

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (*TOURNAMENT GAME TEAM*) DENGAN PERMAINAN CERDAS CERMAT TERHADAP PENGUSAHAAN HURUF HIRAGANA

Yusrifah Rachmawati

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yusrifahrachmawati@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M. Hum.

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
inapratita@unesa.ac.id

ABSTRAK

Bahasa yang banyak diminati siswa di sekolah tingkat menengah atas salah satunya adalah bahasa Jepang. Pada tingkat tersebut, huruf yang diajarkan adalah *hiragana* dan *katakana*. Dalam mempelajari huruf Jepang tersebut, siswa mengalami berbagai kesulitan karena antar huruf-huruf Jepang terdapat kemiripan missal huruf あ dan お. Sebagaimana yang terjadi pada peserta didik SMAN 22 Surabaya. Dari hasil wawancara terhadap guru pamong Bahasa Jepang di SMAN 22 Surabaya, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai huruf *hiragana*. Oleh karena itu, dikembangkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat terhadap penguasaan huruf *hiragana*. Model pembelajaran tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik dalam menulis dan menghafal huruf *hiragana*. Selain itu, mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat

Penerapan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat mengacu pada buku Sakura 1 bab 2. Subyek yang menjadi sasaran penelitian adalah siswa kelas LM 1 SMAN 22 Surabaya. Pengumpulan data penelitian menggunakan hasil validasi RPP, validasi materi, nilai rata-rata *post tes* dan angket respon 30 peserta didik. Peneliti juga menggunakan lembar observasi yang dianalisa untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran TGT menggunakan permainan cerdas cermat tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sehingga, hasil bisa dilihat melalui lembar observasi yang menunjukkan keterangan bahwa proses penerapan berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan, rata-rata hasil belajar 30 pembelajar atau siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT menggunakan permainan cerdas cermat mayoritas memperoleh 86,3 yang kriteriaya adalah baik. Untuk hasil respon peserta didik memperoleh hasil 80,50 % dengan kriteria kuat. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat terhadap penguasaan huruf *hiragana* layak digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran Bahasa Jepang.

Kata Kunci : Kooperatif *Tournament Game Team* (TGT), Permainan Cerdas Cermat, Huruf Hiragana.

Abstract

Japanese is a language that is widely studied in high school. At that level, the letters taught are *hiragana* and *katakana*. In learning these letters students experience various difficulties because between Japanese characters there are similarities like the letters あ and お. As happened to students of SMAN 22 Surabaya. The results of interview with a Japanese language teacher at SMAN 22 Surabaya, students had difficulty mastering *hiragana* letters. Therefore, the TGT (*Tournament Game Team*) cooperative learning model was developed using a game of care for mastering *hiragana* letters. The learning model aims to make students in writing and memorizing *hiragana* letters are easier. In addition, for knowing students's responses to application of the TGT (*Tournament Game Team*) learning model uses quiz games.

Application of the TGT (*Tournament Game Team*) learning model is using quiz games refers to the Sakura book 1 chapter 2. The subject of this research was students of LM 1 class at SMAN 22 Surabaya. Research data collection using the results of Learning Implementation Plan (RPP) validation, material validation, the average value of the post-test and questionnaire responses of 30 students. Researchers also used the analyzed observation sheets to find out its results of this TGT learning model's application that use a quiz game.

This study used descriptive qualitative method. Thus, the results can be seen through an observation sheet showing information that the implementation process is going well according to the Learning Implementation Plan (RPP). Meanwhile, an average of 30 students' learning outcomes after

applying the TGT learning model using the meticulous smart game majority gained 86.3 with good criteria. For the results of the responses of students obtained results of 80.50% with strong criteria. So, it can be concluded that the application of TGT cooperative learning model using pop quiz on the mastery of hiragana letters is appropriate in the Japanese learning process.

Keywords: Cooperative Tournament Game Team (TGT), Pop Quiz, Hiragana Letters.

