



EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN *FUKUWARAI* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA*

Novitasari^{1*}, Noviyanti Aneros², Renariah³
Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudhi No. 229, Bandung 40154, Indonesia
*email: novitasari_5@ymail.com

Abstrak

Dilatar belakangi oleh beberapa kendala dan kesulitan siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*, maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang efektif, menarik dan juga menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen murni. Instrumen yang digunakan adalah tes dan angket. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 10 Bandung tahun ajaran 2016/2017, dan sebagai sampel penelitian ini adalah 18 orang kelas X Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* dan 17 orang kelas X Bahasa 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Dari hasil analisis data, nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 44.44 dan setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata sebesar 90.14. Nilai *t hitung* sebesar 10.47 dengan $db=34$. Karena *t hitung* lebih besar dari *t tabel*, maka hipotesis kerja (H_k) dalam penelitian diterima. Hal ini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*. Berdasarkan hasil analisis data angket, sebagian besar responden setuju bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, dapat membangkitkan semangat dan motivasi, dan dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Kata Kunci: Team Game Tournament (TGT); Fukuwarai; Hiragana.

Abstract

This research implication from students of X Bahasa 1 at SMAN 10 Bandung who experiencing some obstacles and difficulties in learning *hiragana* character. Therefore, it is necessary to have effective, interest and enjoyable learning model so we can reach the learning goal. This research uses pure experimental method. The instruments in this research

is test and questionnaire. The population of this research is all of first grade students at SMAN 10 Bandung 2016/2017. The sample of this research is 18 students of X Bahasa 1 as experimental class that used Team Game Tournament (TGT) learning model with *fukuwarai* game media and 17 students of X Bahasa 2 as control class that used usual learning method. Based on the analysis, in experiment class the average value of students before treatment was 44.44 and after treatment was 90.14 with t score =10.47 and $db=34$. Because t score was higher than t table, thus the hypothesis was accepted, it means that TGT learning model with *fukuwarai* game media is effective in improving *hiragana* character. Based on questionnaires, mostly respondents agreed that TGT learning model with *fukuwarai* game media was an interesting learning model, can improved the spirit, motivation, and also can improved *hiragana* character skill.

Keywords: Team Game Tournament (TGT); *Fukuwarai*; *Hiragana Character*

Pendahuluan

Dalam pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, salah satu aspek dasar penting yang harus dikuasai dari proses belajar mengajar adalah huruf. Banyaknya jenis huruf dalam bahasa Jepang, menjadikan hal ini adalah aspek yang perlu diperhatikan. Huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang meliputi *kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji* (Sudjianto, 2004, hlm. 54).

Berdasarkan pada observasi yang telah dilakukan di SMAN 10 Bandung pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2017 di kelas X Bahasa 1 diketahui bahwa di kelas tersebut pada pembelajaran bahasa Jepang masih menggunakan huruf romaji, dan siswa masih belum menguasai huruf *hiragana* karena memang tidak diajarkan secara intensif di kelas. Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa siswa di kelas X Bahasa, mereka mengungkapkan bahwa belajar huruf *hiragana* secara mandiri di luar jam pelajaran tidak meningkatkan semangat dan juga motivasi, dikarenakan tidak ada teman untuk diajak diskusi bersama ditambah lagi dengan hambatan dan kesulitan yang mereka hadapi dalam mempelajari huruf *hiragana* dengan jumlahnya yang banyak, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, berdasarkan hal di atas, maka dibutuhkan metode, teknik atau media yang tepat dan efisien agar membantu siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang

menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan, maka model yang sesuai untuk digunakan adalah dengan model pembelajaran permainan kelompok (*Team Game Tournament*) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*.

