



## The Effectiveness of Cooperative Learning Model Teams Games Tournaments Type in Improving Kanji Ability

Rosi Novisa Syarani✉

Jurusan Sastra Jepang, STBA JIA Bekasi  
Indonesia  
email: rosi,novisa22@gmail.com<sup>1</sup>

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima September 2019  
Disetujui Oktober 2019  
Dipublikasikan Oktober 2019

#### Keywords:

Kanji, Learning Model,  
Team Games  
Tournament

### Abstrak

Penguasaan huruf *kanji* mempengaruhi berbagai keterampilan berbahasa Jepang khususnya menulis dan membaca, namun dalam pembelajarannya banyak pemelajar yang masih kesulitan dalam menguasai *kanji*. Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang bisa memudahkan proses mengingat baik dalam cara baca dan juga cara tulis *kanji*. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) sebagai bentuk latihan (*drill*) agar pembelajaran *kanji* lebih menarik. Tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil pembelajaran *chuujiokyuu kanji* pemelajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen murni. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar pemelajar untuk *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terbukti efektif dengan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pemelajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### Abstract

*Mastering kanji influences some of Japanese language skills, especially writing and reading, but many students still have difficulty in mastering kanji in learning. Based on this background, it is needed a learning model that can facilitate in remembering process both how to write and read kanji. One of the learning models is cooperative learning model TGT type (Team Games Tournament) in a form of drilling in order to make kanji learning is more interesting. The main aim of this research is to find out whether there is a significant difference in learning outcomes of chuujiokyuu kanji in the experimental and control group. The research method was a quantitative method with a true experimental research design. The result shows that there is different mean in learning outcomes in post-test between experimental and control group. It can be concluded that the use of cooperative learning model TGT type (Team Games Tournament) has proven to be effective with a significant difference between students learning outcomes mean in experimental and control group.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi :

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail : [chie@unnes.ac.id](mailto:chie@unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pemelajar bahasa Jepang di Indonesia pada tingkat perguruan tinggi cukup mengalami peningkatan seiring waktu. Dari pembelajaran diharapkan mahasiswa dapat menguasai empat ketrampilan berbahasa yaitu menulis (*kaku*), berbicara (*hanasu*), mendengar (*kiku*) dan terakhir membaca (*yomu*). Ketika semua keterampilan dikuasai dengan baik maka tujuan pembelajaran berbahasa dapat dikatakan telah tercapai. Untuk menguasai kemampuan menulis (*kaku*) dan membaca (*yomu*) dalam bahasa Jepang maka dibutuhkan penguasaan huruf *kanji*.

Kemampuan menguasai *kanji* adalah hal yang sangat krusial dalam kemampuan bahasa Jepang. Penguasaan terhadap huruf *kanji* mempengaruhi berbagai kemampuan berbahasa khususnya menulis dan membaca. Berdasarkan pengalaman mengajar, peneliti menemukan banyak pemelajar yang mengalami kesulitan dalam penguasaan *kanji*, khususnya pada pembelajaran *kanji* tingkat *chuuujokyuu* (*kanji* tingkat menengah). Kemampuan menulis *kanji* mahasiswa dianggap lebih kurang daripada kemampuan membaca, ditambah lagi ketidakmampuan mahasiswa memahami makna dari *kanji* tersebut dan tidak bisa mengaplikasikannya ke dalam kalimat.

Sani (2016: 41) menjelaskan pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik, dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung. Kondisi pembelajaran yang efektif harus mencakup tiga faktor penting, yakni : 1) motivasi belajar (kenapa perlu belajar), 2) tujuan belajar (apa yang dipelajari), 3) kesesuaian pembelajaran (bagaimana cara belajar).

Agar terciptanya pembelajaran *kanji* yang efektif maka kesesuaian pembelajaran menjadi kunci utama, maka diperlukan penggunaan model, strategi, metode, media pembelajaran yang dapat memudahkan pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang lazim digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan ajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual maupun berkelompok. Menurut Joyce dan Weil (1996:7) model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan pembelajaran yang bergerak dari perencanaan kurikulum, mata pelajaran, bagian-bagian dari pelajaran untuk merancang materi pelajaran, buku latihan kerja, program dan bantuan kompetensi untuk program pembelajaran.

Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bantuan alat-alat yang mempermudah siswa dalam belajar. Jadi keberadaan model pembelajaran berfungsi membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang diekspresikan mereka (Syafaruddin, Irwan Nasution, 2005:182-183)

Menurut Halimah (2017, 305) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelas yang dibentuk menjadi beberapa kelompok (kelompok-kelompok kecil) dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wahana agar peserta didik dapat bekerja sama dalam mempelajari sesuatu berkaitan dengan materi pelajaran. Sedangkan menurut Slavin (2007), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana tidak terancam sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dijelaskan lebih detail oleh Rusman (2018: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dalam model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) terdapat berbagai tipe yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Saco dalam Rusman (2018: 224) menjelaskan bahwa dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa

pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Slavin dalam Rusman (2018, 225) menjelaskan mengenai ciri-ciri model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) yaitu sebagai berikut: a) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, b) *games tournament*, c) penghargaan kelompok.

Berdasarkan penelitian relevan yang merupakan tesis yang ditulis oleh Sukmah Rahmatdani (2015) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Anak Dan Kosakata Siswa Kelas V SD Labschool UPI Bandung. Desain penelitian dari penelitian ini menggunakan studi eksperimen murni dimana hasil akhir menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT (*Team Games Tournaments*) dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi dan kemampuan kosakata siswa di kelas V sekolah dasar UPI Labschool Bandung. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam latihan kosakata. Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) ke dalam perkuliahan *Chuujojyuu Kanji* khususnya dalam latihan cara baca dan cara tulis.

Berdasarkan latar belakang di atas maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang bisa memudahkan proses mengingat baik dalam cara baca dan juga cara tulis *kanji*. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) sebagai bentuk latihan *drill* agar pembelajaran *kanji* lebih menarik. Pembelajaran *kanji* dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah dan media power point sebagai awalnya, dan selanjutnya dilanjutkan dengan latihan (*drill*) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) agar kemampuan membaca dan menulis *kanji* para pemelajar lebih terasah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:  
a. Bagaimana kemampuan penguasaan *kanji* mahasiswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)?  
b. Bagaimana kemampuan penguasaan *kanji*

mahasiswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan teknik *drill* latihan soal? c. Adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil pembelajaran *Chuujojyuu kanji* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol? d. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran *Chuujojyuu Kanji* dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)?

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah: a. Peneliti hanya meneliti kemampuan penguasaan *kanji* sesudah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas eksperimen dengan membandingkannya dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). b. Peneliti hanya meneliti apakah penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran *Chuujojyuu Kanji* tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan *kanji* siswa atau tidak. c. Peneliti hanya meneliti bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Tujuan Penelitian dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui kemampuan penguasaan *kanji* mahasiswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). 2) Untuk mengetahui kemampuan penguasaan *kanji* mahasiswa pada kelas kontrol setelah pembelajaran menggunakan teknik *drill* latihan soal. 3) Untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil pembelajaran *Chuujojyuu Kanji* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. 4) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *Chuujojyuu Kanji* dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006:12).

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design*, yaitu jenis-jenis eksperimen yang sudah

baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud adalah adanya kelompok yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok kontrol (Arikunto, 2006:86).

Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *true experimental design* peneliti akan meneliti mengenai kemampuan membaca pemahaman peserta didik sesudah pemberian *treatment* dalam kelas. Adapun desain penelitian yang akan digunakan yaitu penelitian *post test only with control group*. Tes hanya akan dilakukan sekali diakhir kegiatan setelah semua *treatment* diberikan, tes dilaksanakan baik dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Populasi dan sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang dari Sekolah Pendidikan Bahasa Asing Bekasi (STBA JIA). Populasi dan sampel dalam penelitian ini memiliki kemampuan membaca pemahaman setara *chuujiokyuu kanji*. Sampel dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 kelompok dimana kelompok pertama adalah kelas eksperimen akan diberikan *treatment* dengan pengajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan kelompok kedua menjadi kelas kontrol dengan pengajaran menggunakan metode konvensional.

Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposif, artinya pengambilan sampel didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2009: 181). Peneliti menentukan jumlah sampel yang akan diteliti terlebih dahulu berdasarkan dengan tujuan dan pertimbangan penelitian.

Menurut Sugiyono (2009:117) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Terkait dengan penelitian ini peneliti akan menggunakan dua jenis instrumen penelitian yaitu tes dan kuesioner.

Berdasarkan definisi tes menurut Arikunto (2013:193) adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan atau intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dimana tes dalam penelitian ini merupakan tes tertulis yang diadakan setelah mengadakan pembelajaran dikenal dengan *posttest*. Tes tertulis

digunakan untuk mengetahui kemampuan *kanji* setelah mengadakan pembelajaran, tes dalam penelitian ini bentuk tes yang bersifat objektif, berjumlah sebanyak 50 butir soal yang terdiri dari soal pilihan ganda.

Sementara kuesioner menurut Arikunto (2013:194) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam penelitian ini bentuk kuesioner yang digunakan berupa kuesioner campuran yang merupakan gabungan dari kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

Adapun prosedur penelitian yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah:

- a. Menemukan suatu masalah yang layak diteliti.
- b. Mengkaji literatur yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.
- c. Mengidentifikasi dan membatasi masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian.
- d. Merumuskan hipotesis penelitian.
- e. Menyusun rancangan penelitian eksperimental.
- f. Menentukan variabel bebas dan variabel terikat.
- g. Memilih desain eksperimen.
- h. Menentukan sampel.
- i. Menyusun instrumen pengumpulan data.
- j. Melaksanakan eksperimen sesuai dengan prosedur dan rancangan yang telah ditetapkan.
- k. Mengolah data yang diperoleh sesuai dengan prosedurnya.
- l. Melaporkan hasil penelitian.

Sedangkan untuk langkah kerja eksperimen yang akan ditempuh peneliti, akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Peneliti membagi responden ke dalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Kelas eksperimen diberikan perlakuan ketika mengikuti pembelajaran membaca pemahaman dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun, tapi dibiarkan melakukan pembelajaran dengan teknik *drill* latihan soal. Di akhir penelitian, kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *post-test* untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Laporan Kegiatan Eksperimen

Kegiatan eksperimen pembelajaran kanji dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dilaksanakan sebanyak 6 (enam) kali tatap muka, dengan responden merupakan mahasiswa semester 4 (empat) kelas A Prodi Sastra Jepang STBA JIA angkatan 2017 pada tahun ajaran 2018-2019, jumlah responden dalam kelas eksperimen berjumlah 15 responden. Sementara responden kelas kontrol adalah mahasiswa semester 4 (empat) kelas B prodi Sastra Bahasa Jepang STBA JIA angkatan 2017 pada tahun ajaran 2018-2019, jumlah responden dalam kelas kontrol adalah 15 responden. Berikut dijelaskan mengenai kegiatan pengajaran selama penelitian, kegiatan dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

#### 1. Kelas Eksperimen

Pengajaran di kelas eksperimen berlangsung sebanyak 6 (enam) kali tatap muka untuk treatment dan 1 (satu) kali tatap muka untuk melaksanakan posttest, jumlah seluruhnya dari rangkaian penelitian ini adalah 7 (lima) kali tatap muka. Kegiatan di kelas eksperimen dimulai dengan menjelaskan mengenai pembelajaran *kanji* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), pengajar menjelaskan mengenai tahapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Sebelum pembelajaran dimulai pengajar membagi responden ke dalam beberapa kelompok, yang kemudian akan menjadi kelompok dalam permainan *kanji*. Tahap pertama pengajar membuka kelas dan menjelaskan mengenai materi yang akan dipelajari dan menjelaskan mengenai aturan dalam permainan *kanji*. Tahap kedua pengajar menjelaskan satu persatu mengenai materi kosakata baru yang dipelajari, pengajar menjelaskan mengenai cara baca kanji (*yomikata*), cara tulis kanji (*kakikata*) serta makna kanji dan cara penggunaannya dalam kalimat.

