

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA MANDARIN SISWA KELAS X BAHASA SMA NEGERI 1 DRIYOREJO GRESIK

Julia Nirmalasari

Jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: Julia_nirmala@ymail.com

Abstrak

Dalam mempelajari suatu bahasa, seseorang tidak akan lepas dari keharusan untuk menguasai kosakata, termasuk dalam mempelajari bahasa Mandarin. Penggunaan model atau metode pembelajaran juga sangat dibutuhkan pengajar guna menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin, karena di dalamnya terdapat kegiatan permainan turnamen yang dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain rancangan *one group pretest-posttest design*.

Hasil observasi aktivitas guru memperoleh hasil 85,29%, dan aktivitas siswa memperoleh hasil 78,75%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat berjalan dengan baik. Hasil perhitungan t-signifikansi diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,59 > t_{(0,05.db)} = 1,71$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berpengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa, diperoleh hasil 78,26% berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menyenangkan, menarik, membuat lebih bersemangat, dan menghilangkan rasa bosan. 73,91% berpendapat lebih mudah memahami kosakata bahasa Mandarin, 79,34% berpendapat dapat membuat lebih berkonsentrasi, 75% berpendapat bahwa dapat berbagi pengetahuan dengan teman, 84,78% berpendapat dapat meningkatkan kerjasama yang positif antarsiswa, 76,08% berpendapat membuat siswa lebih berani berpendapat, dan 80,43% berpendapat dapat membuat lebih aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan, semangat, dan mampu meningkatkan kerjasama yang positif antarsiswa.

Kata Kunci: model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*.

Abstract

In studying a language, the learners will have to master vocabulary skills, including in learning Mandarin. The used of learning model or method are also needed by teacher to convey the learning materials to students. Cooperative learning model *TGT (Teams Games Tournament)* are expected to help students in learning Mandarin vocabulary, because it includes tournament game activities that can give rise a fun learning environment. The purpose of this research was to describe the effect of cooperative learning model *TGT (Teams Games Tournament)* on the ability of mastering Mandarin vocabulary grade X state senior high school 1 Driyorejo Gresik. This research was an experimental research by using one group pretest-posttest design.

The result of the observation activities of the teacher acquire 85,29%, and the activities of the students acquire 78,75%. It refer that learning with cooperative learning model *TGT (Teams Games Tournament)* is able to run well. The result of the calculation of t-significance value obtained significance count = $4,59 > t_{(0,05.db)} = 1,71$. This refer that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means learning model *TGT (Teams Games Tournament)* has positive effect on the ability of mastering Mandarin vocabulary grade X language state senior high school 1 Driyorejo Gresik.

Based on analysis result student response questionnaire, obtained results 78.26% argue that cooperative learning model *TGT* fun, interesting, make it more vibrant, and relieving boredom. 73.91% argue it's easier to understand the Mandarin vocabulary, 79.34% argue can make a more concentrated, 75% argue hold that can share knowledge with friends, 84.78% argued learning model *TGT* can increase the positive cooperation among students, 76.08% argue makes students more boldly argued, and 80.43% argue model *TGT* can make more active in learning. It is indicating that cooperative learning model *TGT*

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

(*Teams Games Tournament*) capable to create an fun learning environment, excitement, and being able to improve the positive cooperation between students.

Keywords: cooperative learning model *TGT (Teams Games Tournament)*.

PENDAHULUAN

Era globalisasi telah membuat masyarakat semakin sadar pentingnya mempelajari bahasa asing. Seperti bahasa Inggris yang telah lama menjadi bahasa yang banyak diminati dan dipelajari oleh masyarakat seluruh dunia, karena perannya sebagai bahasa Internasional. Selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin banyak pula diminati di Indonesia dan semakin pesat perkembangannya. Berkembangnya bahasa Mandarin di Indonesia ini juga dikarenakan seiring kebutuhan lapangan pekerjaan di Indonesia. Kesadaran akan pentingnya bahasa Mandarin inilah yang mendorong beberapa lembaga pendidikan mulai mengadakan pelajaran bahasan Mandarin sebagai mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Namun, seseorang yang akan mempelajari suatu bahasa tidak akan lepas dari keharusan untuk menguasai kosakata yang akan digunakan berkomunikasi.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan dan penerapan model atau metode sangatlah penting. Begitu pula pembelajaran bahasa Mandarin yang juga membutuhkan model atau metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami informasi atau pelajaran yang disampaikan di dalam kelas. Karena belajar bahasa tidak hanya duduk mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tetapi juga mempraktekkan dalam keseharian sehingga ilmu yang diperoleh bisa bermanfaat dan bisa membantu penguasaan bahasa tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*.

Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2013:224). Sementara itu, menurut Saco (dalam Rusman, 2013: 224), dalam *TGT* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* ini berfokus pada kegiatan beberapa kelompok yang akan melakukan turnamen, dan setiap anggota kelompok berkesempatan untuk menjadi perwakilan dari kelompoknya dan menjawab kuis atau

soal yang telah dipersiapkan oleh guru. Dalam kegiatan ini, siswa harus berusaha untuk memenangkan pertandingan dengan mencapai skor atau nilai tertinggi bagi kelompoknya, yang nantinya pada saat akhir kegiatan nilai masing-masing anggota kelompok dijumlahkan. Kelompok yang mendapat skor tertinggi akan diberi hadiah sebagai penghargaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. 2) Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. 3) Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* pada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. 2) Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. 3) Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu para guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat bagi pembelajaran bahasa Mandarin, yang lebih melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. (2) Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* yang bisa digunakan sebagai modal untuk menjadi seorang

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

pendidik yang kreatif dan inovatif.(3) Bagi siswa, diharapkan dengan adanya model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar dalam mempelajari bahasa Mandarin, serta dapat menambah pengetahuan siswa mengenai kosakata bahasa Mandarin.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Indahwati (2014) dengan judul skripsi “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *NHT (Numbered Head Together)* Melalui Penggunaan Media Kartu Kata terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 1 PACET MOJOKERTO Tahun Ajaran 2013/2014”. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Setyoningasih (2014) dengan judul “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”.

Menurut Samatowa (dalam Suprihatiningrum, 2013: 143), model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja program multimedia, dan bantuan melalui program komputer. Pada dasarnya, ketika seorang guru menyusun model pembelajaran haruslah melihat psikologis peserta didik, sehingga model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2014: 17), *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya. Dalam pembelajaran kooperatif ini, peran guru adalah menjembatani siswa menuju pemahaman yang lebih tinggi, dengan keaktifan siswa sendiri.

Model *TGT* termasuk pada pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kegiatan bermain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Saco (dalam Rusman, 2013:224), dalam *TGT* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dalam penerapannya, siswa dibagi dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang kemudian dilanjutkan dengan saling berdiskusi dan dari masing-masing kelompok mengirimkan perwakilan untuk melakukan pertandingan mengenai materi pembelajaran.

Pembelajaran tipe *TGT* ini mengandung kegiatan permainan yang dapat meningkatkan semangat siswa dan kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih santai namun serius, menyenangkan, memotivasi, dan juga menimbulkan persaingan yang sehat, yaitu persaingan untuk mengeluarkan pendapat mereka mengenai pemahaman materi yang telah dipelajari.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat *pretest* sebelum adanya perlakuan pada suatu kelompok eksperimen, dan setelah diberi perlakuan akan dilakukan *posttest*. Dengan demikian dapat diketahui perbedaan kemampuan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014: 117-118). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Sampel yang digunakan adalah mengambil seluruh populasi menjadi sampel, yaitu siswa kelas X Bahasa dengan jumlah sebanyak 27 siswa. Untuk pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014: 124).

Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang diperlukan yaitu dengan observasi, tes dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013:193). Tes yang dipakai adalah *pretest* yang diberikan sebelum ada perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan jumlah soal sebanyak 25. Adapun jenis angket yang digunakan ialah angket *check list*. Responden tinggal membubuhkan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai. Angket respon siswa ini berjumlah 10 pernyataan. Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* pada pembelajaran bahasa Mandarin.

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

Instrumen pada penelitian ini adalah: 1) lembar observasi, 2) soal pretest dan posttest, 3) lembar angket respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal (Sugiyono, 2014:333). Kegiatan dalam analisis data ini, yaitu menghitung hasil penilaian observer pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa, menghitung hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa untuk mengetahui gambaran kemampuan penguasaan kosakata, dan mengukur hasil angket respon siswa mengenai model pembelajaran *TGT*. Data berupa hasil tes dari kelas eksperimen dianalisis dengan menggunakan rumus *t*-signifikansi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Kelas X Bahasa

Pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin di kelas X Bahasa dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* dilaksanakan dalam 2x pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit untuk 1x pertemuan. Selama proses pembelajaran, seluruh kegiatan atau aktivitas siswa dan guru diamati langsung oleh observer yaitu guru mata pelajaran dan satu observer lainnya (mahasiswa) dengan memberi penilaian pada seluruh aspek yang tersedia di dalam lembar observasi. Observer menilai dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor untuk masing-masing aspek aktivitas guru dan siswa yang diamati. Kriteria penilaian yang diberikan adalah, jika kegiatan guru dan siswa pada aspek yang diamati dilakukan dengan sangat baik, maka skor 4. Jika dilakukan dengan baik, maka skor 3. Jika dilakukan kurang baik, maka skor 2. Dan jika aktivitas guru dan siswa dinilai tidak baik, maka skor 1. Dari hasil perhitungan rata-rata persentase penilaian aktivitas guru selama proses pelaksanaan pembelajaran dari kedua observer, diperoleh hasil 86,76 %. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan mengajar yang dilakukan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* pada siswa kelas X IB SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik dapat berjalan dengan sangat baik.