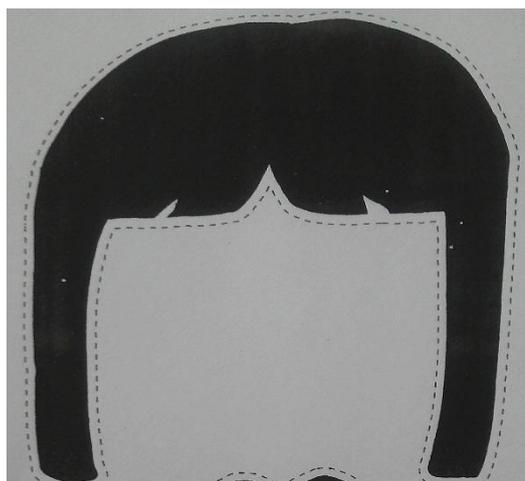
Rusman (2016, hlm. 224) mengungkapkan bahwa *Team Game Tournament* TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang yang memiliki keberagaman dalam segi kemampuan, jenis kelamin dan lain-lain. Selanjutnya Huda (2015, hlm. 197) mengatakan bahwa model pembelajaran TGT ini merupakan strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah rasa kerjasama atau gotong royong yang kuat, karena model pembelajaran TGT dilakukan secara berkelompok, siswa yang tergabung dalam satu kelompok akan saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Slavin sebagai pengembang dari model pembelajaran TGT (dalam Huda, 2015, hlm. 197) bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran TGT yang berjudul

“Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan Bahasa Jepang.” (Styoningasih, 2014) Dalam Penelitian ini diketahui bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media soal teka-teki silang berpengaruh positif terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang, model pembelajaran TGT dalam penelitian ini pun mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Komponen-komponen dalam model pembelajaran TGT menurut Slavin (2016, hlm. 166) diantaranya adalah : (1) Presentasi kelas; (2) Tim; (3) Game (permainan); (4) Turnamen; dan (5) Rekognisi tim (penghargaan tim). Dengan adanya permainan dalam model pembelajaran TGT ini, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan ditambah lagi dengan adanya turnamen akademik yang dapat memunculkan persaingan antar kelompok untuk bisa menjadi tim yang terbaik. Hal ini oleh pernyataan Suyatno dalam (Styoningasih, 2014, hlm. 2) bahwa pembelajaran TGT (*Team Game tournament*) merupakan penggabungan kelompok belajar, game dan turnamen dalam proses belajarnya. Karena ada komponen permainan dalam model pembelajaran TGT ini, maka permainan yang digunakan sebagai media untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* adalah permainan *fukuwarai*. Permainan ini merupakan permainan tradisional asal Jepang yang dimainkan saat tahun baru. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan gambar berwajah lucu yang biasa disebut *okame* atau *otafuku*, namun gambar bagian-bagian wajah seperti alis, mata, hidung dan bibir berada dibagian terpisah. permainan *fukuwarai* ini diperkirakan dimainkan karena sesuai dengan peribahasa *warau kado ni wa fuku kitaru* (keberuntungan datang dikeluarga

yang tidak berhenti tertawa) yang merupakan harapan orang jepang untuk tahun baru. (“Fukuwarai (福笑い)”. *Encyclopedia of Japanese Culture*. [Diakses 1 April 2017]). Materi yang difokuskan dalam penelitian ini adalah materi huruf *hiragana* あーん. Berikut adalah salah satu kerangka wajah yang digunakan untuk melakukan permainan *fukuwarai* yang diambil dari buku *Nihongo Kyoushi no Tame no Tanoshiku Oshieru Katsudoushuu* 22 (Akiko dan Chika, 2012, hlm. 207-208) yang digunakan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 1.1
Kerangka Wajah yang digunakan untuk Permainan *Fukuwarai*



Melalui penerapan model pembelajaran dan media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran khususnya materi tentang huruf *hiragana* sehingga dapat diperoleh hasil belajar siswa yang maksimal.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen murni (*True experimental design*). Dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Desain penelitian ini diadaptasi dari desain yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012, hlm. 85).

dalam desain ini ada dua kelompok yang dibentuk secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Diantara dua kelompok tersebut dicari perbedaan signifikannya, apakah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode yang diteliti efektif dalam pengajaran bahasa Jepang atau bahkan ada kemungkinan tidak bisa dan tidak cocok untuk digunakan dalam pengajaran bahasa Jepang.

Tabel 2.1

Pola Desain Penelitian

Pre-test – Post-test Control Group Design

Kelompok	Sampel	Pre-test	Perlakuan (Treatment)	Post-test
Eksperimen	R	O ₁	X	O ₂
Kontrol	R	O ₃		O ₄

(Sugiyono, 2012, hlm. 85)

Populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 10 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Menurut Bailey (dalam Prasetyo dan Jannah, 2005, hlm. 119) mengungkapkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik acak sederhana (*simple random sampling*), berdasarkan hasil random diperoleh sampel yaitu 18 orang siswa dari kelas X Bahasa 1 sebagai kelas eksperimen dan 17 orang siswa dari kelas X Bahasa 2 sebagai kelas kontrol, sehingga keseluruhan sampel yang digunakan berjumlah 35 siswa.