PENDAHULUAN

Menurut Soepardjo (2007 : 15) pendidikan bahasa Jepang merupakan pengajaran bahasa Jepang kepada orang asing (non Jepang) yang tidak menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa ibu. Sebagai salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia, bahasa Jepang menjadi salah satu pelajaran bahasa asing yang banyak dijumpai pada sekolah-sekolah di Indonesia. Bagi pembelajar awal terutama di kalangan siswa SMA, huruf yang diajarkan adalah *hiragana* dan *katakana*, dan 50 huruf Kanji. Dalam mempelajari keduanya ditemukan kesulitan yakni dalam membedakan huruf-huruf yang hampir sama, misalnya dalam huruf *hiragana* あ dengan お, む dengan ね, や dengan ゆ, ふ dengan る.

Selain itu, jumlah huruf *hiragana* dan *katakana* cukup beragam serta terdapat urutan cara penulisan menjadi kendala tersendiri untuk mempelajari bahasa Jepang bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya bagi siswa SMA. Oleh karena itu, pembelajar harus sering berlatih untuk berlatih dan memahami urutan penulisan huruf. Sebagaimana yang terjadi pada siswa SMAN 22 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang, para siswa SMA Negeri 22 Surabaya juga mengalami kesulitan menghafal huruf bahasa Jepang. Hal tersebut disebabkan karena bentuk huruf *hiragana* yang rumit dan hampir sama. Selain itu, jumlah huruf *Hiragana* yang banyak membuat siswa mengalami kesulitan untuk menguasainya. Masalah utama yang tengah dihadapi juga adalah minat siswa dalam menghafal huruf-huruf bahasa Jepang. Maka, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Tournament Game Team*) untuk pembelajaran yang difokuskan kepada penguasaan huruf *hiragana* dengan benar sesuai urutan corotan yang nantinya akan dilihat dari hasil tes siswa. Sasaran kelas penelitian adalah kelas XI LM 1, dikarenakan kelas tersebut adalah satu-satunya kelas peminatan bahasa yang memiliki kemampuan penguasaan bahasa masih dibawah rata-rata.

Pratita (2017 ;1) juga mengatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan model yang variatif agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan perasaan senang dan nyaman. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Tournament Game Team*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa dan mendukung pembelajaran yang baik. Hal-hal yang dimaksud adalah pengelompokan siswa ke dalam kelompok belajar, adanya permainan yang mampu memberikan kesenangan saat proses pembelajaran dan kompetisi (turnamen) antar

siswa untuk menunjukkan kemampuan dalam penguasaan materi. Sesuai dengan pernyataan yang diutarakan oleh Suyatno (2009:54), bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Tournament Game Team*) merupakan penggabungan antara kelompok belajar, game dan turnamen dalam proses belajarnya.

Peneliti akan terlebih dahulu menjelaskan bab yang akan dipelajari, kemudian menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Tournament Game Team*) kali ini menggunakan permainan cerdas cermat *hiragana* dalam turnamen. Permainan Cerdas Cermat digunakan sebagai media belajar untuk memudahkan dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis *hiragana* pada siswa. Permainan cerdas cermat di dalamnya terdapat soal-soal pembelajaran huruf *hiragana* yang ditayangkan dalam media *power point*. Terdapat beberapa macam bentuk soal yaitu *yes or no question*, *multiple choice* dan mengisi bagian yang rumpang. Teknik alternatif tersebut diharapkan dapat menambah teknik-teknik yang telah ada dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya dalam menguasai huruf *hiragana*. Menurut Sopaheluwakan (2017:1), iklim belajar yang menyenangkan dapat menjadi factor pendorong yang memberikan daya Tarik tersendiri dalam proses belajar mengajar yaitu membangkitkan semangat dan meumbuhkan aktifitas serta kreatifitas pembelajar. Jadi, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana jika suatu teknik pembelajaran yang menarik diterapkan pada suatu pembelajaran dan untuk membantu penerimaan materi pembelajaran oleh siswa dengan baik, menarik, efektif, dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menentukan penelitian yang berjudul : “Penerapan Strategi Pembelajaran TGT (*Tournamnet Game Team*) Menggunakan Permainan Cerdas Cermat dalam Penguasaan Huruf Hiragana. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif pendekatan TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan Cerdas Cermat terhadap penguasaan huruf *hiragana* siswa kelas XI LM SMAN 22 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019, bagaimanakah hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat terhadap pembelajaran materi huruf *hiragana* siswa kelas XI LM SMAN 22 Surabaya Tahun Ajaran 2018/2019, bagaimanakah respon siswa kelas XI LM SMAN 22 Surabaya Tahun Ajaran 2018-2019 dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif pendekatan TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan Cerdas Cermat terhadap terhadap penguasaan huruf *Hiragana*

