

**Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SOAL TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGUASAAN BILANGAN BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS XII A DI SMK GAJAH MADA MEJAYAN TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Dr. Subandi, M.Litt, Eny Styoningasih**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.  
Hisal6eny@gmail.com

**Abstrak**

Hambatan siswa kelas XII SMK GAJAH MADA dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah penguasaan bilangan. Karena pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang digunakan untuk meningkatkan penguasaan bilangan bahasa Jepang siswa kelas XII A SMK GAJAH MADA tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini memiliki tiga tujuan yaitu, pertama untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), kedua untuk mengetahui pengaruh media soal teka-teki silang sebagai media pendukung dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), dan ketiga untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang.

Pada penelitian ini yang menjadi kelas kontrol adalah kelas XII B sedangkan yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas XII A SMK GAJAH MADA MEJAYAN. Penelitian ini merupakan penelitian kombinasi antara penelitian kuantitatif dengan kualitatif dan termasuk dalam penelitian *True experiment* atau eksperimen murni.

Berdasarkan hasil lembar observasi diketahui bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) lebih berpengaruh terhadap peningkatan siswa dalam pembelajaran bilangan bahasa Jepang. Hal tersebut dikarenakan metode tersebut mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa lebih memperhatikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sedangkan dari hasil perhitungan *t-test*, hasil yang didapat adalah 4,12. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai pada tabel yaitu 2,000 dan 2,660. Sehingga disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan bilangan bahasa Jepang siswa kelas XII A SMK GAJAH MADA tahun ajaran 2013/2014.

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang siswa kelas eksperimen. Dari 31 orang siswa, lebih dari 85% menjawab setuju dengan pernyataan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang sangat efektif.

**Kata Kunci:** *bilangan, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments), media teka-teki silang.*

Universitas Negeri Surabaya

**要旨**

数字の学習の中で SMK GAJAH MADA MEJAYAN の 3 年生の障害物は番号の習得である。単調な学習なので、学生は授業にあまりやる気がない。そのことから、SMK GAJAH MADA MEJAYAN の 2013/2014 年度 XAIIA クラスの学生に数字の習得を<sup>かいぜん</sup>;改善するためにクロスワード問題のメディアを使用して TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法が使用されている。この研究の結果は 3 つあり、まずは TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法の効果を理解するため、二番目は TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法にサポートメディアとしてクロスワード問題の効果を理解するため、そして三番目は学生に数字の習得に対してクロスワード問題のメディアを使用して TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法の使用に学生の回答を理解するためである。

この研究の中で、コントロールのクラスは SMK GAJAH MADA MEJAYAN の XIBB クラスとトライアルクラスは XAIIA クラスである。この研究は定量的な研究と質的な研究を組み合わせ、そして純粋な研究に属している。

観察シートの結果によると、TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法は数字の学習に学生の能力の改善に対してもっと効果がある。その方法は学生のモチベーションを改善することができるから、教師に教える授業に集中することができる。そして *t-test* の計算結果から、4,12 点ができた。その結果は表にある点数、2,000 と 2,660、より高い。だから、クロスワード問題のメディアを使用して TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法は SMK GAJAH MADA MEJAYAN の 2013/2014 年度 XIA クラスの学生に数字の習得の改善するために著しく効果がある。

学生の回答アンケートは実験的なクラスに数字の習得に対してクロスワード問題のメディアを使用して TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法. 学生の 31 人の中には 85%以上のが「使用したクロスワードパズルについてのメディアで協同的な学習方法 TGT (チームゲームトーナメント) タイプは数字の語彙を習得するのが非常に強力なカテゴリー」という応答は賛成を得た。