Data yang terkumpul pada setiap pertemuan dengan sampel penelitian akan diolah dan kemudian dianalisis untuk digunakan sebagai sarana dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Pengolahan data yang ada pada bab ini berujuan untuk mengolah data mentah dan diubah menjadi data yang lebih spesifik.

1. Pengolahan Data Statistik

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap pengolahan data instrumen berupa tes ini adalah sebagai berikut:

- a. Memeriksa data mentah yang telah didapat dari hasil pengukuran sampel yang dilakukan melalui tes.
- b. Pemberian skor terhadap data hasil pengukuran yang telah dilakukan.
- c. Mencari skor terbesar dan skor terkecil untuk menentukan *range* (pendistribusian data)
- d. Mencari perbedaan yang signifikan antara hasil tes kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta mencari perbedaan hasil tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan teknik pengolahan data statistik komparasional dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t_0 : Nilai t hitung yang dicari

SEM_{x-y} : Standar error perbedaan mean x dan mean y

(Sutedi, 2011, hlm. 229)

- e. Menguji kebenaran hipotesis dengan membandingkan nilai *t tabel*. Untuk menguji kebenaran hipotesis bisa diketahui dengan cara mencari nilai *t hitung* pada taraf signifikan 5 % atau 1%. Jika *t hitung* lebih besar atau sama besar dari pada *t tabel* maka hipotesis kerja (H_k) diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Jika *t hitung* lebih kecil daripada *t tabel* maka hipotesis kerja (H_k) ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

- f. Mencari nilai gain yang dinormalisir (*normalized gain*) untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*, yang dapat diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus sebagai

$$(g) = \frac{T2 - T1}{Sm - T1}$$

Keterangan:

g : *Normalized gain*

T1 : *Pre-test*

T2 : *Post-test*

Sm : Skor maksimal

Adapun tabel klasifikasi interpretasi perhitungan *normalized gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

Klasifikasi Interpretasi Efektivitas Pembelajaran

Rentang <i>Normalized Gain</i>	Kriteria
0.71 – 1.00	Sangat Efektif
0.41 – 0.70	Efektif
0.01 – 0.40	Kurang Efektif

(Rahmi, 2016, hlm. 46)

2. Pengolahan Data Angket

Selain tes, dalam penelitian ini juga menggunakan angket sebagai instrumen penelitiannya. Data dari angket ini diolah menjadi kesimpulan. Teknik pengolahan data angket ini dilakukan dengan cara menghitung presentase dari setiap jawaban per nomor yang kemudian diinterpretasikan atau ditafsirkan. Untuk menghitung presentase tersebut, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P : Presentase

f : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden

Setelah dihitung presentase setiap jawaban per nomor dengan menggunakan rumus di atas, kemudian hasil tersebut di tafsirkan dengan kategori penafsiran sebagai berikut:

Tabel 3.12

Klasifikasi Perhitungan Tafsiran Setiap Kategori

Interval Presentasi	Tafsiran
0%	Tidak seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 29%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengah
76% - 95%	Sebagian besar
96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2004, hlm. 40-41)

