and Exchanging Information.....	861-871
Arcadius Benawa Dimensi Spiritual dalam Kepemimpinan.....	872-880
Ramot Peter Sikap Emosional Ketika Menghadapi Krisis.....	881-888
Mita Purbasari; R.A. Diah Resita I. Kuntjoro-Jakti Analisis Asosiasi Kultural Atas Warna: Sumatera I.....	889-900
Meilani Pencitraan Desain Kemasan Oleh-Oleh Jepang.....	901-908
Lintang Widyokusumo Teknik Arsir dan Proses Menggambar dengan Media Pena.....	909-918
Tunjung Riyadi Sinematografi dengan Kamera DSLR.....	919-929
Sri Rachmayanti; Christianto Roesli Green Design dalam Desain Interior dan Arsitektur.....	930-939
Nuah Perdamanta Tarigan Effective Nation Characters Leaders in Connection With Inclusive Design for Preparing The Visionary and Effective of Youth Leaders for Urban Society.....	940-949
Antonius Atosökhi Gea Integritas Personal dan Kepemimpinan Etis.....	950-959
Kelly Rosalin A Brief Analysis on Error in Indonesian Beginner Level Students' Chinese Composition.....	960-967
Andy Gunardi Pandangan Teilhard De Chardin: Agama dan Evolusi.....	968-976
Maria Anggia Widyakusumastuti Pengelolaan Keaslian Rasa dan Budaya pada Restoran Etnik Khas Jawa: Analisis <i>Atmospheric</i> Restoran Etnik Khas Jawa di Jakarta Selatan dan Jakarta Pusat.....	977-988
Lintang Widyokusumo Proses Perancangan Buku <i>Vector Ragam Hias Wayang Gagrak Surakarta</i>	989-1008

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

DAFTAR ISI

Meilani Berbudaya Melalui Media Digital.....	1009-1014
Mariani Dewi Gaya Bahasa Berita Media Online di Indonesia: Judul Menarik Tidak Harus Tidak Baku.....	1015-1022
Shidarta Fenomena Pedagang Kaki Lima dalam Sudut Pandang Kajian Filsafat Hukum dan Perlindungan Konsumen.....	1023-1031
Rahmat Edi Irawan Popularitas Politikus: Antara Kerja Politik atau Kehebatan Televisi.....	1032-1036
Aryusmar; Winda Putra The Effectiveness of Teaching Creative Writing using <i>Cinquain Poetry</i>	1037-1048
Irfan Rifai Designing Content for A Web-Based Application used in Blended Composition Classes: Things to Consider in the EFL/ESL Context.....	1049-1055
Muhammad Aras Kegiatan Government Public Relations Dalam Membangun Komunikasi dengan Dunia Pers: Studi Kasus pada Humas Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Timur.....	1056-1065
Indra Prawira Konstruksi Realitas Media Hiburan: Analisis Framing Program Redaksiana di Trans7.....	1066-1074
Djuria Suprato Perbandingan Hasil Penerjemahan Buku Cerita Anak-Anak <i>Dongeng Danau Toba</i> dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris melalui Penerjemah dan Mesin Penerjemah.....	1075-1081
Yi Ying The Similarities and Differences between Chinese and Indonesia Culture.....	1082-1086
Noor Latif CM Perancangan Ornamen "Harini" melalui Kajian Visual Relief Latitavistara pada Candi Borobudur.....	1087-1097
D. Nunnun Bonafix; Hendrie Hartono Perayaan Sejit Kongco Ceng Gwan Cin Kun di Kelenteng Tek Hay Kiong dalam Kacamata Fotografi.....	1098-1113
Wishnoebroto Flipping The Classroom: How Reversing Teaching-Learning Process can Improve Learner's Comprehension in Learning Foreign Language.....	1114-1121
Roberto Masami Prabowo Fenomena Pergeseran Budaya Pemberian Hadiah dalam Tradisi Masyarakat Jepang.....	1122-1133

