

## EFEKTIFITAS METODE PERMAINAN KOOPERATIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA PELATIHAN BAHASA KOREA KELAS CALON TKI DI LEMBAGA PENDIDIKAN BINA INSANI YOGYAKARTA

EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE GAME METHOD TO LISTENING SKILLS TRAINEES KOREAN LANGUAGE CLASS INDONESIAN WORKER CANDIDATE IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS BINA INSANI YOGYAKARTA

Oleh: Tri Mukti, Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

mukti2704@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Korea terhadap peserta pelatihan kelas calon TKI di lembaga pendidikan Bina Insani. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dengan metode quasi eksperimen dan desain penelitian *one grup pre test dan post test*. Data hasil penelitian membuktikan bahwa ada peningkatan hasil pembelajaran sebelum dan setelah dilakukan *treatment*. Rata-rata hasil *post-test* setelah dilakukan *treatment* adalah 76,22 lebih tinggi dari rata-rata hasil *pre-test* sebelumnya yaitu 61,66. Selain itu dari uji hipotesis dimana nilai  $U$  adalah 12 menunjukkan bahwa menerima  $H_a$  dan menolak  $H_o$ . Data tersebut membuktikan bahwa permainan kooperatif efektif berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta pelatihan bahasa Korea kelas calon TKI di lembaga pendidikan Bina Insani Yogyakarta.

Kata kunci: efektifitas metode, permainan kooperatif, permainan bahasa, bahasa Korea, calon TKI

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of cooperative game method to listening skills to the trainees Korean language classes Indonesian worker candidate in educational institutions Bina Insani. This research is quantitative. With quasi experimental methods and research design one group pre test and post test. Research data proves that there is increasing learning outcomes before and after treatment. The average post-test results after treatment was 76.22 increase from the average pre-test results previous 61.66. Addition of the hypothesis test in which the value of  $U$  is 12 prescribes that accept  $H_a$  and reject  $H_o$ . The data proves that cooperative game is effective to improve listening skills trainees Korean language classes at the educational institute Bina Insani Yogyakarta*

*Keywords: the effectiveness method, cooperative games, game language, Korean language, prospective workers*

## PENDAHULUAN

Sesuai dengan UU RI nomor 39 tahun 2004 tentang Penempatan dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia di Luar Negeri pasal 1 ayat (1) Tenaga kerja Indonesia yang selanjutnya disebut dengan TKI adalah setiap warga negara Indonesia yang memenuhi syarat untuk bekerja di luar negeri dalam hubungan kerja untuk jangka waktu tertentu dengan menerima upah, (2) Calon

tenaga kerja Indonesia yang selanjutnya disebut calon TKI adalah setiap warga negara Indonesia yang memenuhi syarat sebagai pencari kerja yang akan bekerja di luar negeri dan terdaftar di instansi pemerintah kabupaten/ kota yang bertanggungjawab di bidang ketenagakerjaan.

Berdasarkan data penempatan dan perlindungan TKI periode januari sampai dengan juli 2016 yang diterbitkan oleh Pusat Penelitian

Pengembangan dan Informasi BNP2TKI, jumlah tenaga kerja Indonesia sampai dengan juli 2016 berjumlah 133.048 orang. Para TKI berasal dari 417 kabupaten/ kota di Indonesia. Mereka bekerja tersebar di 143 negara. Salah satu negara destinasi para calon TKI adalah Korea Selatan (1.513). Program *Government to Government (G to G)* Korea sampai dengan 31 juli 2016 tercatat berjumlah 3.098 orang dengan sektor pekerjaan terdiri dari *manufature* (3.029), *fishing* (56), *agriculture* (3), *construction* (9), *service* (1). (sumber: Pusat Penelitian Pengembangan dan Informasi BNP2TKI: *Data Penempatan & Perlindungan TKI Periode Januari S.D Juli 2016*).