Hasil dan Pembahasan

Temuan Penelitian

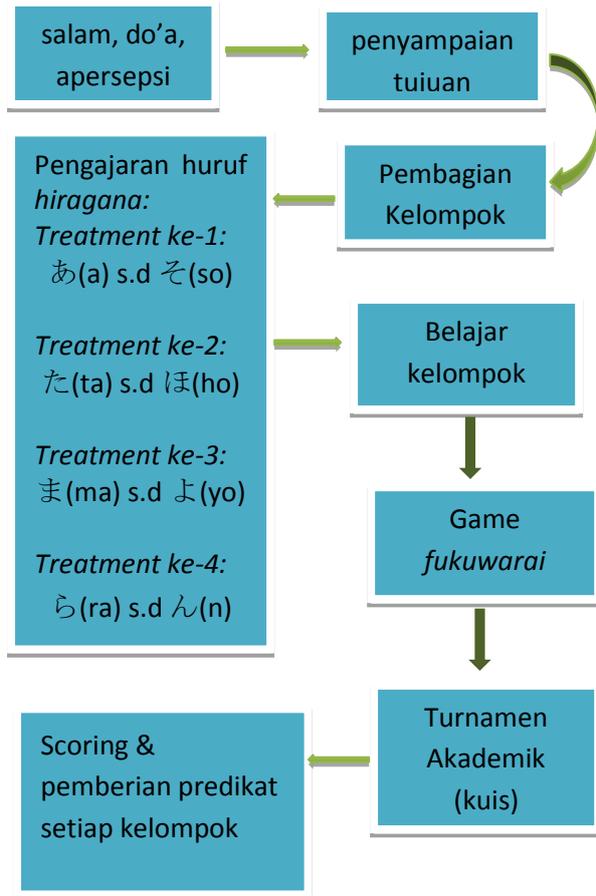
1. Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian di SMAN 10 Bandung yang beralamat di Jl. Cikutra No. 77, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung. Peneliti melakukan enam kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2017 sampai 19 Mei 2017. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan perkenalan serta menyampaikan tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini kepada peserta didik yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini selanjutnya peneliti memberikan *pre-test* dan memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak empat kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwrai* dan setiap pertemuan, peneliti memberikan *treatment* selama satu jam pelajaran atau setara dengan 45 menit. Setelah memberikan semua *treatment*, pada akhir pertemuan peneliti memberikan

post-test dan angket.

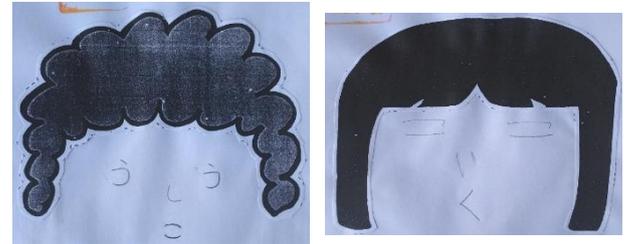
Adapun langkah-langkah dari *treatment* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT media permainan *fukuwarai* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Langkah-langkah *Treatment* pada Kelas Eksperimen



Berikut adalah gambar-gambar *fukuwarai* yang dibuat oleh setiap kelompok pada setiap pertemuan.

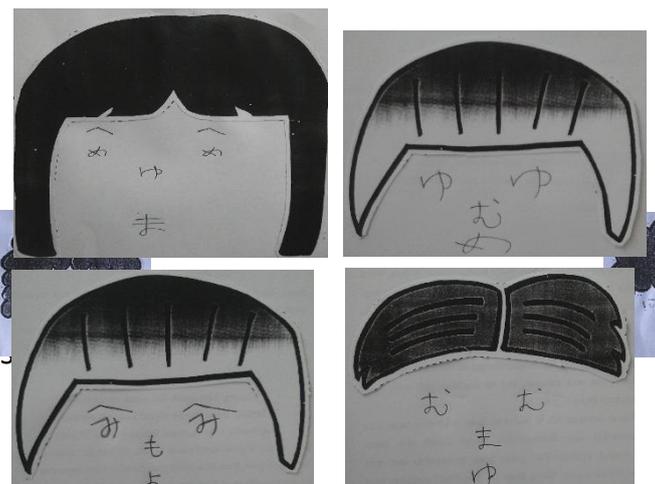
Gambar 3.1
Gambar *fukuwarai* pada *treatment* Ke-1