Berdasarkan perhitungan persentase lembar observasi aktivitas siswa dari observer pertama diperoleh hasil 80%, sedangkan penilaian dari observer kedua diperoleh hasil 77,5%. Jika dilihat dari hasil persentase kedua observer, keseluruhan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

dapat dilakukan dengan baik. Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase kedua observer, diperoleh hasil 78,75% yang berarti aktivitas siswa dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dapat berjalan dengan baik.

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X IB SMAN 1 Driyorejo, digunakan rumus *t*-signifikansi sebagai berikut:

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

Langkah-langkah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

- Membuat tabel nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas X IB SMAN 1 Driyorejo Gresik
- Menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*

Rata-rata <i>Pretest</i>	51,91
Rata-rata <i>Posttest</i>	82,08

- Menghitung deviasi masing-masing subjek
- Menghitung mean deviasi dari nilai *pretest* dan *posttest*.
 $Md = 30,17$
- Menghitung jumlah kuadrat deviasi masing-masing subjek.
- Menentukan taraf kepercayaan 95% dan taraf signifikansi 5%
- Menentukan kriteria diterima atau ditolaknya H_0 .
 H_0 diterima jika $t\text{-test} \leq t(0,05, db)$
 H_0 ditolak jika $t\text{-test} \geq t(0,05, db)$
- Menghitung *t*-signifikansi:
 $t = 4,59$
- Menarik kesimpulan

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai $t = 4,59 > t(0,05, db) = 1,71$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* berpengaruh positif terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa kelas X IB SMAN 1 Driyorejo Gresik terhadap model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan jumlah 10 butir pernyataan, diperoleh hasil 78,26% dari 23 siswa yang berpendapat bahwa model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* menyenangkan, model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* lebih menarik dibandingkan metode konvensional (ceramah), pelaksanaan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* membuat lebih bersemangat, dan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar mengajar. 73,91% dari 23 siswa berpendapat bahwa dengan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* siswa lebih mudah memahami kosakata bahasa Mandarin. 79,34% dari 23 siswa berpendapat model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* membuat lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran bahasa Mandarin. 75% dari 23 siswa berpendapat bahwa dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* dapat berbagi pengetahuan tentang kosakata bahasa Mandarin dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung. 84,78% dari 23 siswa berpendapat model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, 76,08% dari 23 siswa berpendapat model *TGT (Teams Games Tournament)* membuat siswa lebih berani dalam berpendapat, dan 80,43% dari 23 siswa berpendapat model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *TGT (Teams Games Tournament)* mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, semangat, keberanian berpendapat, dan mampu meningkatkan kerjasama yang positif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis bab IV, simpulan dari ketiga rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang dinilai oleh dua observer. Hasil persentase lembar observasi aktivitas guru mencapai 85,29%, hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat dilaksanakan dengan sangat baik. Dan persentase lembar observasi aktivitas siswa mencapai 78,75% yang berarti aktivitas siswa

selama kegiatan belajar dengan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* telah dilaksanakan dengan baik.

- 2) Adanya pengaruh positif dari model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas X IB SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan nilai tes tersebut terlihat dari hasil perhitungan t-signifikansi yang memperoleh hasil $4,59 > t(0,05.db) = 1,71$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
- 3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* mendapatkan respon positif dari siswa kelas X IB SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kerjasama yang positif antar siswa. Selain itu siswa juga bisa berbagi pengetahuan dengan teman mengenai kosakata bahasa Mandarin pada saat pembelajaran berlangsung dan lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disampaikan saran sebagai berikut:

- 1) Sebaiknya untuk penelitian selanjutnya dapat memvariasi model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan media permainan yang lainnya, agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Mandarin yang dapat berpengaruh pula terhadap peningkatan kemampuan bahasa Mandarin siswa.
- 2) Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapannya, sehingga untuk jumlah kelompok yang banyak dalam satu kelas harus lebih dipertimbangkan dan diperhatikan pengelolaan waktunya dengan baik. Karena apabila tidak dipersiapkan dengan baik, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.
- 3) Untuk penelitian berikutnya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dalam pembelajaran kalimat maupun wacana bahasa Mandarin, dan juga dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe lainnya seperti, *STAD (Student Teams Achievement*

Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik

Division), *Jigsaw*, *TPS (Think Pair Share)*, dan lain-lain.

黄伯荣 dan 廖序东, 2002, 《现代汉语》, 北京: 高等教育出版社。

肖奚强, 2008, 《汉语初级强化教程综合课本 I》, 北京: 北京大学出版社。

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Indahwati, Fitriya. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Head Together*) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 1 PACET MOJOKERTO Tahun Ajaran 2013/2014". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.

Isjoni. 2014. *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.

Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Setyoningasih, Eny. 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". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.

Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suparto. 2002. *Penggunaan Bahasa Mandarin Yang Baik*. Jakarta: Grasindo.

Suparto. 2003. *Tata Bahasa Mandarin Itu Mudah*. Jakarta: Puspa Swara.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Taniredja, Tukiran dkk. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi: Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Unesa.