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

DAFTAR ISI

Ulani Yunus Event Hiburan Bagi TKI di Taiwan sebagai Pencitraan pada Anggota Komunitas.....	1134-1139
Yetty Go Error Analysis of Chinese Word Order of Indonesian Students.....	1140-1145
Agustian; Lydia Anggreani Analysis Difficulties and Learning Strategies for Chinese Proficiency Test Level 5 Reading in Binus University.....	1146-1152
Bambang A.S. Perbedaan Model dan Teori dalam Ilmu Komunikasi.....	1153-1160
Marta Sanjaya; Winki Octavianty Strategi Komunikasi Organisasi PT Tigamata Indonesia dalam Menjalani Hubungan dengan Pelanggan Periode Maret-Juni 2013.....	1161-1167
Iwan Irawan Studi Kasus Pembebasan Tanah dalam Proyek Normalisasi Waduk Pluit Ditinjau dari Perspektif Hukum Agraria.....	1168-1176
Rina Patriana Chairiyani Semiotika Batik Larangan di Yogyakarta.....	1177-1186
Fu Ruomei An Analysis of Ju Xian in Movie <i>Farewell My Concubine</i>	1187-1192
Dominikus Tulasi Semiotika Atribut sebagai Pesan Komunikasi: Studi Kasus Atribut Ibu-Ibu Anggota DPR RI.....	1193-1201
Yusa Djuyandi Efektivitas Sosialisasi Politik Pemilihan Umum Legislatif Tahun 2014 oleh Komisi Pemilihan Umum.....	1202-1212
Ulani Yunus Konstruksi Pesan Politik di Televisi Komersial Menjelang Pemilihan Umum 2014: Studi Kasus Iklan Partai Hanura, PAN, dan Gerindra.....	1213-1221
Budi Setiawan; Grace Hartanti Pencapaian Buatan pada Pendekatan Teknis dan Estetis untuk Bangunan dan Ruang Dalam...	1222-1233
Agnes Paulina Gunawan Genre Fotografi yang Diminati oleh Fotografer di Indonesia.....	1234-1245
Frederikus Fios Menafsir Dekonstruksi Derida dalam Sosok Paus Fransiskus.....	1246-1250

HUMANIORA

Language, People, Art, and Communication Studies

Vol. 5 No. 2 Oktober 2014

DAFTAR ISI

Budi Setiawan; Ulli Aulia Ruki Penerapan Psikologi Desain pada Elemen Desain Interior.....	1251-1260
Stephanus Ngamanken Pengelolaan Perkuliahan Character Building yang Berorientasi pada Peningkatan Kepuasan Pelanggan di Binus University.....	1261-1270
Timur Sri Astami Implikatur Percakapan dalam Film <i>Nihonjin No Shiranai Nihongo</i>	1271-1278
Grace Hartanti; Amarena Nediari Pendokumentasian Aplikasi Ragam Hias Toraja sebagai Konservasi Budaya Bangsa pada Perancangan Interior.....	1279-1294
Laura Christina Luzar; Monica Penerapan Cultural Studies dan Aliran Filsafat dalam Desain Komunikasi Visual.....	1295-1304

EFEKTIVITAS STRATEGI KOOPERATIF JIGSAW PADA PEMBELAJARAN KOMPUTER JEPANG

Rosita Ningrum

Japanese Department, Faculty of Humanities, BINUS University
Jln. Kemanggisan Ilir III No. 45, Kemanggisan – Palmerah, Jakarta 11480
ningrum@binus.edu

ABSTRACT

This study began with the researcher's interest to transform learning strategy in Japanese computer which has been longstanding in conventional way. In previous studies the Jigsaw cooperative strategy had been tested in the exact sciences in College. The researcher was challenged to bring the instructional materials of Japanese computer which are felt quite hard by students to be easier with mutual assistance. Heavy load materials are minimized. Learners must actively explore materials; it is not only from the teacher. The Jigsaw cooperative strategy was tested on three-semester students in order to determine the effectiveness of Jigsaw cooperative in Japanese computer learning. This study used pure experiment. The design involved two groups of subjects, one given by the experimental treatment with the Jigsaw cooperative strategy (experimental group) and the other group (control group) with usual learning technique. Data were taken in two ways: quantitative by making instruments such pretest and posttest to the two classes and qualitative by interview to complete the descriptive data analysis result. Furthermore, all results of the pretest and posttest were analyzed by measuring the normality and t-test to determine how the Jigsaw strategy successfully applied on the samples. To collaborate the results, the interviews were transcribed to see the response from samples on the Jigsaw cooperative strategy in Japanese computer learning. Results of the test data analysis in the experimental group and the control group showed that the Jigsaw cooperative strategy was proved more effective in Japanese computer learning than the conventional method usually used.

Keywords: learning strategy, the Jigsaw cooperative strategy, Japanese computer learning

ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari ketertarikan peneliti untuk mengubah strategi pembelajaran komputer Jepang yang sudah berjalan lama dengan cara konvensional. Pada penelitian-penelitian terdahulu strategi kooperatif Jigsaw diujikan pada ilmu-ilmu eksakta di Sekolah Tinggi. Peneliti tertantang membawa materi pembelajaran komputer Jepang yang dirasa cukup sulit oleh mahasiswa menjadi ringan dengan gaya gotong royong. Beban materi yang berat dicoba diminimalkan. Pembelajar harus berperan aktif mengeksplor materi, tidak selalu dari pengajar. Strategi kooperatif Jigsaw diujicobakan pada mahasiswa semester tiga dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas strategi kooperatif Jigsaw dalam pembelajaran komputer Jepang. Penelitian menggunakan metode eksperimen murni. Desain penelitian melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental dengan strategi kooperatif Jigsaw (kelompok eksperimen) dan kelompok lainnya (kelompok kontrol) dengan teknik pembelajaran biasa. Data diambil dengan dua cara yakni kuantitatif dengan membuat instrumen berupa pretest dan posttest pada kedua sampel kelas serta data kualitatif berupa wawancara untuk melengkapi hasil analisis data secara deskriptif. Selanjutnya, seluruh hasil data pretest dan posttest dianalisis dengan mengukur normalitas data dan uji-t untuk mengetahui sejauh mana strategi kooperatif Jigsaw berhasil diterapkan pada sampel. Untuk menguatkan hasil tersebut hasil wawancara ditranskripsi untuk melihat tanggapan/respons sampel tentang strategi kooperatif Jigsaw pada pembelajaran komputer Jepang. Hasil analisis data tes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa strategi kooperatif Jigsaw terbukti lebih efektif dipakai dalam pembelajaran komputer Jepang dibandingkan dengan cara konvensional yang biasa dipakai.