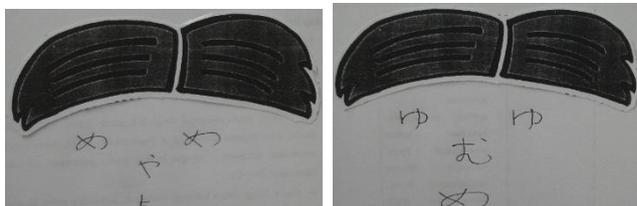


Gambar 3.2
Gambar *fukuwarai* pada *treatment* Ke-2



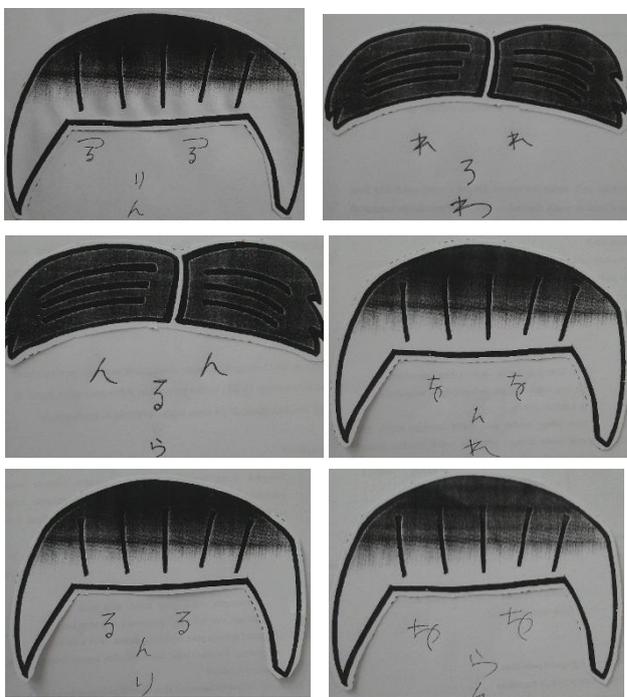
Gambar 3.3
Gambar *fukuwarai* pada *treatment* Ke-3





Gambar 3.4

Gambar *fukuwarai* pada *treatment* Ke-2



Pada setiap *treatment*, dengan menggunakan permainan *fukuwarai* sebagai media, dari gambar di atas dapat dikatakan bahwa siswa sudah mampu menulis huruf *hiragana* dengan baik. Dengan permainan *fukuwrai* siswa lebih mudah mengingat dan menuliskan hampir semua huruf *hiragana* yang telah diajarkan, dan juga mampu untuk membaca huruf *hiragana* dengan baik juga, hanya saja ada beberapa siswa mengalami kebingungan dan sering tertukar ketika menulis dan membaca huruf あ(a) dengan お(o), は(ha) dengan ほ(ho), た(ta) dengan な(na),

わ(wa) dengan れ(re), め(me) denganぬ(nu). Tetapi hal tersebut dapat diatasi dengan baik ketika dilakukannya turnamen akademik berupa kuis yang merangsang mereka untuk lebih berlatih lagi.

Pada setiap *treatment* di kelas eksperimen ini, siswa mengalami beberapa peningkatan dalam penguasaan huruf *hiragana* baik itu dalam menulis maupun membaca. Pembelajaran pun berjalan dengan suasana yang menyenangkan dan lebih aktif terbukti dengan hasil observasi yang menunjukkan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas apalagi ketika dilangsungkannya permainan *fukuwarai* dan turnamen akadeik berupa kuis yang bisa memunculkan semangat bersaing antar kelompok untuk menjadi kelompok yang terbaik.

2. Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol ini, sama seperti kelas eksperimen peneliti melakukan enam kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2017 sampai 19 Mei 2017. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan perkenalan serta menyampaikan tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini kepada peserta didik yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini selanjutnya peneliti memberikan *pre-test* dan memberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak empat kali pertemuan dengan metode dan setiap pertemuan, peneliti memberikan *treatment* selama satu jam pelajaran atau setara dengan 45 menit. Setelah memberikan semua *treatment*, pada akhir pertemuan peneliti memberikan *post-test*.

Materi yang diajarkan pada setiap *treatment* pun sama seperti pada kelas eksperimen, yaitu pada *treatment* pertama huruf *hiragana* yang diajarkan adalah あ(a) sampai dengan そ(so), pada *treatment* kedua た(ta) sampai dengan ほ(ho), pada *treatment* ketiga ま(ma) sampai dengan よ(yo) dan pada *treatment* keempat ら(ra) sampai dengan ん(n).

Pada setiap pertemuan di kelas kontrol ini, meskipun siswa mengalami peningkatan dalam penguasaan huruf *hiragana*, tetapi peningkatan ini hanya sedikit sekali dibandingkan dengan kelas eksperimen. Ketika pembelajaran, siswa tampak tidak fokus dalam memperhatikan apa yang disampaikan, beberapa siswa menunjukkan rasa tidak semangatnya. Aspek-aspek yang berkaitan dengan aktifitas siswa pada kelas kontrol ini dinilai kurang baik pada setiap pertemuan. Pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang termotivasi sehingga perhatian siswa pun kurang berpusat kepada peneliti selaku guru yang mengajarkan materi.

Berdasarkan hasil keseluruhan dari kedua analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah. Hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan sikap dari siswa selama proses pemberian *treatment* berlangsung.