Korea sebagai salah satu destinasi bagi para TKI Indonesia untuk bekerja, memiliki beberapa prosedur yang harus dilalui oleh seorang calon TKI sebelum pemberangkatan. Beberapa tahapan tersebut adalah (1) mengikuti ujian bahasa Korea (EPS-Topik), (2) Mengirim lamaran ke BNP2TKI yang selanjutnya dikirim ke *Human Resource and Development(HRD)* Korea, (3) turun kontrak kerja (SLC), (3) *frelimentary training*, (4) masuk ke Korea (sumber: [www.hanguk.com](http://www.hanguk.com)).

Ujian *Employment Permit System Topik*(EPS-Topik) sebagai persyaratan wajib bagi para TKI yang ingin bekerja di Korea. EPS-Topik merupakan ujian keterampilan bahasa Korea bagi para calon tenaga kerja asing, setiap warga negara manapun yang ingin bekerja di Korea maka akan melawati tahapan ini. Tujuan dari EPS-Topik adalah “*Promoting adaptation to Korean life by leading entrance of foreign worker who has basic understanding on Korea and evaluation of the level of Korean language skills of foreign job*

*seekers and Korean Society, It can be used as objective selection criteria for the list of foreign job seekers”* ([www.eps.hrdkorea.or.kr](http://www.eps.hrdkorea.or.kr)).

Ujian ini biasanya dilakukan setiap satu tahun sekali juga tergantung dari pihak pemerintah Korea yang menentukan waktu pelaksanaan ujian EPS-Topik ini. Daftar kelulusan ujian EPS-Topik PBT 13 tahun 2015 adalah sebanyak 6.280 orang dari jumlah peserta pendaftar sekitar 30.000 orang lebih. Nilai standar kelulusan (SKL) ujian EPS-Topik PBT tahun 2015 adalah 152. Artinya hanya peserta yang jumlah benarnya minimal sebanyak 38 nomor saja yang dinyatakan lulus ujian EPS-Topik PBT ke 13 ([www.info-menarik.com](http://www.info-menarik.com)).

Seperti halnya bahasa negara China, India, Thailand, Jepang dan negara lainnya. Bahasa Korea memiliki karakter fonatiknya sendiri yang disebut dengan “HanGeul” jadi untuk mempelajari bahasa Korea maka harus mempelajari huruf-huruf *Hangeul* agar dapat membaca dan menulis dalam bahasa Korea.

Pembelajaran bahasa merupakan hal yang sangat penting bagi para calon TKI untuk negara manapun karena melalui bahasalah mereka dapat berkomunikasi dengan penduduk sekitar negara tersebut. Bahasa dari negara lain merupakan bahasa asing, dan menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar pembelajaran bahasa kedua akan lebih berat lagi kalau bahasa kedua itu memiliki struktur fonetis, morfologis, dan sintaksis yang sangat berbeda dengan bahasa pertama. Oleh karena itu masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa kedua akan meliputi semua tataran bahasa (Iskandarwassid, Dadang Sunendar, 2013:89).

Dalam pembelajaran bahasa ada keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Daeng Nurjamil,dkk, 2011: 2). Setiap aspek keterampilan dalam pembelajaran bahasa saling terkait. Seseorang dikatakan terampil berbahasa dengan baik, apabila orang itu menguasai keempat aspek itu dengan sama baiknya (Daeng Nurjamil,dkk, 2011: 2).

Salah satu bahasa asing yang memiliki struktur fonetis, morfologis dan sintaksis yang berbeda dengan bahasa Indonesia adalah bahasa Korea. Dengan kondisi demikian menjadi alasan menjamurnya lembaga-lembaga pelatihan bahasa Korea baik untuk para calon TKI, pelajar dan mahasiswa dan umum. Untuk wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri dapat ditemui berbagai lembaga pelatihan bahasa Korea seperti Bina Insani, LPK Sejong, LPK HanGeul, LPK Hakuko, Jogja Language School dan masih ada beberapa yang lainnya. Salah satu lembaga pelatihan bahasa Korea adalah lembaga pendidikan Bina Insani yang beralamat di Jl. Babaran No. 21 Umbulharjo Kota Yogyakarta. Kelas pelatihan untuk calon TKI lebih ditujukan untuk persiapan menghadapi ujian EPS-Topik yang diselenggarakan oleh pihak HRD Korea.