Kata kunci: strategi pembelajaran, strategi kooperatif Jigsaw, pembelajaran komputer Jepang

PENDAHULUAN

Di jurusan Sastra Jepang Universitas Bina Nusantara, mahasiswa mendapat mata kuliah Komputer Jepang. Mata Kuliah dipecah menjadi dua, yakni Komputer Jepang I untuk semester dua dan Komputer Jepang II untuk mahasiswa semester tiga. Pemberian mata kuliah ini mengacu pada kompetensi akhir (*graduated Competency*) yakni membekali mahasiswa dengan nilai tambah kemampuan mengoperasikan komputer dengan sistem operasi berbahasa Jepang. Pada pembelajaran awal di Komputer Jepang I mahasiswa digiring pada muatan teori dan praktik komputer sebesar 60% praktik dan 40% teori. Dosen pengajar memiliki kewajiban memberi pemahaman mendasar tentang teori penggunaan komputer berbahasa Jepang.

Masalah kemudian muncul ketika mahasiswa mulai masuk ke pembelajaran Komputer Jepang II. Orientasi mata kuliah ini adalah lanjutan sehingga muatan aplikatifnya memiliki porsi yang lebih banyak; teori di sini hanya berkisar 20%. Desain pembelajaran dibuat demikian agar mahasiswa memiliki celah praktik yang lebih besar. Dosen pengajar harus bijaksana untuk mengatur porsi teori yang lebih sedikit ini dengan bantuan tiga pertemuan di luar kelas (*off class*). Materi pada pembelajaran Komputer Jepang II terdiri dari Aplikasi Word, Excel, Power Point, Publisher dan Blog atau Web design. Masing-masing materi dibagi menjadi dua kali pertemuan. Hal ini dirasa mahasiswa dan dosen pengajar cukup padat. Sehingga perlu cara agar mahasiswa menikmati materi. Pembelajaran diharapkan untuk dapat menimbulkan atau menyempurnakan pola laku dan membina kebiasaan sehingga pembelajar menjadi terampil (Danasasmita & Sutedi, 1994). Oleh karena itu, pengajar perlu memahami pemilihan tentang pendekatan, metode, dan teknik mengajar. Jika pendekatan mengandung muatan filosofis pembelajaran, metode mengungkapkan rancangan keseluruhan pembelajaran. Sedangkan teknik adalah upaya-upaya pengajar untuk membahasakan metode sesuai dengan pendekatan yang telah ditentukan. Dryden dan Vos (2000) mengimbau pangajar untuk berani mengeksplorasi banyak teknik pembelajaran yang memungkinkan pembelajar untuk belajar lebih cepat dan lebih baik. Tidak ada satu teknik mengajar dan belajar yang benar-benar efektif menjangkau keunikan siswa yang beragam.

Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti jenderal atau panglima. Dalam pendidikan strategi didefinisikan sebagai seni. Seni dan ilmu untuk membawakan pengajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat dicapai secara efektif dan efisien (Gulo, 2008). Strategi belajar meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah pembelajar sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Lie (2007) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan

asal-asalan. Tidak semua kerja kelompok dapat dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong sebagai berikut. Pertama, saling ketergantungan positif; keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka. Kedua, tanggung jawab perseorangan; jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran kooperatif membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan. Ketiga, tatap muka; dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan. Keempat, komunikasi antaranggota; unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa. Kelima, evaluasi proses kelompok; pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Teknik Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Selama ini pembelajar hanya mendapatkan *what to learn* dari yang dipelajarinya di kelas. Di sisi lain penguasaan *how to learn* dapat menguak keberhasilan belajarnya, dan itu yang sering terlewat oleh pengajar. Ketidakseimbangan aspek *how to learn* dan *what to learn* menyebabkan belajar tidak menjadi aktivitas yang menyenangkan. Penguasaan *what to learn* dan *how to learn* yang seimbang diharapkan menumbuhkan stimulus positif dan kecintaan pembelajar untuk menambah yang ilmunya tidak hanya di kelas dan melahirkan kontinuitas *self-motivated* atau kemandirian belajar.