Pembahasan Penelitian

1. Analisis Data Pre-test

Pre-test diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Data *pre-test* dari kelas kontrol dilakukan sebagai pembanding antara kelas eksperimen, sedangkan data *pre-test* dari kelas eksperimen dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai*. Soal *pre-test* pada penelitian ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 30 soal isian.

Tabel 3.1
Perolehan Hasil Data Pre-test

Analisis	Kelas	Kelas
----------	-------	-------

	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	44.44	51.32
Standar Deviasi	10.13	8.14
Standar Error	2.46	2.03
SEM _{xy}	3.19	
<i>t hitung</i>	-2.15	

Berdasarkan hasil pengolahan data yang ada, diperoleh *t hitung* -2.15 dengan db (34). Tetapi *t tabel* dengan db (34) tidak ada, maka peneliti menggunakan *t tabel* yang mendekati db (34) yaitu db (35). Sehingga nilai *t tabel* dengan db (34) adalah 2.03 (5%) dan 2.72 (1%). Jadi karena nilai *t hitung* lebih kecil dari *t tabel* (taraf signifikansi 5%) maka hipotesis kerja (H_k) ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y dan menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil *pre-test* kelas eksperimen dan hasil *pre-test* kelas kontrol sebelum digunakannya model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* pada pembelajaran huruf *hiragana*.

2. Analisis Data Post-test

Pada penelitian ini, *Post-test* diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Data *pre-test* dari kelas kontrol dilakukan sebagai pembanding antara kelas eksperimen, sedangkan data *pre-test* dari kelas eksperimen dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai*. Soal *pre-test* pada penelitian ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 20 soal isian.

Tabel 3.2
Perolehan Hasil Data Post-test

Analisis	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	90.14	61.02
Standar Deviasi	6.48	9.2
Standar Error	1.57	2.3
SEM _{xy}	2.78	
<i>t</i> hitung	10.47	

Berdasarkan hasil pengolahan data yang ada, diperoleh *t* hitung 10.47 db (34). Tetapi *t* tabel dengan db (34) tidak ada, maka peneliti menggunakan *t* tabel yang mendekati db (34) yaitu db (35). Sehingga nilai *t* tabel dengan db (34) adalah 2.03 (5%) dan 2.72 (1%). Diperoleh dari data perhitungan di atas, nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel (taraf signifikansi 5%) maka hipotesis kerja (H_k) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y dan menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* dan hasil *post-test* kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pada pembelajaran huruf *hiragana*.

3. Analisis Kriteria Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan kriteria efektivitas pembelajaran, dapat dilihat dari hasil

perhitungan *normalized gain* di atas bahwa pembelajaran huruf *hiragana* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* berada pada kriteria sangat efektif dengan nilai rata-rata *normalize gain* sebesar 0.83. Sedangkan pembelajaran huruf *hiragana* pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berada pada kriteria kurang efektif dengan nilai rata-rata *normalized gain* sebesar 0.2. Maka dengan demikian berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

4. Analisis Data Angket

Pengumpulan data angket pada penelitian ini dilaksanakan di akhir pertemuan setelah melaksanakan *post-test* yang diberikan kepada 18 orang sampel di kelas eksperimen. Pengumpulan data angket ini dilakukan untuk mengetahui respon, kesan serta minat peserta didik terhadap *treatment* yang telah diberikan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Berikut adalah hasil analisis angket pada penelitian ini:

- Sebanyak 27.8% menyatakan sangat setuju dan sebanyak 72.2% menyatakan setuju bahwa mempelajari huruf *hiragana* dengan menggunakan model pembelajaran TGT media permainan *fukuwarai* itu menyenangkan.
- Sebanyak 16.7% menyatakan sangat setuju dan sebanyak 77.8% setuju bahwa mempelajari huruf *hiragana* menjadi lebih mudah dengan menggunakan model

- pembelajaran TGT media permainan *fukuwarai*.
- c. Sebanyak 22.2% menyatakan sangat setuju dan sebanyak 72.2% menyatakan setuju bahwa mempelajari huruf *hiragana* dengan menggunakan model pembelajaran TGT media permainan *fukuwarai* dapat meningkatkan penguasaan dalam menggunakan huruf *hiragana*.
 - d. Sebanyak 27.8% menyatakan sangat setuju dan sebanyak 66.7% menyatakan setuju bahwa menggunakan model pembelajaran TGT media permainan *fukuwarai* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari huruf *hiragana*.
 - e. Sebanyak 44.4% menyatakan sangat setuju dan 44.44% menyatakan setuju bahwa model pembelajaran TGT media permainan *fukuwarai* dapat membangkitkan semangat dalam belajar huruf *hiragana* dibandingkan belajar mandiri di rumah.