キーワード: 数字、TGT(*Teams Game Tournament*)協調学習法、クロスワードメディア

## PENDAHULUAN

Pada umumnya kegiatan belajar mengajar yang diterapkan di tingkat sekolah menengah atas (SMA) ataupun sekolah menengah kejuruan (SMK) masih dilakukan dengan metode ceramah. Artinya belum ada variasi dalam penggunaan metode pembelajaran yang digunakan. Padahal penggunaan metode yang tepat serta penggunaan media pembelajaran sangatlah penting. Melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dengan disertai penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan metode pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Tidak terkecuali dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang ada banyak sekali unsur-unsur yang harus dipelajari, terutama kosakata. Hal tersebut dikarenakan kosakata merupakan perbendaharaan kata yang menjadi dasar seseorang untuk dapat berbahasa, karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin baik pula kemampuannya berbahasanya. Sesuai pernyataan Tarigan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya (1993:2). Kosakata yang ada dalam bahasa Jepang bermacam-macam, satu diantaranya adalah *suushi* (kata bilangan). Sudjianto mengatakan bahwa *Suushi* adalah kelompok kata nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, dan urutan atau tingkatan (1996:56). Dalam bilangan bahasa Jepang terdapat beberapa bilangan yang memiliki cara baca lebih dari satu. Hal tersebut membuat siswa lebih sulit memahami bilangan bahasa Jepang apabila cara pengajaran yang digunakan tidak tepat.

Berdasarkan hasil prapenelitian, ditemukan masalah dalam pembelajaran bilangan bahasa Jepang pada siswa kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN. Hasil nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang

khususnya materi kata bilangan sangat kurang. Terbukti dari 31 siswa dikelas tersebut terdapat 26 siswa yang memiliki nilai dibawah nilai standart ketuntasan minimal (SKM) yaitu 75.

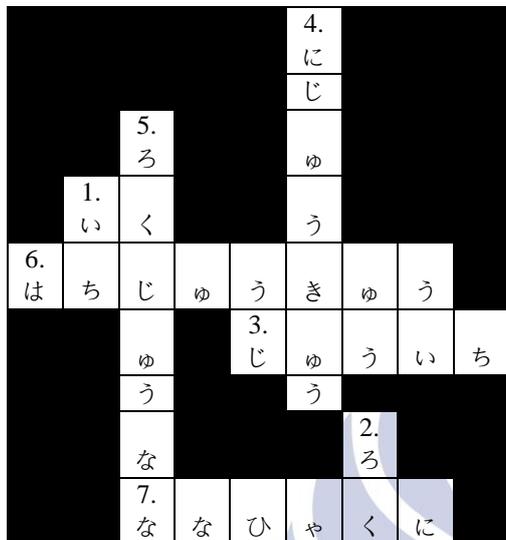
Kesulitan yang dihadapi siswa kelas XII A dalam memahami dan menguasai kosakata, khususnya kata bilangan bahasa Jepang ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan serta belum adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat saat proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk mengatasi masalah seperti di atas adalah dengan adanya pembelajaran inovatif yang menyenangkan serta pemanfaatan media yang baik. Pembelajaran inovatif yang dimaksud berupa metode kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) yang dipadukan dengan media soal teka-teki silang.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) adalah salah satu metode pembelajaran inovatif yang dapat digunakan pada pembelajaran kosakata. Hal ini dikarenakan dalam metode tersebut terdapat hal-hal yang mendukung pembelajaran yang baik bagi siswa, seperti pengelompokan siswa dalam kelompok belajar, adanya permainan yang mampu memberikan unsur kesenangan saat proses pembelajaran dan kompetisi (turnamen) antar siswa untuk menunjukkan kemampuannya dalam menguasai materi. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan yang diutarakan oleh Suyatno, bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan penggabungan antara kelompok belajar, game, dan turnamen dalam proses belajarnya (2009:54). Dalam metode ini terdapat unsur game atau permainan. Permainan yang digunakan dalam metode kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) ini adalah teka-teki silang yang diwujudkan dalam bentuk soal yang digunakan pada saat pelaksanaan turnamen. Materi yang difokuskan pada penelitian ini adalah materi bilangan bahasa Jepang dari puluhan hingga

**Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014**

jutaan. Berikut adalah contoh media soal teka-teki silang yang digunakan sebagai media pendukung pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*).

Gambar 1.1  
Soal teka-teki silang



Soal

Tate Yoko

1. (1) 3. (11)

2 (6) 6. (89)

4. (29) 7. (702)

5. (67)

Melalui penerapan metode dan media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran khususnya materi tentang bilangan, sehingga dapat diperoleh hasil belajar siswa yang maksimal.