METODE

Menurut Rusmiyati (2017:134) metode penelitian menggambarkan rancangan peneliti untuk menyelesaikan masalah penelitiannya. Hasil suatu penelitian sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan dalam penelitian itu sendiri. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata – kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas XI LM SMA Negeri 22 Surabaya tahun ajaran 2018/2019. Sedangkan data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif melalui hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat dalam bentuk nilai siswa setelah tes dan hasil angket respon siswa yang kemudian dideskripsikan.

Instrumen yang digunakan adalah tes berupa soal post tes dan non tes meliputi lembar observasi dan angket respon siswa. Terdapat 2 jenis lembar observasi yang digunakan yaitu lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi yang berisi kolom – kolom ceklis aktivitas pembelajaran guru dan siswa, dianalisis dengan cara ditarik kesimpulan. Kegunaannya adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT menggunakan permainan cerdas cermat.

Sedangkan tes yang digunakan adalah *achievement test* yaitu apabila siswa dapat mengisi soal – soal tes dengan benar setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat, maka siswa dianggap mampu dan telah menguasai materi *hiragana*. Sementara itu, pada angket respon siswa, penarikan kesimpulan dilihat melalui presentase respon siswa terkait penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat.

Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup menggunakan *skala Likert*. Perolehan angket respon siswa hasilnya diklasifikasikan disesuaikan sebagaimana pernyataan yang dikelompokkan. Penyajian klasifikasi prosentase responden dalam tabel berikut ini :

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Presentase	Kriteria Interpretasi Skor
Angka 0% - 20%	Sangat Lemah
Angka 21% - 40%	Lemah
Angka 41% - 60%	Cukup
Angka 61% - 80%	Kuat
Angka 81% - 100%	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penerapan

Pada penelitian ini, dilaksanakan 3 kali pertemuan untuk menerapkan model pembelajaran yang dimaksud. Dalam setiap pertemuan menghabiskan 2 jam pelajaran,

dengan estimasi waktu 60 menit setiap jam pelajaran. Tempat penelitian yang dituju adalah SMA Negeri 22 Surabaya yang memiliki alamat di Jalan Balas Klumprik no. 22, Balas Klumprik, Kecamatan Wiyung Kota Surabaya, 60222. Kelas XI Lintas Minat (LM) sebagai kelas penelitian.

Pada pertemuan pertama, yang dilaksanakan pada 12 September 2018 pada jam 5-6. Pada pertemuan pertama siswa terlihat bingung dalam memahami metode pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti. Pada pertemuan pertama terdapat 14 langkah pembelajaran dengan 4 langkah pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, 7 langkah pembelajaran pada kegiatan inti dan 3 langkah pada kegiatan penutup yang harus dilaksanakan sebagaimana yang tertera di RPP. Pada kegiatan pembelajaran pendahuluan seluruh langkah pembelajaran telah terlaksana dengan lancar. Aktivitas pembelajaran dibuka dengan salam, kemudian menyapa dan menyakan kabar siswa dalam bahasa Jepang, dilanjutkan dengan mengabsensi kehadiran siswa dengan semua siswa hadir pada pertemuan pertama. Peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud serta tujuan melakukan penelitian di kelas XI LM SMAN 22 Surabaya.