Dengan demikian berdasarkan hasil data yang diperoleh baik dari tes maupun angket dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) media permainan *fukuwarai* memiliki pengaruh yang bagus dan efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* pada peserta didik kelas X Bahasa 1 SMAN 10 Bandung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media permainan *fukuwarai* pada pembelajaran huruf *hiragana*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang diperoleh dari hasil penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perolehan dari data penelitian yang telah dilakukan di SMAN 10 Bandung, setelah diberikan *treatment* sebanyak empat kali pada kelas eksperimen model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*, perolehan nilai rata-rata pada *post-test* di kelas eksperimen (X) mengalami peningkatan dari kriteria gagal menjadi baik sekali. Sedangkan nilai rata-rata da
2. ri *post-test* di kelas kontrol (Y) yang menggunakan metode pembelajaran ceramah hanya mengalami sedikit peningkatan dari kategori kurang sekali menjadi kurang.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dianalisis, diperoleh nilai *t hitung* yang lebih besar dari *t tabel* sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis kerja (H_k) diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* pada pembelajaran huruf *hiragana* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.
4. Berdasarkan perhitungan *normalized gain* bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* yang diterapkan di kelas eksperimen berada pada kriteria sangat efektif, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah berada pada kriteria yang kurang efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

5. Berdasarkan hasil analisis data angket, sebagian responden memberikan kesan dan respon yang positif terhadap penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*. Model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik terutama dalam mempelajari huruf *hiragana* menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga kemampuan penguasaan huruf *hiragana* peserta didik menjadi lebih meningkat. Model pembelajaran ini juga membuat peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih termotivasi lagi dalam mempelajari serta menguasai huruf *hiragana*.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya sehingga peneliti selanjutnya dapat menuangkan ide kreatif ataupun inovasi dalam melakukan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai*. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan *fukuwarai* ini dalam pengajaran bahasa Jepang lainnya seperti dalam mengajarkan huruf *katakana*, huruf *kanji*, dan lain sebagainya.

Ucapan Terimakasih

1. Allah SWT yang senan tiasa memberikan nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini.
2. Ayah dan ibu tercinta, Ato Sukamto dan Titi Andawiyah yang tiada hentinya selalu mendo'akan penulis, memberikan dukungan, motivasi baik secara moril atau materil, serta kasih

sayang dan cinta tulusnya yang telah diberikan kepada penulis.

3. Ibu Dr. Herniwati, M. Hum. selaku ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang dan kepada Ibu Nuria Haristiani, S.Pd., M. Ed., Ph. D. selaku sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.
4. Ibu Noviyanti Aneros, S.S., M.A. selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Renariah, M. Hum. selaku pembimbing II yang selama penyusunan skripsi ini telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi serta ilmu yang sangat berharga dalam proses penyusunan jurnal ini.

Rujukan Pustaka

- [1] Akiko dan Chika. (2012). *Nihongo Kyoushi no Tame no Tanoshiku Oshieru Katsudoushuu* 22. Jepang: Alc Press Inc.
- [2] Huda, Miftahul. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Ceakan keenam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Prasetyo dan Jannah. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Cetakan kelima. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Rahmi, Ulfia. (2016). *Efektifitas Metode Card Sort Terhadap Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang*. Skripsi UPI. Bandung: Tidak diterbitkan.
- [5] Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cetakan keenam. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [6] Slavin, Robert. E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Cetakan Ke-17. Bandung: Nusa Media.
- [7] Styoningasih, 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 UNESA. Surabaya: Tidak diterbitkan.
- [8] Sudjianto dan Dahidi. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [9] Sudjiono, Anas. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- [10] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- [12] Encyclopedia of Japanese Culture. (2009). *Fukuwarai (福笑い)*
- [13] Aqi. (2 April 2015). *Fukuwarai*. URL:<http://inijepang.com/blog/fukuwarai/>