Sebagai bahasa asing, untuk mempelajari bahasa Korea maka perlu adanya pengembangan pembelajaran baik dari segi model, metode maupun media dalam proses pembelajaran. Untuk itu peneliti menguji efektifitas metode permainan kooperatif untuk meningkatkan keeterampilan menyimak peserta pelatihan. Alasan pemilihan adalah karena menurut para peserta pelatihan soal *listening/* mendengarkan adalah bagian yang

cukup sulit karena suara yang digunakan adalah suara "*native speaker*" dan hanya diputar sebanyak 2 kali sehingga tidak dapat diulang jika terlewat dan juga peserta pelatihan banyak mengalami kesulitan dalam mengenali bunyi pengucapan kata ataupun kalimat yang hampir sama, selain itu secara skor, skor untuk sesi *listening* lebih rendah dibandingkan dengan *reading*.

Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal (Sugihartono, dkk, 2012:81). Metode pembelajaran memiliki berbagai jenisnya. Dalam konteks pembelajaran bahasa asing beberapa metode yang sering digunakan adalah seperti (1)*grammar translation method*, (2)*direct method*, (3) metode membaca, (4) metode struktural, (4) metode audio-lingual, (5) metode situasional, (6) pendekatan *functional-notional*, (7)*metode permainan*.

Terdapat berbagai macam jenis permainan. Dalam pembelajaran permainan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran. Untuk menciptakan suasana yang riang gembira maka permainan merupakan metode yang cocok untuk digunakan. Seperti halnya pada pembelajaran bahasa asing, berbagai permainan bahasa dapat digunakan untuk mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Mayke Tedjasaputra (2003:10) ada beberapa macam permainan yang memiliki aturan-aturan tertentu dan tujuan tertentu pula seperti, (1) permainan individu, (2) permainan beregu, (3) permainan kooperatif, (4) permainan sosial dan (5) permainan dengan aturan tertentu. Dalam konteks pembelajaran bahasa maka

permainan sering disebut juga dengan permainan bahasa.

Parten dalam (Maresha, 2011, 51) permainan kooperatif adalah permainan dalam kelompok yang terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya, untuk membuat sesuatu, bermain permainan formal, atau mendramatisir situasi, satu atau dua anak mengontrol anggota kelompok dan mengarahkan aktivitas. Dalam permainan kooperatif, orang bermain antara satu dengan yang lainnya dibandingkan melawan satu sama lain. Kerjasama adalah poin penting dalam permainan kooperatif.

Manfaat bermain bagi orang dewasa dalam situs [www.helpguide.org](http://www.helpguide.org), seperti 1) *relieve stress*, 2) *improve brain function*, 3) *stimulate the mind and boost creativity*, 4) *stimulate the mind and boost creativity*, 5) *keep you feeling young and energetic*, 6) *play helps develop and improve social skills*.

Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah permainan kooperatif yang dilakukan secara indoor. Permainan yang dimainkan adalah *whisper race*, *can you trust your ears*, *what's missing* dan *I'm director*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian mulai dari Bulan September dan berakhir pada bulan Oktober 2016. Tempat penelitian di Lembaga Pendidikan Bina Insani Jl. Babaran No. 21 Umbulharjo Kota Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta pelatihan bahasa Korea kelas calon TKI di lembaga pendidikan Bina Insani. Jumlah peserta pelatihan 8 orang. Jumlah ini tidak memenuhi persyaratan untuk dilakukan eksperimen murni sehingga metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen.

### **Prosedur**

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes dan lembar observasi. Cara mendapatkan data dengan melakukan *treatment* sebanyak empat kali dimana sebelum dilakukan *treatment* dilakukan pre test untuk mengukur kemampuan awal subjek penelitian dan setelah *treatment* subjek diberikan *post-test* untuk mengukur kemampuan akhir. Hasil kedua tes ini akan dikomparasikan. Untuk lembar observasi berisi panduan pengamatan terhadap subjek penelitian pada saat pelaksanaan *treatment*.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang menggunakan perhitungan statistik non parametric. Untuk menguji hipotesis digunakan tes U-Mann Whitney karena tes tersebut dianggap sesuai oleh peneliti bila digunakan dalam penelitian yang memiliki subyek yang sedikit.