Teknik Jigsaw pertama kali dikembangkan pada 1970-an oleh Elliot Aronson dan murid-muridnya di University of Texas dan University of California. *Jigsaw* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson di Universitas Texas. Slavin (2008) mengemukakan bahwa dengan teknik jigsaw pembelajar belajar dalam anggota kelompok yang sama dengan latar belakang yang berbeda. Teknik *Jigsaw* mendorong pengajar untuk memerhatikan skema atau latar belakang pengalaman pembelajar dan membantu pembelajar lebih aktif sehingga materi pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajar bekerja sama dengan sesama pembelajar dalam suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Isjoni (2009) menyatakan *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong pembelajar aktif dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Dalam model pembelajaran jigsaw terdapat tahap-tahap dalam pembelajarannya. Tahap pertama pembelajar dikelompokkan dalam bentuk kelompok-kelompok kecil.

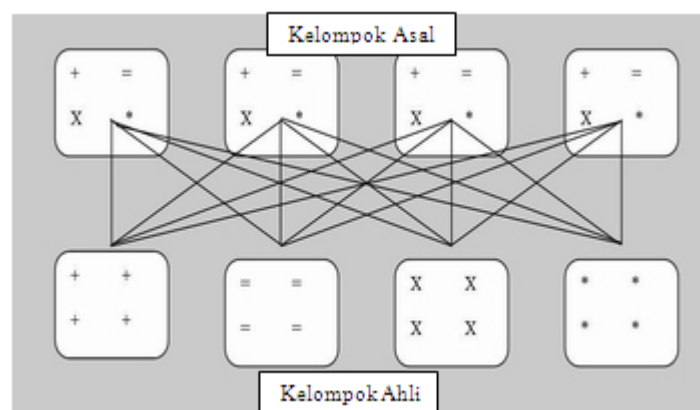
“The Jigsaw method is a cooperative learning technique in which students work in small groups. In this method, each group member is assigned to become an "expert" on some aspect of a unit of study. After reading about their area of expertise, the experts from different groups meet to discuss their topic, and then return to their groups and take turns teaching their topics to their groupmates.” (Saskatoon Public School Division, 2003).

Artinya bahwa metode *Jigsaw* adalah teknik pembelajaran kooperatif yakni pembelajar bekerja membentuk kelompok kecil. Dalam metode ini masing-masing anggota kelompok ditunjuk sebagai ahli atau pakar untuk menjadi kelompok pakar dalam aspek yang telah dibagi. Setelah mendalami materinya dalam kelompok pakar, mereka kembali ke kelompok awal untuk mendiskusikan materi tersebut dengan kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif teknik *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajar belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends, 1997). *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab pembelajar terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Pembelajar tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “pembelajar saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, 1994).

Para anggota dari tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian para pembelajar itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang hal yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli. Pada model pembelajaran kooperatif teknik *Jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk pembelajar yang beranggotakan pembelajar dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok pembelajar yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

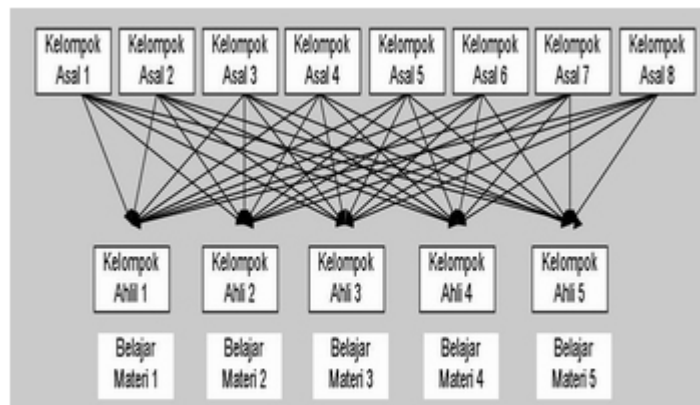
Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut (Arends, 1997).



Gambar 1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw

Langkah-langkah dalam penerapan teknik *Jigsaw* adalah sebagai berikut. Pertama, pengajar membagi kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 pembelajar dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi ajar yang akan dipelajari pembelajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam teknik *Jigsaw* setiap pembelajar diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua pembelajar dengan materi

pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (*Counterpart Group/CG*). Dalam kelompok ahli pembelajar mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama serta menyusun rencana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok *Jigsaw* (gigi gergaji). Misal, suatu kelas dengan jumlah 40 pembelajar dan materi pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan tujuan pembelajarannya terdiri dari 5 bagian materi pembelajaran, maka dari 40 pembelajar akan terdapat 5 kelompok ahli yang beranggotakan 8 pembelajar dan 8 kelompok asal yang terdiri dari 5 pembelajar. Setiap anggota kelompok ahli akan kembali ke kelompok asal memberikan informasi yang telah diperoleh atau dipelajari dalam kelompok ahli. Pengajar memfasilitasi diskusi kelompok baik yang ada pada kelompok ahli maupun kelompok asal.