Tahap ketiga pengajar memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk mengingat kembali dan melakukan persiapan untuk games

*kanji*. Tahap keempat sebelum *games* dimulai, pengajar memberikan aturan permainan dan menjelaskan mengenai *reward* yang akan didapat jika dapat memenangkan permainan.

Tahap kelima permainan dimulai. Permainan yang dilaksanakan terdiri dari beberapa babak. Babak satu yaitu tahap untuk menguji kemampuan membaca kanji. Babak kedua yaitu tahap untuk menguji kemampuan memahami arti kanji. Babak ketiga yaitu tahap untuk menguji kemampuan menggunakan kosakata tersebut. Babak terakhir yaitu tahap untuk menguji kemampuan menulis kanji.

Tahap keenam pengajar memberikan skor kepada setiap kelompok dan menentukan kelompok mana yang menjadi juara. Setiap skor yang didapat dalam satu pertemuan diakumulasikan pada akhir pertemuan sebelum *posttest*. Dan pada pertemuan keenam pengajar memberikan pengumuman kelompok mana yang menjadi juara dan memberikan penghargaan di akhir pertemuan.

Materi yang digunakan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan silabus *chuujokeyuu kanji* di STBA JIA, yaitu menggunakan buku *Basic Kanji Book Volume 2*.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2019. Materi yang dipakai adalah 第3 5課 . Pada bab ini terdapat 10 *kanji* utama yang dipelajari, dan seluruhnya terdapat 39 kosakata baru.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2019. Materi yang dipakai adalah 第3 6課 . Pada bab ini terdapat 10 *kanji* utama yang dipelajari, dan seluruhnya terdapat 36 kosakata baru.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2019. Materi yang dipakai adalah 第3 7課 . Pada bab ini terdapat 11 *kanji* utama yang dipelajari, dan seluruhnya terdapat 40 kosakata baru.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2019. Materi yang dipakai adalah 第3 8課 . Pada bab ini terdapat 10 *kanji* utama yang dipelajari, dan seluruhnya terdapat 38 kosakata baru.

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal 4 April 2019. Materi yang dipakai adalah 第3 9課 . Pada bab ini terdapat 10 *kanji* utama yang dipelajari, dan seluruhnya terdapat 37 kosakata baru.

Pertemuan keenam dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019. Materi yang dipakai adalah 第

40課 . Pada bab ini terdapat 10 *kanji* utama yang dipelajari, dan seluruhnya terdapat 39 kosakata baru.

Tahapan akhir adalah pelaksanaan kegiatan *posttest* yang dilaksanakan pada tanggal 18 April 2019. Soal *posttest* dibuat sesuai dengan materi yang diajarkan, merupakan soal pilihan ganda dengan jumlah soal 50 soal. Pengajar memberikan waktu sebanyak 60 menit untuk mengerjakan soal *posttest*. Kegiatan berjalan lancar dan seluruh responden mengerjakan soal *posttest* sampai selesai. Selain *posttest*, pada pertemuan ini juga peneliti menyebar angket untuk dijawab oleh responden.

## 2. Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol pengajaran membaca pemahaman dilaksanakan dengan menggunakan teknik *drill* latihan soal. Pengajaran dilaksanakan dengan cara yang biasa dilaksanakan di kelas tersebut, yaitu dengan mengerjakan soal latihan yang ada di buku, kemudian membahas soal latihan tersebut. Pembelajaran di kelas kontrol dilaksanakan sebanyak 6 (enam) kali dengan bahan ajar yang sama dengan kelas eksperimen, dan 1 (satu) kali pertemuan untuk pelaksanaan *posttest*.