**METODE**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen, dimana peneliti memberikan perlakuan yang berbeda kepada kelas tertentu kemudian dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini diadaptasi dari desain yang dikemukakan oleh Sugiyono. Berikut adalah gambar desain penelitian eksperimen dari Sugiyono.

$$\frac{R O_1 \times O_2}{R O_3 O_4}$$

(2009:112)

Dari desain di atas peneliti menyesuaikan pada penelitian metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang.

$$\frac{E O_1 X_1 O_2}{K O_3 X_2 O_4}$$

Subjek penelitian yang terdapat pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling* atau secara acak. Berdasarkan hasil random diperoleh sampel yaitu siswa kelas XII A, dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XII B dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga keseluruhan sampel yang digunakan berjumlah 62 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menghasilkan tiga data yaitu data observasi berupa lembar pengamatan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang, data tes berupa hasil *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media soal teka-teki silang sebagai media pendukung dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), dan data angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang.

Teknik analisis data yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan ketiga data yang diperoleh. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data tes (*pre-test* dan *post-test*), karena data tersebut berwujud angka. Sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi serta data angket yang berupa pernyataan. Secara terperinci data observasi dianalisis dengan menggunakan skala pengukuran model rating *scale*. Peneliti menggunakan skala pengukuran dengan model rating *scale* ini dikarenakan, data observasi yang didapat peneliti berupa angka. Data observasi yang berupa angka tersebut selanjutnya dianalisis pada tiap pertemuannya, kemudian hasil analisis dideskripsikan. Pada data tes (*pre-test* dan *post-test*) sebelum analisis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data yang diperoleh untuk mengetahui apakah data tes berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas pada hasil data tes menggunakan rumus *Chi Kuadrat* ( $X^2$ ) sebagai berikut :

$$X^2 = \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

$X^2$ : nilai *chi kuadrat*

$f_o$  : frekuensi observasi  
 $f_h$  : frekuensi yang diharapkan

Arikunto (2010: 360-363)

Setelah uji normalitas dilakukan pada data tes, analisis lebih lanjut dari hasil data tes guna mengetahui efektifitas pembelajaran dapat dilakukan. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* (*post-test - pre-test*)

$xd$  = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

(Arikunto, 2006:306-307)

Apabila efektifitas pembelajaran pada kedua kelas diketahui, analisis selanjutnya berkaitan dengan hasil belajar siswa. Pada analisis ini dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media soal teka-teki silang sebagai media pendukung dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan kelas yang menggunakan hanya media power point sebagai media pendukung metode ceramah. Analisis yang dilakukan menggunakan rumus :

$$t = \frac{|Mx - My|}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Nx + Ny - 2}\right) \left(\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

$x$  = deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$

$y$  = deviasi setiap nilai  $y_2$  dan  $y_1$

(Arikunto, 2010:354)

Data angket yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskripsi, yaitu analisis prosentase (%) per butir pertanyaan. Menurut Riduwan (2009:23) angket dihitung dengan cara menghitung frekuensi pemilih jawaban dari angket tersebut dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = prosentase

f = frekuensi

n = jumlah keseluruhan siswa

Setelah dianalisis prosentase per butir pernyataan, kemudian untuk menarik kesimpulan dari aspek-aspek

yang ada dalam angket dilakukan analisis dengan menggunakan skala likert, sebagai berikut:

$$\frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil kesimpulan tersebut diklasifikasikan sesuai dengan pengelompokan pernyataan. Menurut Riduwan (2009:23), klasifikasi prosentase responden dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert**

PROSENTASE	KRITERIA
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Peneliti menggunakan kriteria Interpretasi skor skala likert dikarenakan skala tersebut lebih mudah untuk digunakan dalam penarikan kesimpulan pada data angket yang telah dianalisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang pada siswa kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014.

#### a) Analisis hasil observasi kelas eksperimen (XII A)

##### 1. Aktifitas guru

Pada penelitian ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri. Secara keseluruhan aspek-aspek yang berhubungan dengan aktifitas guru telah dilaksanakan dengan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari tahapan yang dilakukan guru pada kedua pertemuan. Ada dua tahapan utama yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, tahap persiapan serta tahap pelaksanaan.