Gambar 2 Contoh Pembentukan Kelompok Jigsaw

Kedua, setelah pembelajar berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar pengajar dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan. Ketiga, pengajar memberikan kuis untuk pembelajar secara individual. Keempat, pengajar memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya. Kelima, materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran. Keenam, perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan *Jigsaw* untuk belajar materi baru, perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Strategi kolaborasi *jigsaw* akan diujicobakan di dalam kelas dengan menciptakan lingkungan sedemikian rupa agar semua variabel yang terkait dapat dimanipulasi, dikontrol, dan diamati dengan saksama, sehingga lebih mendekati lingkungan aslinya (Sutedi, 2009). Data penelitian ini berupa data kuantitatif, yaitu skor *pretest* dan *posttest* sebelum dan setelah pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa tanggapan responden yang diperoleh melalui wawancara. Jenis eksperimen yang dipilih adalah eksperimen murni dengan desain *pretest* dan *posttest control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok subjek, satu diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) dan kelompok lainnya (kelompok kontrol) tidak mendapat perlakuan apa-apa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

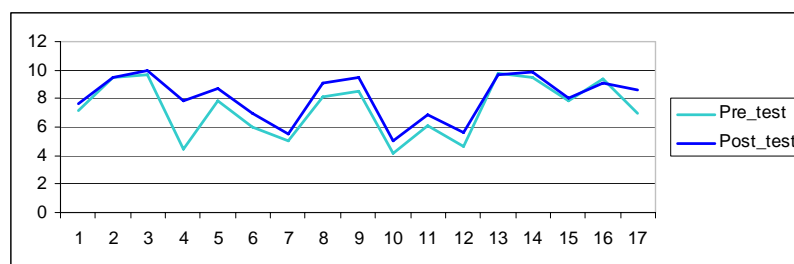
Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan pengoperasian komputer Jepang mahasiswa, maka perlu diketahui pengoperasian Komputer Jepang mahasiswa pada kelas sampel (kelas kontrol dan kelas eksperimen). Untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa, mereka diberi tes awal (*pretest*). Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu menggunakan teknik *mind mapping*, sedangkan kelas kontrol menggunakan teknik konvensional yakni teknik *grammar translation*. Setelah seluruh pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas sampel diberikan tes akhir (*posttest*). Pemberian tes akhir diberikan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengoperasian komputer Jepang mahasiswa.

Hasil Kelas Kontrol

Penelitian menerapkan teknik konvensional pada kelas kontrol. Penerapan teknik ini dilakukan sebanyak empat kali, pada 2 Oktober 2012, 9 Oktober 2012, 16 Oktober 2012, dan 23 Oktober 2012 selama 90 menit. Jumlah responden yang mengikuti teknik konvensional ini adalah 17 orang. Untuk mengukur keberhasilan teknik konvensional, peneliti mengambil hasil test sebelum dan sesudah dilakukannya teknik konvensional.

Statistik Deskripsi Kelas Kontrol

Data hasil tes awal kelas kontrol menunjukkan nilai terendah 4,13 dan nilai tertinggi 9,75. Rerata nilai tes awal (*pretest*) kelas kontrol adalah 7,30 dengan standar deviasi 1,931. Sedangkan untuk tes akhir (*posttest*), responden menunjukkan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 10. Untuk rerata nilai *posttest* pada kelas kontrol adalah 8,10 dengan standar deviasi untuk hasil *posttest* adalah 1,607. Kemudian hasil dideskripsikan dalam bentuk grafik sehingga dapat memperlihatkan dengan jelas kenaikan hasil tes antara *pretest* dan *posttest* dengan teknik konvensional. Berikut adalah gambar grafik hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Grafik 3 menggambarkan keragaman kemampuan pengoperasian komputer Jepang mahasiswa pada kelas kontrol ketika *pretest* dan kenaikan pada hasil *posttest*.

Uji Normalitas Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui jika data *pretest* berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Selain itu uji normalitas data berfungsi sebagai asumsi dasar untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan dalam analisis selanjutnya. Untuk menguji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol, digunakan statistik uji Chi Kuadrat.

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_n)^2}{f_n}$$

X^2 = Chi Square

f_0 = frekuensi yang diobservasi

f_n = frekuensi yang diharapkan.