Pada kegiatan inti dengan estimasi waktu sebanyak 80 menit, aktivitas yang dilakukan menurut tahap metode pembelajaran kooperatif TGT yang melibatkan 30 siswa di dalam kelas tersebut, kemudian peneliti yang juga bertugas sebagai guru yang menerapkan metode pembelajaran TGT membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal akademik dan jenis kelamin. Akhirnya, terbentuk 6 kelompok yang berjumlah 5 siswa. Masing-masing nama kelompoknya adalah *Ichigo, Ringo, Suika, Banana, Bikou*. Setelah itu peneliti menjelaskan bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode TGT menggunakan permainan cerdas cermat. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Beberapa siswa bertanya mengenai pelaksanaan turnamen. Guru menayangkan video dan *power point* yang berisi materi huruf *hiragana*, peneliti memberikan materi huruf *hiragana* あーん kemudian didiskusikan bersama anggota kelompok mengenai huruf *hiragana* yang tidak diketahui atau yang dirasa sulit. Setelah dirasa cukup, peneliti menginstruksikan kepada para siswa untuk bekerjasama dengan kelompoknya. Mereka membaca kosakata bahasa Jepang yang menggunakan huruf *hiragana* dalam bentuk permainan cerdas cermat dengan estimasi waktu sebanyak 30 menit. Siswa melakukannya dengan baik.

Setelah terlaksana game atau permainan cerdas cermat, kemudian dilanjutkan pelaksanaan turnamen. Namun peneliti terlebih dahulu mengondisikan kelas agar langkah pembelajaran selanjutnya dapat terlaksana. Dibutuhkan waktu lima menit hingga siswa dalam kondisi yang kondusif seluruhnya. Kemudian, peneliti menyampaikan perwakilan tiap kelompok untuk ke meja turnamen. Meja turnamen ada 4 buah, yaitu didasarkan pada jenis-jenis warna murasaki, midori, akai, dan shiroi yang pembagiannya didasarkan pada kemampuan siswa.

Setelah pembagian selesai, peneliti menayangkan pertanyaan yang berbentuk cerdas cermat, sehingga siswa harus menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak-banyaknya dimana setiap perwakilan kelompok berkompetisi. Jika siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tepat maka skornya 10, jika salah maka skornya 0. Berikut ini adalah skor yang diperoleh siswa.

Tabel 1 Perolehan Skor Turnamen Pertama

Tim	Nama	Skor	Nilai Rata-Rata Tim
Ichigo	ADS	15	19
	ARW	40	
	DP	15	
	DA	20	
	DNY	20	
	SOS	25	
Ringo	DFW	30	22,5
	DN	30	
	EDW	5	
	FA	10	
	DFS	25	
	HKH	35	
Suika	FRP	25	35,8
	FAF	35	
	FPS	40	
	HKH	45	
	HWI	55	
	SJS	15	
Banana	INR	15	32,5
	JAS	35	
	JN	15	
	KYS	15	
	NAH	25	
	RAI	30	
Bikou	NRK	55	32,5
	NCU	45	
	PD	20	
	RWA	25	
	RDAA	35	
	ZRY	15	

Dalam turnamen pertama tim Suika yang menjadi pemenang dengan nilai rata – rata tim sebesar 38,5. Berdasarkan peraturan turnamen pada metode TGT, tim dengan skor rata –rata 38,5 mendapatkan predikat *good team*. Pada kegiatan terakhir, peneliti melakukan evaluasi terhadap aktivitas penerapan metode pembelajaran siswa yang telah dilaksanakan pada hari tersebut. Se;ain itu juga memberikan kesimpulan materi yang telah diajarkan. Sebelum menutup pembelajaran, peneliti menginformasikan kepada siswa mengenai aktivitas yang

akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Kemudian, ditutup dengan doa bersama-sama dan salam.