Adapun langkah-langkah menganalisis data adalah (1) Mencari beda (peningkatan kemampuan menyimak dengan permainan kooperatif) yang berarti menghitung beda antara nilai *pre test* dan *post test* pada kelompok yang bersangkutan, (2) Membuktikan hipotesis kerja

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non parametrik dengan alasan jumlah subjek yang sedikit. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan U-Mann Whitney dengan rumus sebagai berikut:

$$U = n1.n2 + \frac{n1(n1 + 1)}{2} - R1$$

Keterangan:

n1: jumlah subyek sebelum dilakukan *treatment*

n2: jumlah subyek setelah dilakukan *treatment*

R1: rangking sebelum dilakukan *treatment*

R2: rangking setelah dilakukan *treatment*

Metode untuk menentukan signifikansi harga U tergantung pada n2. Karena dalam penelitian ini n2 adalah 8 maka untuk menentukan harga observasi untuk U digunakan tabel J

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Setting dan Subjek Penelitian

Lembaga pendidikan Bina Insani merupakan lembaga pelatihan keterampilan. Lembaga Bina Insani berlokasi di jl. Babaran no. 21, Batikan Umbulharjo Yogyakarta. Lembaga Bina Insani memiliki beberapa program unggulan seperti (1) english conversation, (2) persiapan magang Jepang, (3) diklat bahasa Korea untuk CTKI, (4) kursus/ diklat komputer dan bahasa asing untuk instansi/ sekolah.

Dengan dukungan sarana pembelajaran yang lengkap seperti: ruang kelas ber-AC, semua ruang kelas terkoneksi internet, hotspot area, meja dan kursi belajar ergonomik, laboratorium (komputer-audiovisual-bahasa), perpustakaan, mushola dan tersedianya tenaga pengajar yang berkualifikasi S-1 dan S-2 serta penekanan pada pengembangan kurikulum dan silabus sesuai

perkembangan masyarakat dan kebutuhan pasar kerja.

Pada kelas reguler 22 ada 8 orang peserta yang mengikuti *treatment* dari peneliti. Kedepalan peserta tersebut memiliki latar belakang yang berbeda-beda sebagian besar merupakan karyawan yang bekerja. Pada saat pembelajaran kelas ini juga menggunakan sistem *moving class* sehingga peserta belajar tidak menetap pada satu ruang kelas saja namun berpindah-pindah.

### Kemampuan Awal(*Pre-test*)

Rata-rata kemampuan peserta pelatihan dalam pemahaman materi menyimak kata dan kalimat bahasa Korea masih cukup baik. Pada pembelajaran sebelumnya dimana peserta pelatihan menggunakan metode *drill test* menjadikan peserta pelatihan terbiasa untuk mengerjakan soal. Pada saat pelaksanaan *pre-test* peserta pelatihan mampu mengerjakan soal untuk pengenalan kata dan kalimat dalam bahasa Korea dengan baik.

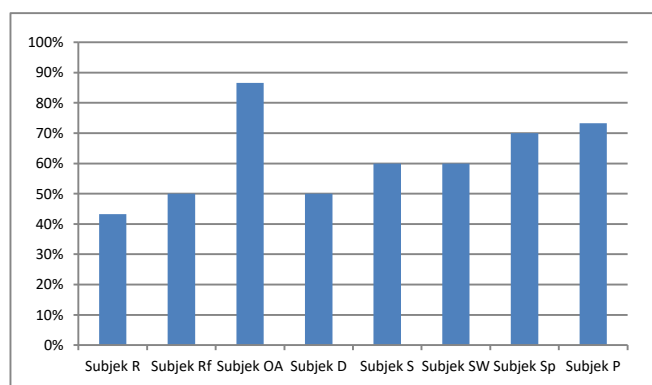
Namun pada saat dihadapkan pada bentuk soal yang berbeda peserta pelatihan banyak mengalami kesulitan dan berbuat kesalahan. Peserta pelatihan juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan kembali apa yang sudah disimaknya, sebagian besar peserta pelatihan masih sekedar menghafal tanpa memahami kembali maknanya.