Taraf signifikansi α sebesar 5% (0,05). Pasangan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_1 : data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal

dengan $\alpha = 0.05$

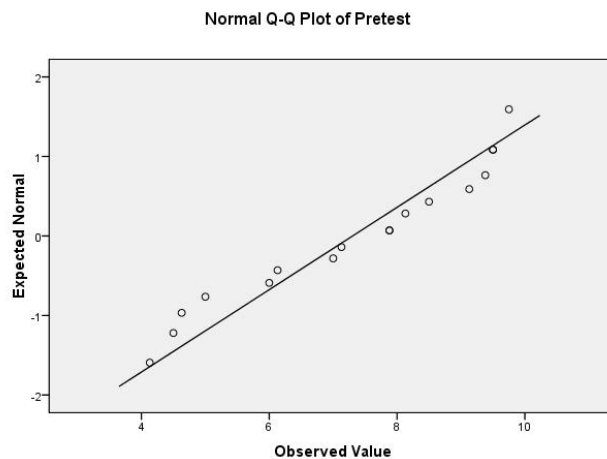
Dari rumusan, diperoleh hasil uji normalitas pada kelas kontrol seperti pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas dari Kelas Kontrol

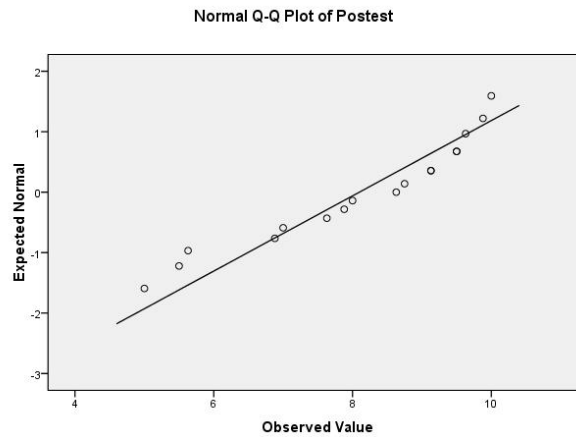
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.147	17	.200 [*]	.914	17	.117
Posttest	.159	17	.200 [*]	.906	17	.086

a. Lilliefors Significance Correction
*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol diperoleh hasil bahwa χ^2_{hitung} kelas kontrol adalah 0,200 untuk *pretest* dan 0.200 untuk *posttest*. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* perlakuan teknik konvensional lebih besar dari 0,05, sehingga kesimpulan statistika yang diambil adalah H_0 diterima, artinya bahwa hasil *pretest* dan *posttest* dari teknik *grammar translation* berasal dari populasi yang menyebar normal. Kemudian dari hasil test uji normalitas untuk kelas kontrol terdapat hasil beberapa grafik, yaitu:



Gambar 4 Normal Q – Q Plot untuk Hasil Pretest Kelas Kontrol



Gambar 5 Normal Q – Q Plot untuk Hasil Posttest Kelas Kontrol

Dari Gambar 4 dan 5 *Normal Q – Q Plot* untuk kedua hasil *pretest* maupun *posttest* menunjukkan bahwa titik-titik nilai data terletak kurang lebih dalam suatu garis lurus, sehingga mendukung kesimpulan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Uji T-Test pada Kelas Kontrol

Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan adanya peningkatan pembelajar sebelum dan sesudah menggunakan teknik konvensional dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Adapun korelasi kemampuan kosakata bahasa Jepang antara dua buah sampel *pretest* dan *posttest* dengan teknik konvensional ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,907$ dengan nilai signifikansi korelasi sebesar $0,000 < \alpha = 0,05$. Ini berarti korelasi antara nilai kemampuan kosakata bahasa Jepang responden ketika *pretest* dan *posttest* menunjukkan korelasi positif yang signifikan.

Tabel 2 Hasil Paired Samples Correlations dari Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	7.3041	17	1.93075	.46828
	Posttest	8.0982	17	1.60688	.38973

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	17	.907	.000

Hasil tersebut perlu diperkuat dengan pengujian hipotesis mengenai perbedaan yang kentara dan signifikan pada nilai posttest daripada nilai *pretest*. Hipotesis adalah sebagai berikut:

- H_0 adalah teknik *grammar translation* tidak berpengaruh pada hasil belajar komputer Jepang.
- H_1 adalah teknik *grammar translation* berpengaruh pada hasil belajar komputer Jepang.

Tabel 3 Uji Signifikansi Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-.79412	.82650	.20046	-1.21906	-.36917	-3.962	16	.001

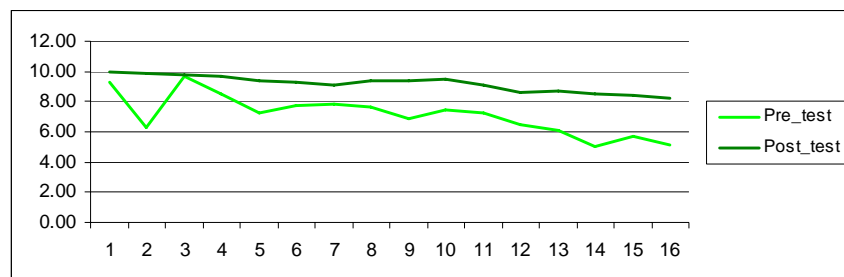
Pengujian hipotesis memperlihatkan hasil seperti pada Tabel 3, yakni dengan nilai $-p = 0.001$. Karena nilai $-p < 0,05$, H_0 ditolak atau dengan kata lain hasil *posttest* pada kelas kontrol lebih tinggi secara signifikan dibandingkan hasil *pretest*. Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik konvensional pada kelas kontrol berpengaruh pada hasil pembelajaran komputer Jepang.