## B. Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) seperti dijelaskan oleh Sani (2016: 134) bahwa model ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh De Vries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen. Berdasarkan penelitian relevan yang merupakan tesis yang ditulis oleh Sukmah Rahmatdani (2015) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Anak Dan Kosakata Siswa Kelas V SD Labschool UPI Bandung. Desain penelitian dari penelitian ini menggunakan studi eksperimen murni dimana hasil akhir menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT (*Team Games Tournaments*) dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi dan kemampuan kosakata siswa di kelas V sekolah dasar UPI Labschool Bandung. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe

TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam latihan kosakata. Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) ke dalam perkuliahan *Chuujojokyu Kanji* khususnya dalam latihan cara baca dan cara tulis.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terbukti mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar pemelajar. Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak, maka peneliti memakai metode kuantitatif dengan menggunakan aplikasi SPSS 22. Berikut merupakan beberapa yang dapat disimpulkan dari hasil uji menggunakan aplikasi SPSS 22:

### a. Analisis deskriptif

Berikut merupakan analisis deskriptif berdasarkan dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS 22 . Kelas eksperimen mempunyai nilai maksimum 98 sedangkan nilai minimumnya adalah 70, kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata *posttest* sebesar 85.73. Sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai maksimum sebesar 98 dan nilai minimum sebesar 42 dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 78.4 .

### b. Uji Normalitas

Berdasarkan analisis statistik hasil penghitungan SPSS 22 diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk  $> 0.05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

### c. Uji Homogenitas

Berdasarkan analisis hasil penghitungan SPSS 22 diketahui nilai signifikansi (Sig) Based on means adalah sebesar  $0.097 > 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

### d. Uji *Paired Sample t-test* (untuk menguji hipotesis)

Berdasarkan hasil penghitungan dengan aplikasi SPSS 22 diperoleh nilai Sig (*2-tailed*) sebesar  $0.004 < 0.05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar pemelajar

untuk posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terbukti efektif sehingga ada perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar pemelajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dijelaskan juga dalam beberapa teori yang ada bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) memiliki kelebihan diantaranya adalah :

a. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) ini membangun rasa kerjasama antar peserta didik. Seperti dijelaskan dalam Rusman (2018: 224-225) dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Hal ini tentu membangun kerjasama antar peserta didik

b. Penggunaan model ini memungkinkan seluruh peserta didik untuk ikut dalam aktivitas kelas.

Halimah (2017:332) menjelaskan bahwa tipe TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif, yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang, yang memiliki perbedaan baik dalam hal kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras. Dapat dilihat tidak ada diskriminasi setiap peserta didik dapat mengikuti aktivitas kelas.

c. Penggunaan model ini dapat menjadi alternatif dan variasi dalam bentuk latihan (*drill*)

Rusman (2018:224) permainan yang dikemas dalam model pembelajar kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dan dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.

d. Penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sani (2016, 134-135) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) juga dapat digunakan untuk memotivasi siswa saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan. Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sesuai dengan deskripsi angket nomor 15 menunjukkan bahwa jawaban responden yang bervariasi mengenai kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Pertama 53.33% responden menganggap bahwa kelebihan penggunaan model TGT yaitu dapat membantu mengulang materi yang telah dipelajari. Dengan penggunaan model TGT, peserta didik secara berkelompok mempersiapkan diri untuk mengikuti turnamen kanji setiap minggunya, bentuk turnamen ini juga menyajikan bentuk latihan yang berbeda dari latihan soal pada buku materi.

Kedua, sebanyak 20% responden berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) memunculkan motivasi pemelajar karena adanya penghargaan yang diberikan bagi tim pemenang. Sejak awal pengajar sudah menjelaskan mengenai sistem turnamen kanji, dan memberitahu kepada pemelajar bahwa tim pemenang akan mendapat penghargaan di akhir pembelajaran.

Ketiga, sebanyak 20% responden berpendapat bahwa penggunaan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) lebih menarik dan membantu dalam proses latihan (*drill*) pengulangan. Keempat, sebanyak 6.67% responden berpendapat bahwa semua kelebihan di atas dirasakan olehnya selama perkuliahan kanji menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Namun penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) juga mempunyai kekurangan seperti dijelaskan dalam deskripsi angket nomor 16 yang menunjukkan berbagai pendapat responden mengenai kekurangan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam pembelajaran *kanji*. Pertama, sebanyak 13.33% responden berpendapat bahwa penggunaan model TGT membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan penggunaan metode konvensional. Dalam pelaksanaannya waktu turnamen memang membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional, tapi dalam pelaksanaannya waktu tambahan yang dibutuhkan hanya sekitar 15 sampai 20 menit.

Kedua, sebanyak 46.67% responden berpendapat bahwa penggunaan model TGT memberikan tekanan terhadap mereka.

Penggunaan model ini mengharuskan mahasiswa untuk melakukan persiapan bahkan sebelum perkuliahan di mulai, karena di akhir akan ada tim pemenang maka kerjasama tim sangat dibutuhkan. Kemampuan setiap individu akan dinilai dalam turnamen kanji dan akan berimbang terhadap kelompok mereka.

Ketiga, sebanyak 26.67% responden berpendapat bahwa penggunaan model TGT menyebabkan pengajar kesulitan dalam mengendalikan situasi kelas. Situasi kelas saat turnamen terkadang menjadi kurang terkendali dikarenakan peserta turnamen yang terlalu bersemangat sehingga menimbulkan suara berisik tidak setenang kelas biasanya. Keempat, sebanyak 13.33% responden berpendapat lain. Dua responden tersebut merasa penggunaan model TGT membuat mereka gugup sehingga tidak konsentrasi saat turnamen *kanji* dilaksanakan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penghitungan dengan aplikasi SPSS 22 diperoleh nilai Sig (*2-tailed*) sebesar  $0.004 < 0.05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar pemelajar untuk *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) terbukti efektif sehingga ada perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar pemelajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Respon pemelajar mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat dikatakan beragam. Dari kelebihan yang dirasakan sebagai berikut: 1) penggunaan model TGT yaitu dapat membantu mengulang materi yang telah dipelajari. 2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) memunculkan motivasi pemelajar karena adanya penghargaan yang diberikan bagi tim pemenang. 3) Penggunaan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) lebih menarik dan membantu dalam proses latihan (*drill*) pengulangan.

Namun penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) juga mempunyai kekurangan seperti dijelaskan dalam deskripsi angket yaitu 1) Penggunaan model TGT membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan penggunaan metode konvensional. 2) Penggunaan model TGT memberikan tekanan terhadap mereka. 3)

Penggunaan model TGT menyebabkan pengajar kesulitan dalam mengendalikan situasi kelas

Peneliti juga memberikan saran yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya antara lain: 1) Berbagai faktor dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan penelitian mengenai keterlibatan pengajar atau penggunaan media pembelajaran untuk mata kuliah kanji. 2) Penelitian selanjutnya dapat menyoroti apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat menjadi efektif pada pembelajaran bahasa asing lain selain bahasa Jepang. 3) Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan tema mengenai faktor-faktor yang dimiliki oleh pembelajar yang berhubungan dengan kemampuan membaca dan menulis *kanji*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Halimah, Leli. (2017). *Keterampilan Mengajar sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru Yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: Refika Aditama
- Joyce dan Neil. (1996). *Models of Teaching*. Massachusset: Allyn and Bacon.
- Rahmatdani, Sukmah. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Anak dan Kosakata Siswa Kelas V SD Labschool UPI Bandung*. Tesis UPI: Tidak diterbitkan.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Depok: Rajawali Pers.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slavin E. Robert. (2007). *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Sutedi, Dedi. (2009). Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (Panduan bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan Pengajarannya). Bandung: Humaniora

Syafaruddin & Nasution, Irwan. (2005). Manajemen Pembelajaran. Jakarta: Quantum Teaching. Cet I.