Pertemuan kedua pada penelitian ini dilaksanakan pada 18 September 2018 jam ke 7-8. Pada pertemuan kedua, semua langkah pembelajaran telah dilakukan. Selain itu, karena siswa mulai terbiasa dengan metode pembelajaran TGT, maka proses pelaksanaan turnamen berjalan dengan lancar. Terdapat 14 langkah pembelajaran, dengan 3 langkah pembelajaran pada kegiatan pendahuuan. 8 langkah pembelajaran pada kegiatan inti dan 3 langkah pembelajaran pada kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuuan, peneliti menyapa siswa dengan bahasa Jepang dan siswa membalas sapaan peneliti dengan bahasa Jepang. Peneliti mengabsensi kehadiran siswa. Seluruh siswa hadir dalam pembelajaran di hari kedua. Sebelum masuk kepada pembelajaran inti, peneliti menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan kelompok yang telah ditentukan pada hari pertama untuk diumumkan kelompok pemenang turnamen sebelumnya. Selain itu, untuk memacu semangat siswa, peneliti memberikan reward untuk tim yang berhasil mencapai nilai tertinggi. Hal tersebut terlihat dari suasana kelas yang ceria sebagai bentuk antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahapan selanjutnya, peneliti menambahkan materi huruf *hiragana* なーん. Kemudian peneliti menampilkan power point yang mengajarkan tata cara penulisan huruf *hiragana* sesuai dengan urutan penulisan, untuk kemudian dipraktekkan siswa di lembar tugasnya masing-masing

Sebelum memulai turnamen, peneliti terlebih dahulu mengumumkan perubahan meja turnamen sesuai dengan skor yang didapatkan siswa pada turnamen sebelumnya. Daftar perubahan meja turnamen dipaparkan pada lembar lampiran. Selanjutnya peneliti meminta siswa untuk mempersiapkan meja turnamen, lalu siswa pergi ke meja turnamen sesuai pengaturan yang baru. Hal tersebut membuat kondisi kelas tidak kondusif, oleh karena itu, siswa meminta para siswa untuk tenang agar turnamen dapat dimulai. Setelah kondisi kelas menjadi kondusif, peneliti mulai melaksanakan turnamen dengan memberikan instruksi kepada siswa untuk memulai turnamen. Turnamen kembali dilaksanakan dengan permainan cerdas cermat, yakni peneliti menayangkan pertanyaan-pertanyaan pada slide power point yang ditayangkan melalui layar LCD. Pada turnamen ke dua ini siswa mulai terbiasa dengan turnamen sehingga proses berjalan dengan lancar. Berikut perolehan skor siswa pada turnamen kedua :

Tabel 4.2 Perolehan Skor Turnamen kedua

Tim	Nama	Skor	Nilai Rata-Rata Tim
Ichigo	ADS	20	20
	ARW	45	
	DP	20	
	DA	15	
	DNY	15	

Tim	Nama	Skor	Nilai Rata-Rata Tim
	SOS	20	
Ringo	DFW	35	24
	DN	35	
	EDW	10	
	FA	15	
	DFS	20	
	HKH	30	
Suika	FRP	20	25,8
	FAF	40	
	FPS	35	
	HKH	35	
	HWI	40	
	SJS	20	
Banana	INR	20	20,8
	JAS	30	
	JN	10	
	KYS	15	
	NAH	15	
	RAI	35	
Bikou	NRK	45	31,6
	NCU	40	
	PD	25	
	RWA	30	
	RDA	30	
	ZRY	20	

Dalam turnamen yang kedua kelompok Bikou menjadi pemenang dengan nilai rata-rata 31,6. Pada kegiatan penutup, peneliti merefleksikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan hari itu. Pada kegiatan penutup, peneliti menginformasikan aktivitas yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, salah satunya adalah akan diadakannya tes. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan mengenai tes. Selanjutnya, peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pertemuan Ketiga dilakukan pada 26 September 2018 jam ke 5-6. Pada pertemuan ke tiga, diadakan tes dan pengisian lembar kerja angket. Oleh karena itu, waktu yang digunakan dalam pembelajaran pada hari itu. Pembelajaran yang biasanya memakan waktu 90 menit, waktu yang dibutuhkan hanya sekitar 60 menit. Pada pertemuan ketiga terdapat 8 langkah pembelajaran.