Hasil Kelas Eksperimen

Kemudian penelitian menerapkan teknik *mind map* pada kelas eksperimen. Penerapan teknik ini dilakukan sebanyak empat kali, pada 2 Oktober 2012, 9 Oktober 2012, 16 Oktober 2012, dan 23 Oktober 2012 selama 90 menit. Jumlah responden yang mengikuti strategi kooperatif *Jigsaw* ini adalah 16 orang. Untuk mengukur keberhasilan strategi kooperatif *Jigsaw*, penelitian mengambil hasil tes sebelum dan sesudah dilakukannya strategi kooperatif *Jigsaw*.

Statistik Deskripsi Kelas Eksperimen

Data hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai terendah 5,00 dan nilai tertinggi 9,63. Rerata nilai tes awal (*pretest*) kelas eksperimen adalah 7,14 dengan standar deviasi 1,33. Sedangkan untuk *posttest*, responden menunjukkan nilai terendah 8,25 dan nilai tertinggi 10. Untuk rerata nilai *posttest* pada kelas eksperimen adalah 9,18 dengan standar deviasi adalah 0,54. Kemudian dari hasil tabel tersebut penelitian mendeskripsikan dalam bentuk grafik sehingga dapat memperlihatkan dengan jelas kenaikan hasil tes antara *pretest* dan *posttest* dengan strategi kooperatif *Jigsaw*.



Gambar 6 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Kemampuan pengoperasian komputer Jepang responden pada kelas eksperimen sebelum treatment tidak seragam, dan ada kenaikan nilai yang cukup baik setelah treatment dan kemampuan siswa semakin seragam.

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui jika data *pretest* berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas data berfungsi sebagai asumsi dasar untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan dalam analisis selanjutnya. Untuk menguji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, digunakan statistik uji Chi Kuadrat.

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_n)^2}{f_n}$$

X^2 = Chi Square ;
 f_0 = frekuensi yang diobservasi
 f_n = frekuensi yang diharapkan.

dengan taraf signifikansi α sebesar 5% (0,05). Pasangan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

- H_0 : data pretest dan posttest menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal
 H_1 : data pretest dan posttest menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak terdistribusi normal

dengan $\alpha = 0.05$

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas dari Kelas Eksperimen

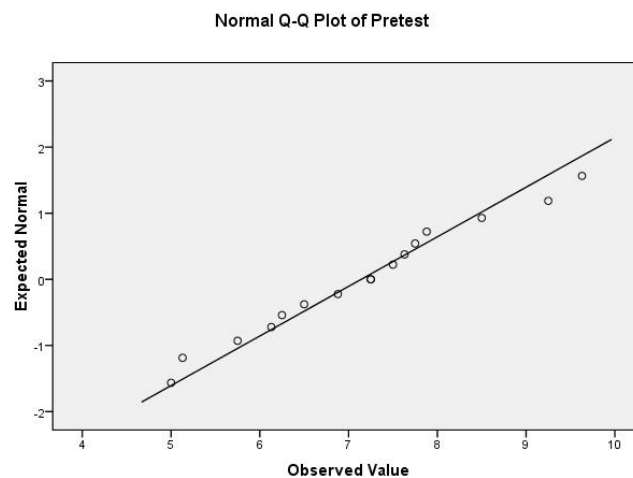
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.103	16	.200*	.975	16	.906
Posttest	.149	16	.200*	.949	16	.479

a. Lilliefors Significance Correction

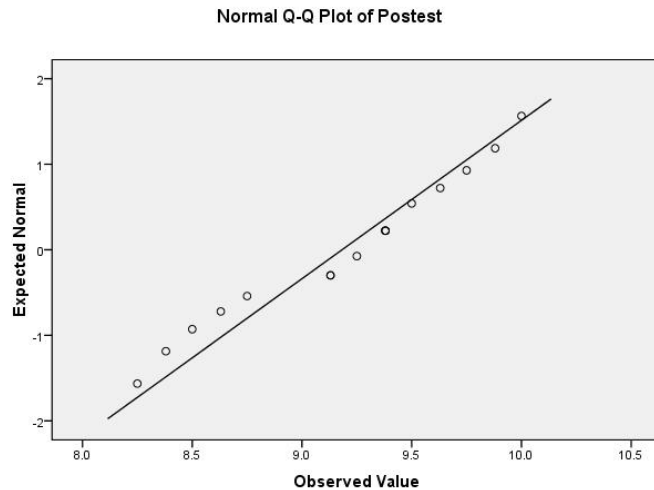
*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen (Tabel 4), diperoleh hasil bahwa χ^2_{hitung} kelas eksperimen adalah 0,200 untuk *pretest* dan 0.200 untuk *posttest*. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* perlakuan strategi kooperatif *Jigsaw* lebih besar dari 0,05, sehingga kesimpulan statistika yang diambil adalah H_0 diterima. Artinya dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* dari strategi kooperatif *Jigsaw* berasal dari populasi yang menyebar normal.