Pada tahap persiapan baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua guru telah mempersiapkan dengan baik. Tahap persiapan tersebut meliputi persiapan instrumen (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran soal teka-teki silang), dan persiapan kelas sebelum pembelajaran dilaksanakan. Tahap pelaksanaan merupakan tahapan setelah persiapan selesai dilakukan. Pada tahap ini ada kegiatan yang dilakukan oleh guru yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Dalam tahap pelaksanaan

**Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014**

selain ketiga kegiatan tersebut guru juga dituntut untuk mengelola waktu serta mengelola kondisi kelas.

2. Aktifitas siswa

Aktifitas siswa selama pembelajaran sudah sangat baik. Hal tersebut terbukti selama pembelajaran berlangsung siswa sangat termotivasi untuk mengikuti setiap kegiatan yang diinstruksikan oleh guru, serta perhatian siswa terpusat pada guru. Keadaan tersebut mendukung kelancaran selama proses pembelajaran dilakukan.

**b) Analisis hasil observasi kelas kontrol (XII B)**

1. Aktifitas guru

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada kelas XII B hampir sama seperti pada kelas XII A. Aktifitas guru pada kelas XII B terdapat pada tahap persiapan serta tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan ini guru menyiapkan instrumen yang digunakan sebagai pedoman selama guru melaksanakan pembelajaran di kelas XII B. Instrumen tersebut yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta media pembelajaran yang berupa media power point. Secara umum persiapan yang dilakukan oleh guru telah baik. Tahap pelaksanaan, dilakukan setelah proses persiapan selesai. Materi bilangan bahasa Jepang yang diberikan pada kelas XII B sama dengan materi yang diberikan pada kelas XII A. Namun terdapat perbedaan pada penerapan metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi. Secara keseluruhan tahap pelaksanaan sudah berjalan dengan baik.

2. Aktifitas siswa

Aspek-aspek yang berkaitan dengan aktifitas siswa pada kelas XII B dinilai kurang baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi, siswa kurang termotivasi dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adanya motivasi siswa yang kurang terhadap pembelajaran tersebut menyebabkan perhatian siswa juga kurang berpusat kepada guru.

Berdasarkan hasil keseluruhan dari kedua analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) baik digunakan sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran bilangan bahasa Jepang, daripada hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan sikap dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila guru hanya menggunakan metode ceramah, maka motivasi siswa kurang sehingga perhatian siswa terhadap guru dalam

proses pembelajaran juga kurang. Sedangkan saat guru menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), maka motivasi siswa meningkat, sehingga siswa lebih memperhatikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

**2. Pengaruh media teka-teki silang sebagai media pendukung penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*).**

**a. Analisis data kelas kontrol**

sebelum hasil nilai tes dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data nilai *post-test* pada kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, sehingga analisis data yang digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran kelas kontrol dapat dilaksanakan. Nilai *post-test* berdistribusi normal jika *Chi Kuadrat* ( $X^2$ ) hitung lebih kecil dari *Chi Kuadrat* ( $X^2$ ) tabel (Arikunto, 2010:360-363). Dari hasil nilai *Chi Kuadrat* hitung ( $X^2$ ) diperoleh nilai sebesar 10,56, sedangkan *Chi Kuadrat* ( $X^2$ ) tabel dengan taraf kepercayaan 99% (1%, 5) adalah 15,1. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari perhitungan tersebut lebih kecil dari *Chi Kuadrat* ( $X^2$ ) tabel (1%) yaitu 15,1 atau  $= 10,56 < 15,1 =$ , dan dapat dinyatakan distribusi frekuensi nilai *post-test* di kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui seberapa efektif media power point dalam pembelajaran bilangan bahasa Jepang. Berikut adalah hasil tabel penolong efektifitas pembelajaran kelas kontrol.

**Tabel 2**

No.	Deskripsi	Hasil nilai
1.	Jumlah keseluruhan pengurangan nilai <i>post-test</i> dengan nilai <i>pre-test</i> ( $\sum d_k$ )	555
2.	Jumlah kuadrat pengurangan nilai <i>post-test</i> dengan nilai <i>pre-test</i> ( $\sum d_k^2$ )	11075
3.	Jumlah kuadrat deviasi ( $\sum x^2 d_k$ )	1138,71
4.	Jumlah sampel ( $n$ )	31

Melalui hasil tersebut dilakukan perhitungan *t-signifikansi* guna mengetahui efektifitas pembelajaran kelas kontrol. Dari hasil perhitungan *t-signifikansi* yang dilakukan dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 16,18. Hasil tersebut lebih besar dari *t-signifikansi*

tabel yaitu 2.042. sehingga dari hasil tersebut ditarik kesimpulan bahwa *ada perbedaan yang signifikan antara Mpre dan Mpost pada kelas kontrol* sebelum dan sesudah pemberian materi.