Berikut merupakan tabel dan grafik histogram data kemampuan awal subjek penelitian:

Tabel 1. Kemampuan Awal Menyimak Bahasa Korea

Nama Sebjek	Hasil Tes(%)	Predikat
R	43,3 %	Sangat Rendah
Rf	50 %	Sangat Rendah
OA	86,6 %	Sangat Baik
D	50 %	Sangat Rendah
S	60 %	Cukup
SW	60 %	Cukup
Sp	70 %	Cukup
P	73,3 %	Cukup

Setelah melihat tabel di atas, maka sebagai upaya memperjelas data tersebut akan disajikan grafik yang mencakup kemampuan awal (*pre-test*) peserta pelatihan sebelum diberikan *Treatment* dengan permainan kooperatif.



Gambar 2. Grafik Kemampuan Awal Menyimak Bahasa Korea (*pre-test*)

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan awal setiap peserta pelatihan berbeda-beda. Dari 8 peserta pelatihan subjek OA menunjukkan bahwa subjek OA memiliki kemampuan yang lebih baik dibanding dengan rekan-rekannya yaitu sebesar 86,6% terpaut 43,3 dengan subjek R yang memiliki kemampuan awal paling rendah di antara rekan-rekannya.

### Penggunaan Permainan Kooperatif dalam membantu meningkatkan keterampilan

### menyimak bahasa Korea kelas calon TKI Lembaga Pendidikan Bina Insani Yogyakarta

Seperti hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas mengenai penggunaan permainan kooperatif dalam membantu meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Korea. Penggunaan permainan kooperatif dibagi atas empat *treatment* yaitu *treatment I* dengan permainan *can you trust your ears*, *treatment II* dengan permainan *whisper race*, *treatment III* dengan permainan *what's missing* dan *Treatment IV* dengan permainan *I am the Director*. Pada saat pelaksanaan *treatment* peserta pelatihan antusias dan bersemangat dalam melakukan pembelajaran menggunakan permainan kooperatif. Suasana ruang kelas pada saat pelaksanaan *treatment* riang gembira. Baik secara individu maupun kelompok peserta pelatihan melakukan tugasnya dengan sangat baik.

Pada saat peneliti memberikan soal evaluasi *treatment*, peserta pelatihan mengerjakan dengan baik poin terendah yang didapatkan peserta pelatihan pada saat evaluasi *treatment* adalah 80%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah menguasai materi mengenali kata dan kalimat dalam bahasa Korea.

Tabel 2. Skor Kemampuan Penguasaan Materi Subjek Selama *Treatment*

Subjek	T1	T2	T3	T4	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
R	80	80	100	800	340	85
Rf	100	100	100	80	380	95
OA	100	100	100	100	400	100
D	80	100	100	100	380	95
S	80	80	80	80	320	80
SW	80	100	80	80	340	85
Sp	80	80	100	100	360	90
P	100	100	100	100	400	100

Dari tabel di atas dapat dilihat dan diketahui bahwa tingkat kemampuan penguasaan peserta pelatihan di setiap materi yang diberikan oleh peneliti berbeda-beda, namun rata-rata skor dari hasil semua evaluasi tiap anak menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan pemahaman materi yang sudah diberikan kepada peserta pelatihan

### Data Hasil Observasi

Berdasarkan uraian keterangan dari hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang berlangsung dengan permainan kooperatif ini sangat memudahkan peserta pelatihan dalam pembelajaran menyimak

Pembelajaran melalui permainan ini terbukti dapat merangsang motivasi peserta pelatihan dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Korea khususnya dalam materi mengenali penyebutan bunyi kata dan kalimat.