Pada kegiatan pendahuluan, peneliti menyapa siswa dengan bahasa Jepang dan mengabsensi kehadiran siswa. Pada pertemuan ketiga seluruh siswa hadir. Pada kegiatan inti, terdapat 4 langkah pembelajaran. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan inti adalah menjelaskan tahap-tahap pengerjaan *post test* dan pengisian lembar kerja angket. Siswa memiliki waktu 20 menit untuk mengerjakan soal *post tes* secara individu. Kemudian, dilanjutkan dengan pengerjaan angket respon selama 15 menit. Sebagai kegiatan penutup, peneliti

menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Kemudian, menutup dengan salam.

1.1 Analisis Lembar Observasi

Lembar observasi pada penelitian ini di isi oleh guru pamong bahasa Jepang sebagai pengamat. Lembar observasi di isi pada saat proses penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan cerdas cermat sedang berlangsung. Untuk melaksanakan pengamatan pada lembar observasi adalah dengan membubuhkan /menuliskan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan pada lembar observasi. Tanda *checklist* (√) tersebut diberikan ketika menurut pengamat kegiatan penerapan metode metode pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya.

Pelaksanaan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan cerdas cermat berjalan sesuai RPP sangatlah penting adanya. Dikarenakan jika penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan cerdas cermat tidak berjalan sesuai dengan RPP yang telah dibuat maka dapat dikatakan bahwa penelitian penerapan metode tersebut tidaklah efektif pelaksanaannya. Oleh karena itu, adanya lembar observasi ini sangatlah diperlukan guna mengukur dan mengontrol jalannya proses penerapan metode kooperatif tipe TGT menggunakan permainan cerdas cermat. Dengan adanya lembar evaluasi pembelajaran yang dibuat maka kita dapat mengetahui sebaik apa proses penerapan yang telah dilakukan. Selain itu, lembar evaluasi yang telah dibuat memiliki tujuan agar kita dapat mengetahui apakah penelitian tersebut berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.

Pada lembar observasi proses pembelajaran hari pertama hingga hari ke tiga yang diisi oleh pengamat yakni guru pamong bahasa Jepang, *checklist* (√) menunjukkan pada kolom terlaksana secara keseluruhan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat dan divalidasi

Pembahasan Hasil Pembelajaran siswa Penghitungan Nilai Rata-rata Siswa

Penelitian ini menggunakan rumus Sudjono (2009:81) untuk menghitung rata-rata yang diperoleh siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang diterapkan berhasil membuat siswa menguasai ataukah tidak. Hal tersebut diketahui berdasarkan perolehan nilai siswa berhasil mencapai KKM yang ditetapkan atau tidak. Apabila nilai yang didapatkan siswa dari hasil mengerjakan tes di atas nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, maka dapat dikatakan bahwa penerapan metode pembelajaran Turnamen Game Team (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif untuk materi huruf *hiragana*.

Tabel 1 Perhitungan Mean

Nilai	Frekuensi	F(x)
76	2	152
79	2	158
79,5	1	79,5
80	5	400
80,5	1	80,5
81,5	1	81,5
83,5	1	83,5
85	1	85
85,5	2	171
86	1	86
86,5	1	86,5
88,5	1	88,5
90,5	1	90,5
92,5	1	92,5
95	4	380
98	1	98
100	3	300
Jumlah	30	2513

$$M_x = \frac{\sum x}{N} = \frac{2513}{30} = 83,8$$

Keterangan :

M_x : Mean yang kita cari

$\sum X$: Jumlah dari skor – skor yang ada

N : (Number of cases) Banyaknya skor – skor yang ada
(Sudjiono , 2009 : 81)

Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion Drawing or Verification)

Menurut hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Penelitian model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat dalam meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* pada siswa telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.
- 2) Proses penerapan model pembelajaran pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat dalam meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dapat dilihat dalam lembar observasi guru dan siswa yang telah diisi oleh guru pamong bahasa Jepang sebagai observator. Dalam lembar observasi tersebut dapat dilihat bahwa penelitian berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat dan telah divalidasikan kepada dosen dan guru pamong bahasa Jepang.
- 3) Keberhasilan penelitian penerapan model pembelajaran TGT menggunakan permainan cerdas cermat dalam penguasaan huruf *Hiragana* dapat dilihat melalui nilai rata – rata kelas yang telah didapat. Dari hasil perhitungan nilai rata – rata kelas yang didapat adalah 83,8. Apabila didasarkan pada

nilai KKM bahasa Jepang yang diberikan adalah 75, maka dapat dinyatakan penelitian ini berhasil karena nilai rata – rata kelas yang didapat lebih dari nilai KKM.