**b. Analisis data kelas eksperimen**

Proses analisis data tes yang dilakuka pada kelas eksperimen sama dengan yang dilakukan pada kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu pada hasil data tes yang diperoleh dari kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat (X<sup>2</sup>)* disimpulkan bahwa data nilai *post-test* di kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan nilai *Chi Kuadrat* hitung (*X<sup>2</sup>*) lebih kecil dari nilai *Chi Kuadrat* (*X<sup>2</sup>*) yaitu  $4,28 < 15,1$ . Setelah hasil uji normalitas diketahui, analisis keefektifsn proses pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan. Hasil yang didapat dari analisis tersebut adalah *ada perbedaan yang signifikan antara Mpre dan Mpost pada kelas eksperimen*. Dengan nilai perhitungan dari *t-signifikansi* sebesar 23,07.

**c. Analisis data kelas kontrol dan kelas eksperimen**

Analisis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara kelas kontrol (XII B) dan kelas eksperimen (XII A), yang kemudian akan digunakan sebagai alat untuk mengukur apakah media soal teka-teki silang sebagai media pendukung dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap bilangan bahasa Jepang. Sesuai hasil analisis yang dilakukan diperoleh hasil bahwa *ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen*. Artinya hasil belajar siswa di kelas XII A yang menggunakan media soal teka-teki silang sebagai media pendukung dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) lebih baik daripada kelas XII B yang hanya menggunakan media power point dengan metode ceramah.

**3. Respon siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang.**

Dalam penelitian ini data angket terdiri dari 5 butir pertanyaan dengan rincian 1 butir untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi kata bilangan bahasa Jepang, 2 butir untuk mengetahui respon siswa tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode

pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang, dan 2 butir untuk mengetahui respon siswa mengenai efektivitas penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang. Hasil angket disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 3**  
**Tabel Analisis Jawaban Butir Soal Angket Respon Siswa**

No	Pernyataan	Respon siswa	Jumlah siswa	Prosentase
1.	Menguasai kata bilangan dalam bahasa Jepang sulit	Sangat setuju	27	87%
		Setuju	4	13%
		Kurang setuju	0	0%
		Tidak setuju	0	0%
2.	Proses pembelajaran bilangan bahasa Jepang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> ) dengan menggunakan soal teka-teki silang sangat menarik dan menyenangkan	Sangat setuju	22	71%
		Setuju	7	23%
		Kurang setuju	2	6%
		Tidak setuju	0	0%
3.	Proses pembelajaran metode	Sangat setuju	18	58%
		Setuju	11	35%

**Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014**

	pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> ) dengan menggunakan soal teka-teki silang membantu saya dalam memahami dan menguasai bilangan bahasa Jepang	Kurang setuju	2	6%
		Tidak setuju	0	0%
4.	Proses pembelajaran bilangan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> ) dengan menggunakan soal teka-teki silang membantu saya menyelesaikan tugas/tes secara individu	Sangat setuju	20	65%
		Setuju	8	25%
		Kurang setuju	3	10%
		Tidak setuju	0	0%
5.	Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Teams Game</i>	Sangat setuju	20	65%
		Setuju	10	32%
		Kurang setuju	1	3%
		Tidak setuju	0	0%

<i>Tournament</i> ) dengan menggunakan soal teka-teki silang dapat meningkatkan penguasaan saya terhadap bilangan bahasa Jepang				
---	--	--	--	--

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa pada tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 31 siswa yang ada, lebih dari 85% siswa setuju terhadap penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang dalam pembelajaran bilangan bahasa Jepang. Hal tersebut dikarenakan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang sangat efektif untuk pembelajaran bilangan bahasa Jepang. Selain itu, metode tersebut sangat menarik, menyenangkan, serta mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar, sehingga penguasaan siswa terhadap bilangan bahasa Jepang dapat meningkat.