### Kemampuan Akhir

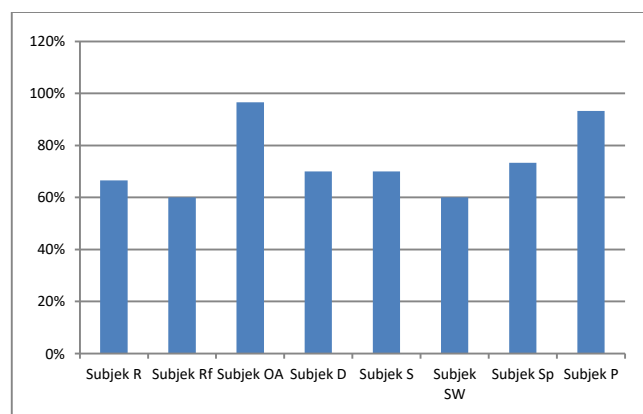
Rata-rata kemampuan akhir peserta pelatihan dalam pemahaman materi menyimak kata dan kalimat bahasa Korea baik. Dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang sebelumnya sudah dilaksanakan, semua peserta pelatihan mengalami peningkatan. Peningkatan paling sedikit adalah 3,33% dan peningkatan terbesar adalah sebanyak 23,3%. Sama seperti pada saat pelaksanaan *pre-test*, pada pelaksanaan *post-test* peserta pelatihan mampu mengerjakan soal pilihan jawaban dengan sangat baik. Peningkatan juga ditunjukkan oleh peserta pelatihan pada jenis soal menuliskan kembali kata atau kalimat yang disimakinya. Semua

peserta pelatihan mengalami peningkatan yang cukup baik dalam jenis soal ini. Namun beberapa peserta pelatihan masih kesulitan dalam menuliskan kembali pesan yang telah disimakinya.

Tabel 3. Data Kemampuan Akhir Subjek

Nama Subjek	Hasil Tes(%)	Predikat
R	66,6%	Cukup
Rf	60%	Cukup
OA	96,6%	Sangat Baik
D	70%	Cukup
S	70%	Cukup
SW	80%	Baik
Sp	73,3%	Cukup
P	93,3	Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan akhir peserta pelatihan lebih baik dari kemampuan awal. Ada satu peserta pelatihan yang mendapat skor hampir sempurna yaitu subjek OA dengan prosentase 96,6%. Sebagai upaya memperjelas data di atas maka di bawah ini disajikan grafik kemampuan akhir (*post-test*)



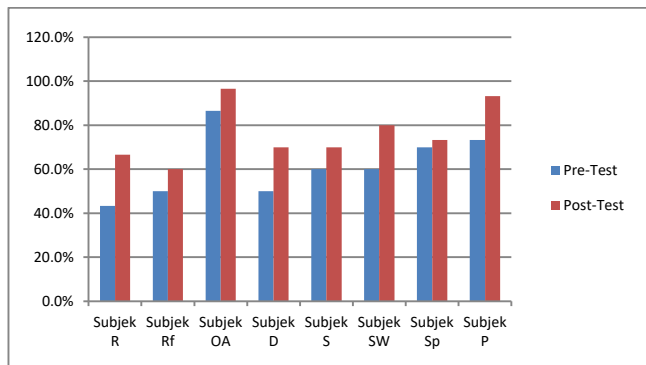
Gambar 4. Grafik Kemampuan Akhir Menyimak Bahasa Korea (*Post-test*)

Dari tabel dan grafik diatas dibandingkan dengan hasil *pre-test* maka terjadi peningkatan di masing-masing subjek. peningkatan paling signifikan terjadi pada subjek R naik 23,3%. Sedangkan peningkatan hasil pembelajaran paling rendah terjadi pada subjek S yang hanya naik 3,33%.

Selain itu subjek OA juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik.

## UJI HIPOTESIS

Sebagai upaya memperjelas data hasil skor pre-test dan skor post-tes di atas maka di bawah ini disajikan grafik peningkatan keterampilan menyimak bahasa Korea.



Gambar 4. Grafik keterampilan menyimak

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil pembelajaran dari masing-masing subjek. Tidak ditemui adanya penurunan hasil pembelajaran pada subjek. Rata-rata hasil *post-test* setelah dilakukan treatment adalah 76,22 meningkat dari rata-rata hasil *pre-test* sebelumnya yaitu 61,66.