Pembahasan Hasil Angket Respon Siswa

Data angket terdiri dari 4 pertanyaan meliputi kesulitan siswa dalam menghafal dan menuliskan huruf *hiragana*, proses pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat dan keberhasilan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat.

Tabel 1 Perhitungan Angket Respon Siswa

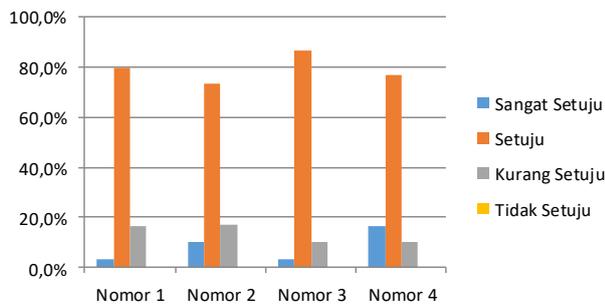
No	Pernyataan	Persentase	Keterangan
1.	Saya mengalami kesulitan dalam menghafal huruf <i>hiragana</i> .	80%	Kuat
2.	Saya mengalami kesulitan dalam menuliskan huruf <i>hiragana</i> .	73,30%	Kuat
3.	Penerapan model pembelajaran ini dapat menjadikan pembelajaran efektif.	86,66%	Sangat kuat
4.	Penerapan model pembelajaran ini membantu saya dalam menguasai huruf <i>hiragana</i> .	76,67%	Kuat
Rata – Rata		80,50%	Kuat

Keterangan yang terdapat pada tabel di atas menggunakan kriteria interpretasi skor yang didasarkan pada kriteria interpretasi skor skala *Likert* yang sudah ditentukan pada teknik analisis data. Berikut disertakan kembali tabel kriteria interpretasi skor skala *Likert*.

Tabel 4.6 Kriteria Intepretasi Skor Skala Likert

Presentase	Kriteria Interpretasi Skor
Angka 0% - 20%	Sangat Lemah
Angka 21% - 40%	Lemah
Angka 41% - 60%	Cukup
Angka 61% - 80%	Kuat
Angka 81% - 100%	Sangat Kuat

Grafik 1 Prosentase Respon Siswa



Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap pernyataan nomor 1 adalah siswa menyetujui bahwasanya mereka mengalami kesulitan dalam menguasai huruf *Hiragana*. Hasil tersebut ditunjukkan dari jumlah respon siswa yang menjawab setuju sebesar 80% siswa dan yang menjawab sangat setuju sebesar 3,33% siswa.

Sedangkan pada pernyataan nomor 2, siswa yang menjawab sangat setuju sebesar 10% dan yang menjawab setuju sebesar 80%. Dari hasil kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwasannya 90% siswa setuju dengan pernyataan nomor 2.

Pada pernyataan nomor 3 sebanyak 86,67% Setuju terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Kemudian pada pernyataan nomor 4 dapat diketahui sebanyak 17% respon siswa menyatakan sangat setuju dan 76,67% siswa menyatakan setuju bahwasannya penerapan model pembelajaran TGT menggunakan permainan cerdas cermat dapat membantu siswa dalam menguasai huruf *hiragana*.

Diskusi Hasil Penelitian

Dilihat dari hasil penelitian tentang proses penerapan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat, aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat, tes belajar siswa sesudah pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat serta respon siswa terhadap model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat secara keseluruhan menunjukkan indikasi positif.

Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama menerapkan model model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat, siswa lebih banyak mendengarkan atau memperhatikan penjelekan guru. Namun, ada kekurangan yang tidak dilakukan peneliti adalah peneliti hanya melakukan penerapan pembelajaran hanya pada satu kelas saja. Peneliti juga tidak menghitung besaran pengaruh sebelum dan sesudah dilakukan penerapan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat terhadap minat belajar siswa dan penguasaan huruf *Hiragana*. Hal itu disebabkan karena

keterbatasan waktu yang sudah ditetapkan oleh SMAN 22 Surabaya dan observasi yang terbatas.

Dari segi soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti hanya memberikan soal post test untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, sehingga penelitian hanya terbatas pada pengamatan proses belajar siswa. Akan tetapi, dari hasil seluruh penelitian yang dilakukan, peneliti telah menerapkan seluruh langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model TGT (*Tournament Game Team*) menggunakan permainan cerdas cermat dengan mengamati kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola pembelajaran dan aktifitas siswa selama pembelajaran dengan tiga kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir diberikan soal post test dan angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat terhadap penguasaan huruf *hiragana* dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran tersebut efektif digunakan sebagai metode alternatif untuk pembelajaran huruf *Hiragana*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat khususnya terhadap penguasaan huruf *hiragana* telah terlaksana dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari analisis lembar observasi yang diisi oleh pengamat pembelajaran yang menunjukkan keseluruhan langkah-langkah pembelajaran terlaksana sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan divalidasi.
2. Hasil pembelajaran siswa pada penelitian kali ini adalah baik. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil perolehan *post test* siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut. Setelah perolehan nilai *post test* diakumulasi, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh lebih besar daripada nilai KKM bahasa Jepang yakni rata-rata nilai siswa adalah 83,8 dengan nilai KKM 75.
3. Respon yang diperoleh dari penelitian ini adalah Baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil perolehan angket respon yang telah diisi oleh siswa mengenai *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat khususnya terhadap pembelajaran penguasaan huruf *hiragana*. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa didapatkan kesimpulan bahwa sebanyak 17% respon siswa menyatakan sangat setuju dan 76,67% siswa menyatakan setuju bahwa *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas

cermat menjadikan pembelajaran efektif dan membantu siswa dalam menguasai huruf *Hiragana*.

Saran/Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman yang diperoleh peneliti selama melaksanakan penelitian, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat sebaiknya diberikan kepada siswa sejak awal ketika siswa mulai belajar untuk menguasai huruf *Hiragana* karena dapat membantu dan mempermudah siswa dalam menguasai huruf *Hiragana* dengan cepat dan baik.
2. Model pembelajaran *Tournament Game Team* (TGT) menggunakan permainan cerdas cermat memungkinkan untuk digunakan pula bersamaan dengan permainan-permainan inovatif lainnya maupun bersamaan dengan metode pembelajaran yang lain.
3. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi bagi pengajar bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran huruf *Hiragana*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Firdaus. 2012. "Akuntansi Biaya". Edisi 3. Salemba Empat
- Ang, Haryono. 2005. *Mengenal Aksara Jepang*: Jakarta: Puspa Swara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Huda, Miftachul. 2013. *Cooperative Learning – Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi. 2003. Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK. (Malang: Universitas Negeri Malang), halaman 60.
- Pratita, Ina Ika. 2017. Pengembangan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ)* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (*Dokkai*) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya, (Online, Vol 4 (2017))
(<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2475/1591>, diakses 9 Juni 2019)
- Rusmiyati. 2017. *Strategi Belajar Mandiri Mahasiswa Bahasa Jepang dalam Pembelajaran Menyimak (Chokai) Tingkat Menengah*. Jurnal ASA,

(Online), Vol 4,

(<http://journal.jepang.unesa.ac.id/index.php/asa>, diakses 15 september 2018)

Soepardjo, Djodjok. 2007. "Kosakata dan Pendidikan Bahasa Jepang". *Jurnal Ilmiah Kajian Jepang*. Vol 1 (1) : halaman 15.

Sopaheluwakan, Yovinza Bethvine. 2017. Perencanaan Lembar Kerja Mahasiswa Berkarakter Pada Mata Kuliah *Nihon Bungaku Kenkyu*, (Online) Vol 4 (2017),

(<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/2482/1598>, diakses 9 Juni 2019)