#### **PENUTUP**

##### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, penelitian berupa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang ini telah menjawab ketiga rumusan masalah. Berikut adalah kesimpulan dari ketiga pembahasan pada penelitian ini.

1. Hasil data observasi menunjukkan bahwa pengajaran kata bilangan bahasa Jepang dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) lebih berhasil daripada pengajaran bilangan bahasa Jepang yang hanya menggunakan metode ceramah.
2. Hasil data tes (*pre-test* dan *post-test*) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam penguasaan bilangan bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari *Mpre* (mean *pre-test*) ke *Mpost* (mean *post-test*) pada kelas XII A (kelas eksperimen) yang diberi perlakuan khusus media soal teka-teki silang

sebagai media pendukung dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang. Selain peningkatan pada Mpre dan Mpost, dari hasil *t-test* (perbandingan dua mean) yang didapat yaitu  $4,12 > t(0,05.60) = 2,000 > t(0,01.60) = 2,660$ , menunjukkan bahwa *ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen*. Dengan kata lain hasil belajar siswa dikelas eksperimen jauh lebih baik daripada di kelas kontrol. Kesimpulan dari hasil di atas adalah penggunaan media soal teka-teki silang sebagai media pendukung dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan bilangan bahasa Jepang siswa kelas XII A SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014. Hal tersebut dikarenakan media soal teka-teki silang lebih mampu meningkatkan penguasaan siswa daripada pembelajaran yang hanya menggunakan media power point dengan menerapkan metode ceramah.

3. Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media soal teka-teki silang sangat efektif dalam pembelajaran bilangan bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan metode tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa saat pengajaran bilangan dilaksanakan, sehingga penguasaan siswa terhadap bilangan bahasa Jepang dapat meningkat. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil di atas adalah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang mendapatkan respon positif dari siswa kelas XII A SMK GAJAH MADA MEJAYAN.

Dari ketiga hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang berpengaruh positif terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang siswa. Metode tersebut mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang :

- 1) Pengelolaan waktu untuk penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang harus dipertimbangkan dan dipersiapkan dengan baik. Hal ini agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat berlangsung dengan lancar.
- 2) Penjelasan tata cara permainan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang pada saat penelitian kurang begitu jelas, sehingga siswa banyak yang kebingungan dalam melaksanakan permainan dan sering bertanya lagi pada saat permainan. Sebaiknya penjelasan untuk metode pembelajaran yang menggunakan permainan harus disampaikan dengan bahasa yang mudah, agar siswa dapat dengan mudah mengerti dan memahami. Sehingga waktu yang digunakan tidak terbuang sia-sia dan siswa tidak perlu bertanya ulang ketika permainan berlangsung.
- 3) Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan media soal teka-teki silang baik digunakan dalam pembelajaran bilangan bahasa Jepang. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode pengajaran lain dan memadukannya dengan media permainan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat termotivasi untuk belajar, sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa secara maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharmisi. 2010. *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Candra.T. 1999. *Pelajaran Bahasa Jepang Jilid Pertama*. Jakarta Pusat: Evergreen Japanese Course.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1993. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Kridalaksana, Harimurti. 1994. *Kelas Tata Bahasa dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka utama.
- Muneo, Kimura. 1993. *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang*. Bandung: IKIP Bandung dan The Japan Foundation.
- Muslimin, Ibrahim dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung :Alfabeta

**Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014**

- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar statistika: untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi, dan bisnis*. Bandung : alfabeta
- Sanjaya, Nana. 2009. *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperatif Learning: teori, riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Lita. Bandung: Nusa Media.
- Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya: IKIP Surabaya.
- Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blane.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Sekolah*. Jakarat: PT. Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, H.G. 1993. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Tim Penyusun pedoman skripsi. 2014. *Panduan Penulisan dan Penilaian skripsi*. Surabaya: Univerisitas Negeri Surabaya.
- Tri Hatmanti, Gendis. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X-9 SMAN 19 SURABAYA Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya. (Tidak diterbitkan)
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif. Teori dan Asesmen*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Yunita, Etiek. 2007. *Kemampuan Menggunakan Kata Bilangan Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI IA SMA NEGERI 1 MAGETAN*. Skripsi; Universitas Negeri Surabaya. (Tidak diterbitkan)