Untuk menguji hipotesis seperti di atas dapat menggunakan statistik non parametrik dengan uji hipotesis U-Mann Whitney dari Sidney Siegel. Adapun cara menghitungnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Perhitungan Skor *Pre-test* dan Skor Post Test

Subjek	Skor <i>Pre-test</i>	Rangking	Skor <i>Post-test</i>	Rangking
R	43,3%	1	66,6%	7
Rf	50%	2	60%	6
OA	86,6%	14	96,6%	16
D	50%	3	70%	9
S	60%	4	70%	10
SW	60%	5	80%	13
Sp	70%	8	73,3%	12

P	73,3%	11	93,3%	15
R1=48			R2=88	

Menghitung harga U

$$U = n1.n2 + \frac{n1(n1 + 1)}{2} - R1$$

$$= 8.8 + \frac{8(8+1)}{2} - 48$$

$$= 52 \text{ (harga U paling besar)}$$

$$U = n1.n2 + \frac{n1(n1 + 1)}{2} - R2$$

$$= 8.8 + \frac{8(8+1)}{2} - 88$$

$$= 12 \text{ (harga U sesungguhnya)}$$

Menentukan nilai U yaitu dari nilai U1 dan

U2 yang terkecil atau dengan rumus

$$U = n1.n2 - u1$$

$$\text{Maka } U = 8.8 - 52$$

$$= 12$$

Tabel 5.

No	Subjek	Hasil Pre Test Skor	Kriteria	Hasil Post Test Skor	Kriteria	Peningkatan
1.	R	43,3 %	Sangat Rendah	66,6 %	Cukup	23,3%
2.	Rf	50%	Sangat Rendah	60%	Cukup	10%
3.	OA	86,6 %	Sangat Baik	96,6 %	Sangat Baik	10%
4.	D	50%	Sangat Rendah	70%	Cukup	20%
5.	S	60%	Cukup	70%	Cukup	10%
6.	SW	60%	Cukup	80%	Baik	20%
7.	Sp	70%	Cukup	73,3 %	Cukup	3,3%
8.	P	73,3 %	Cukup	93,3 %	Sangat Baik	20%

Setelah harga U diperoleh maka ditetapkan signifikansi  $\alpha = 0,05$ ,  $\alpha$  tabel yang diperoleh dari tabel = 13 penunjukan harga U observasi yang ditunjukkan dalam harga U observasi atau p terbesar 13 angka tersebut bermakna harga p lebih



kecil dari  $\alpha = 0,05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak, ini berarti permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta pelatihan bahasa Korea.

Manfaat bermain bagi orang dewasa juga dijabarkan dalam situs [www.helpguide.org](http://www.helpguide.org), seperti 1) *relieve stress*, 2) *improve brain function*, 3) *stimulate the mind and boost creativity*, 4) *stimulate the mind and boost creativity*, 5) *keep you feeling young and energetic*, 6) *play helps develop and improve social skills*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif berpengaruh terhadap keterampilan menyimak bahasa Korea. Hal ini dikarenakan manfaat bermain untuk orang dewasa seperti *relieve stress* dan membuat tertawa menjadikan peserta pelatihan lebih tenang dan tidak merasa tertekan pada saat mengerjakan post test. Kondisi ini berbeda pada saat mengerjakan pre test sebelum dilakukan treatment. Hasil rata-rata post test sebesar 76,22 lebih tinggi dari rata-rata hasil pre-test sebelumnya yaitu 61,66.

Hasil data observasi juga menunjukkan bahwa antusias para peserta pelatihan terhadap permainan cukup tinggi. Kegiatan permainan ini dapat menambah minat dan motivasi peserta pelatihan dalam pembelajaran. Suasana juga menjadi lebih aktif dan riang gembira, hal ini sesuai dengan manfaat permainan dimana permainan dapat membuat orang lebih senang dan dalam konteks pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang riang gembira dan interaktif antara rekan-rekannya dan pengajar.

Penelitian ini juga mendukung bahwa metode permainan tidak hanya cocok digunakan untuk pembelajaran anak-anak akan tetapi juga

dapat diterapkan pada pembelajaran orang dewasa. Selain dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif juga dapat meningkatkan kemampuan otak dan memori dari peserta pelatihan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kooperatif menunjukkan pengaruh pada pembelajaran menyimak kata dan kalimat bahasa Korea kelas calon TKI. Peserta pelatihan bahasa Korea menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak kata dan kalimat bahasa Korea.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, proses analisa serta pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode permainan kooperatif efektif dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak peserta pelatihan bahasa Korea kelas calon TKI di lembaga pendidikan Bina Insani Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil *post-test* setelah pemberian *treatment* permainan-permainan kooperatif. Rata-rata hasil *post-test* setelah dilakukan treatment adalah 76,22 meningkat dari rata-rata hasil *pre-test* sebelumnya yaitu 61,66. Selain itu dari uji hipotesis dimana nilai  $U$  adalah 12 menunjukkan bahwa menerima  $H_a$  dan menolak  $H_0$ .

### IMPLIKASI

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini *One*

*Grup Pre-test Post-test Desain.* Penelitian ini berusaha mendeskripsikan upaya peningkatan keterampilan menyimak bahasa Korea pada peserta pelatihan kelas calon TKI di Lembaga Pendidikan Bina Insani Yogyakarta. Implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat variasi pembelajaran khususnya pada materi menyimak kata dan kalimat
2. Terdapat perubahan proses belajar mengajar yang monoton menjadi lebih menyenangkan dengan permainan kooperatif
3. Siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung
4. Guru dapat mengatasi hambatan belajar pada anak, khususnya dalam keterampilan menyimak kata dan kalimat bahasa Korea dengan variasi pembelajaran kooperatif.

## REKOMENDASI

Rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini adalah

1. Bagi Tentor/ Guru

Tentor/ guru diharapkan dapat menggunakan permainan kooperatif sebagai metode pembelajaran bahasa Korea dengan lingkup materi yang lebih luas. Misalnya pada materi menyimak percakapan dan cerita.

2. Bagi Lembaga

Lembaga diharapkan dapat memberikan pelatihan terhadap tentor/ guru tentang metode pembelajaran dengan berbagai macam permainan kooperatif yang dapat disesuaikan dengan kompetensi dalam pembelajaran bahasa Korea.

3. Bagi Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan diharapkan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa Korea dalam kegiatan pembelajaran menyimak, sehingga selain mendapatkan kesenangan juga mendapatkan ilmu dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian terhadap metode permainan kooperatif disarankan untuk dilanjutkan pada kajian yang lebih luas, misalkan dengan memasukan semua kriteria tes EPS Topik bagi peserta pelatihan bahasa kelas calon TKI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dardjowidjojo, Soenjono.(2012).Psikolinguistik: Pengantar pemahaman Bahasa Manusia.Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Daeng Nurjamal, dkk.(2011). *Terampil Berbahasa: Menyusun Karya Tulis Akademik, Memandu Acara (MC-Moderator), dan Menulis Surat.* Bandung: Alfabeta
- Ghazali, Syukur.(2013).*Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan pendekatan komunikatif-interaktif.*Bandung:PT Refika Aditama
- Iskandar wassid & Dadang Sunendar.(2013).*Strategi Pembelajaran Berbahasa.*Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono.(2010).*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*Bandung:Alfabeta
- Maresha, Oktafi Dessy.(2011).Skripsi.*Keefektifan Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*

*Anak Prasekolah di TK Kemala  
Bhayangkari 81 Magelang. Semarang:  
Universitas Negeri Semarang*

Brandenburger, Adam.(2007).*Jurnal.Cooperative  
Game Theory:Characteristic fuctions,  
Allocations, Marginal  
Contribution.*Version 01/04/07.

Sumber: <http://www.uib.cat>

[http://info-menarik.net/Belajar Bahasa Korea  
Untuk Pemula Pengenalan  
Hangeul.htm](http://info-menarik.net/Belajar_Bahasa_Korea_Untuk_Pemula_Pengenalan_Hangeul.htm) (30 April 2016)

[http://eps.hrdkorea.or.kr/epstopik/abot/exam/sele  
ctTopikDesc.do?lang=en](http://eps.hrdkorea.or.kr/epstopik/abot/exam/selectTopikDesc.do?lang=en)

[http://hangguk.com/PROSEDUR DAN BIAYA  
UNTUK BEKERJA DI KOREA  
SELATAN.htm](http://hangguk.com/PROSEDUR_DAN_BIAYA_UNTUK_BEKERJA_DI_KOREA_SELATAN.htm)