Kemudian dari hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen memperlihatkan grafik, yaitu:



Gambar 7 Grafik Normal Q – Q Plot untuk Hasil Pretest Kelas Eksperimen



Gambar 8 Grafik Normal Q – Q Plot untuk Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Q – Q Plot untuk kedua hasil *pretest* maupun *posttest* menunjukkan bahwa titik-titik nilai data terletak kurang lebih dalam suatu garis lurus, sehingga mendukung kesimpulan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Uji T-Test pada Kelas Eksperimen

Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan adanya peningkatan pembelajar sebelum dan sesudah menggunakan strategi kooperatif *Jigsaw* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Adapun korelasi kemampuan pengoperasian komputer Jepang antara dua buah sampel *pretest* dan *posttest* dengan strategi kooperatif *Jigsaw* ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi $r = 0,791$ dengan nilai signifikansi korelasi sebesar $0,000 < \alpha = 0,05$ seperti pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Paired Samples Correlations dari Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	7.1425	16	1.33308	.33327
	Posttest	9.1825	16	.54017	.13504

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	.791	.000

Ini berarti korelasi antara nilai kemampuan pengoperasian komputer Jepang responden ketika *pretest* dan *posttest* menunjukkan korelasi positif yang signifikan.

Hasil perlu diperkuat dengan pengujian hipotesis mengenai perbedaan yang kentara dan signifikan pada nilai *posttest* daripada nilai *pretest*. Hipotesis ini adalah sebagai berikut:

- H_0 adalah strategi kooperatif *Jigsaw* tidak berpengaruh pada hasil belajar komputer Jepang.
- H_1 adalah strategi kooperatif *Jigsaw* berpengaruh pada hasil belajar komputer Jepang.

Tabel 6 Uji Signifikansi Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

	Paired Differences					
	Mean	Std.Deviation	Std. Error Mean	t	Df	Sig.(2-tailed)
Pretest-Posttest	-2.04000	.96416	.24104	-8.463	15	.000

Pengujian hipotesis memperlihatkan hasil seperti pada Tabel 6, yakni dengan nilai-p = 0.000. Karena nilai $-p < 0,05$, H_0 ditolak atau dengan kata lain hasil posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan hasil pretest. Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi kooperatif *Jigsaw* berpengaruh pada hasil pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Selain itu responden menyukai teknik *mind mapping* karena kekuatan pada warna, gambar, dan catatan yang menyenangkan daripada catatan mereka sebelumnya yang sarat kata-kata. Mengenai kekuatan *mind mapping* dalam hal mengingat (*memorize*) dan menambah penguasaan kosakata bahasa Jepang ditemukan jumlah yang hampir seimbang antara mengingat (*memorize*), menambah penguasaan kosakata bahasa Jepang, dan dapat memanfaatkan teknik *mind map* untuk kedua-duanya (mengingat dan menambah penguasaan kosakata bahasa Jepang). Responden mengatakan akan menggunakan teknik *mind mapping* dalam pembelajaran bahasa dalam hal ini kosakata bahasa Jepang. Selain karena hasil pembelajaran meningkat, responden mengakui kemudahan teknik ini untuk mengatasi kendala-kendala belajar, memberikan kepercayaan diri untuk terus menggali atau menambah khazanah kosakata bahasa Jepang sampai dengan pencapaian yang mereka inginkan, serta *mind mapping* ini mudah diterapkan (*applicable/practical*) oleh pembelajar.

SIMPULAN

Strategi kooperatif *Jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan pengoperasian komputer Jepang mahasiswa jika dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional. Strategi kooperatif *Jigsaw* mudah dimengerti dan dipakai dalam mempelajari komputer Jepang di kelas dan secara mandiri. Dengan menggunakan strategi kooperatif *Jigsaw*, tekanan beratnya bahasa komputer serta kanji-kanji dengan istilah komputer dapat direduksi dengan lebih menyenangkan mengingat mahasiswa masih pembelajar awal. Selain itu, terbukti dari hasil tes dan wawancara bahwa mahasiswa terstimulus dengan baik dalam mempelajari komputer Jepang menggunakan strategi kooperatif *Jigsaw*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (1997). *Classroom instruction and Management*. New York: McGraw-Hill.
- Danasasmita, W., & Sutedi, D. (1994). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Jepang*. Bandung: FPBS IKIP.
- Dryden, G., & Vos, J. (2000). *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, A. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.

Saskatoon Public School Division. (2003). *The Jigsaw Method*. Diakses 23 Maret 2010 dari olc.spsd.sk.ca/de/PD/coop/page4.html

Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. 2nd Edition. Boston: Allyn and Bacon.

Sutedi, D. (2009). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI.