

“DAMPAK METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA KELAS X IPA 2 DAN IPA 3 SMA KARTIKA 1-5 PADANG”

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar pendidikan Sarjana Pendidikan*



Oleh:

ADRIYANTO

NIM : 1301284/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

DAMPAK METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PENGUASAAN *HIRAGANA* SISWA KELAS X IPA 2 DAN IPA 3 SMA KARTIKA 1-5 PADANG

Nama : Adriyanto
Nim : 1301284
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Agustus 2018

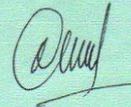
Disetujui oleh,

Pembimbing I



Dr. Refnaldi, S.Pd., M. litt
NIP. 19680301 199403 1 003

Pembimbing II



Nova Yulia, S.Hum., M.Pd
NIP. 19840731 200912 2 009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

FBS UNP



Dr. Refnaldi, S.Pd., M. litt
NIP. 19680301 199403 1 003

PENGESAHAN

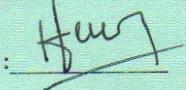
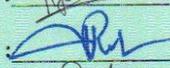
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan Judul

**Dampak Metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap
Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPA 2 dan IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang**

Nama : Adriyanto
Nim : 1301284
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Agustus 2018

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Hamzah, M.A., M.M.	: 
2. Sekretaris : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	: 
3. Anggota : Damai Yani, M.Hum.	: 
4. Anggota : Dr. Refnaldi, M.Litt.	: 
5. Anggota : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SAstra INGGRIS
Jl. Belibis, Air Tawar Barat, Kampus Selatan FBS UNP, Padang, Telp/Fax: (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adriyanto
NIM/TM : 1301284/2013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Tugas Akhir saya dengan judul *Dampak Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X IPA 2 dan IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Refnaldi, S.Pd., M.Litt.
NIP. 19680301 199403 1 003

Saya yang menyatakan,



Adriyanto
1301284/2013

ABSTRAK

Adriyanto, “Dampak Metode *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPA 2 Dan IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *posttest only control grup design*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap penguasaan *hiragana* oleh siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang. Data diambil dari *purposive sample* penelitian kelas X IPA 2 dan X IPA 3, dengan melakukan *posttest* penguasaan *hiragana* pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor tes siswa dari kedua kelas sampel dibandingkan dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang terjadi. Berdasarkan hasil uji-t disimpulkan hipotesis alternatif (H_0) diterima pada taraf signifikan 5% karena $T_{hitung} < T_{tabel} (10,15) > 2,01$ yang berarti penguasaan *hiragana* pada kelas eksperimen jauh berbeda dengan kelas kontrol. Dengan kata lain, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *hiragana* oleh siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Dampak Metode *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa Kelas X IPA 2 dan IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan bahasa Jepang, FBS UNP.

Penulis dalam melaksanakan penelitian telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Orangtua yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Refnaldi, S.,Pd., M.Litt sebagai pembimbing I skripsi yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd sebagai pembimbing II skripsi yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hamzah, M.A., M.M. sebagai dosen penguji.
5. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. sebagai dosen penguji.
6. Ibu Damai Yani, M.Hum, sebagai dosen penguji.
7. Ibu Yetti, S.,Pd selaku Kepala SMA Kartika 1-5 Padang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di SMA Kartika 1-5 Padang.
8. Siswa-siswi SMA SMA Kartika 1-5 Padang yang menjadi partisipan dalam penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013.

10. Rahmah mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun masuk 2016 UNP teman teristimewa yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi pembaca.

Padang, 20 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	ii
----------------------------	-----------

DAFTAR ISI.....	iv
------------------------	-----------

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Defenisi Operasional.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	8
1. Penguasaan Hiragana.....	8
2. Metode Kooperatif Tipe TGT.....	13
3. Metode Pembelajaran Ceramah.....	17
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual.....	20
D. Hipotesis.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Populasi dan Sampel.....	23
C. Variabel dan Data.....	24
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Uji Instrumen Penelitian.....	28
F. Prosedur Penelitian.....	31

G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Uji Persyaratan Analisis.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	35
B. Analisis Data.....	36
C. Pembahasan.....	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	70
----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus	72
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	79
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	91
Lampiran 4 Tabel nilai T	103
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	104
Lampiran 6 Lembar Jawaban Kelas Kontrol	106
Lampiran 7 Lembar Jawaban Kelas Eksperimen	112
Lampiran 8 Data Penguasaan <i>Hiragana</i>	118
Lampiran 9 Hasil Uji T- Hitung.....	119
Lampiran 10 Tabel Hasil Uji Coba Intrumen Tes Inventarisir Soal Ganjil dan Genap Penguasaan <i>hiragana</i>	120
Lampiran 11 Uji Reliabilitas	123
Lampiran 12 Surat Keterangan dan Izin Penelitian	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia saat ini yaitu bahasa Jepang. Banyak lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pengajaran bahasa Jepang, baik lembaga formal maupun non formal. Di Indonesia bahasa Jepang merupakan bahasa yang banyak diminati, berdasarkan berdasarkan data terbaru penelitian The Japan Foundation tahun 2012 Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbesar kedua di dunia di bawah Cina.

Di Indonesia tingkat SMA bahasa Jepang yang dipelajari meliputi huruf hiragana, katakana, dan romaji. Sudjianto (2009: 54) mengatakan huruf dalam bahasa Jepang disebut moji terdiri dari dua jenis. Kedua jenis huruf tersebut adalah hyoui moji dan hyoun moji. Hyoui moji adalah huruf yang menyatakan isi, arti, dan menyatakan pengucapan. Jenis huruf hyoui moji adalah huruf kanji. Sedangkan hyoun moji adalah huruf yang menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Jenis hyoun moji adalah huruf hiragana, katakana, dan romaji atau huruf latin. Dapat disimpulkan dalam bahasa Jepang terdiri dari huruf kanji, hiragana, katakana dan romaji yang dibagi ke dalam dua jenis kelompok huruf sesuai dengan penggunaannya. Huruf hiragana harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang, yang dipelajari sebelum katakana dan kanji.

Puspitasari (2013:02) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya hiragana sering kali siswa mengalami kesulitan. Kesulitan-kesulitan tersebut yaitu dalam mengingat hiragana, kesulitan membaca dan mengucapkan, kesulitan membedakan, dan kesulitan menulis dengan urutan yang benar. Kesulitan-kesulitan tersebut muncul karena dikarenakan hiragana mempunyai jumlah 46 huruf mulai dari あ(a) sampai ん(n) dan aturan penulisan yang banyak, sehingga cenderung sulit dikuasai.

Menurut Erlangga (dalam Puspitasari, 2013:03), mengatakan beberapa kendala yang dialami dalam mempelajari Hiragana adalah sebagai berikut:

Siswa kesulitan dalam mengingat hiragana (cenderung lupa)

Siswa sering keliru dalam membedakan beberapa huruf yang bentuknya mirip, seperti huruf あ(A) dengan お(O), huruf さ(Sa) dengan き(Ki), huruf わ(Wa) dengan ん(Ne), huruf ん(Nu) dengan ん(Me), dan huruf ん(Ru) dengan ん(Ro).

Siswa sering salah dalam menulis hiragana (tidak sesuai dengan aturan penulisan) urutan penulisannya salah atau bahkan さ(Sa) dan き(Ki) sering ditulis terbalik.

Siswa sering salah dalam mengucapkan hiragana terutama (Tsu), sering terdengar (Su), kata いしや yang seharusnya dibaca “Isha” malah dibaca “Ishiya”, atau kata こうこう yang seharusnya dibaca “Kookoo” malah dibaca “Kowkow”.

Kenyataan tersebut menjadi sebuah indikasi bahwa ada hubungan bahasa dan pikiran. Dengan demikian metode pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat diperlukan oleh guru guna menyukseskan tujuan pembelajaran. Salah satu metode

pembelajaran yang menuntut mahasiswa berpikir aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim menurut Wina (dalam Puspitasari 2013:03).

Dalam skripsi penelitian Budi Wahyu Ratnasari yang berjudul efektivitas pembelajaran kooperatif Dalam menulis wacana untuk meningkatkan Kemampuan menulis dan dalam skripsi penelitian Rizki Agustina Permanasari yang berjudul Efektivitas penggunaan teknik *Teams-Games-Tournament (TGT)* dalam pembelajaran keterampilan Menyimak bahasa Prancis pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bantul. Dari dua penelitian di atas bahwa tipe TGT efektif dalam keterampilan menulis wacana dalam bahasa Jepang dan menyimak pembelajaran bahasa Prancis. Peneliti juga perlu mengadakan penelitian terhadap penguasaan hiragana dengan metode cooperative learning tipe *TGT*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan observasi di SMA Kartika 1-5 Padang, menunjukkan minat siswa dalam pembelajaran hiragana masih tergolong rendah. Hal ini dapat ditandai dengan penacapaian nilai akademik siswa yang kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan SMA Kartika 1-5 Padang. KKM pembelajaran bahasa Jepang adalah 75. Sedangkan rata-rata nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah 70.

Berdasarkan uraian di atas, metode kooperatif tipe TGT merupakan salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan hiragana siswa. Oleh karena itu, penulis perlu mengadakan penelitian dengan judul **“Dampak Metode Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas X IPA 2 dan IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut. *Pertama*, kesulitan dalam mengingat *hiragana*. *kedua*, kesulitan membaca. *Ketiga*, kesulitan membedakan dan kesulitan menulis dengan urutan yang benar. Kesulitan tersebut dikarenakan belum ditemukan metode pengajaran yang belum bervariasi pada siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam serta mencegah terjadi penyimpangan terhadap apa yang menjadi tujuan penelitian, maka penulis menetapkan batasan masalah penelitian hanya untuk mengukur efektifitas atau pengaruh penerapan metode kooperatif tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana* dengan kelas sampel siswa kelas X IPA 2 dan X IPA 3. Materi pembelajaran bahasa Jepang yang dijadikan penelitian berpedoman pada buku ajar Sakura I *Japan Fondation*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah?
2. Bagaimanakah penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan metode kooperatif tipe *TGT*?

3. Efektifkah penerapan metode kooperatif tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika 1-5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPA 3 SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah.
2. Mengetahui penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan metode kooperatif tipe *TGT*.
3. Mengetahui efektifitas atau dampak penerapan metode kooperatif tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika 1-5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan referensi bagi pendidik dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa khususnya pada penerapan metode *TGT* terhadap penguasaan *hiragana*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, terkhusus guru bahasa Jepang dapat menjadi inspirasi untuk penerapan metode yang menarik antusias siswa dalam pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa, dapat menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- c. Bagi penulis, dapat mengembangkan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian, khususnya terkait metode kooperatif tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana*.
- d. Bagi peneliti lain, dapat menambah referensi terkait penerapan metode kooperatif tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana* dan bisa sebagai bahan acuan pengembangan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode kooperatif tipe *TGT* tidak hanya penelitian mengenai penguasaan *hiragana* saja, namun bisa diujicobakan pada materi pelajaran jenis lainnya.

G. Definisi Operasional

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan hasil penelitian, digunakan tiga definisi operasional, yaitu: (1) pengaruh, (2) metode kooperatif tipe *TGT*, dan (3) penguasaan *Hiragana*. Ketiga definisi tersebut adalah sebagai berikut.

a. Pengaruh atau dampak

Pengaruh merupakan efek atau akibat yang ditimbulkan dari penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang.

b. Metode Kooperatif tipe *TGT*

kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* terhadap materi yang dibahas. Langkah-langkah penerapan metode kooperatif tipe *TGT* sebagai berikut, yaitu Penyajian Kelas (*Class*

Presentation), Belajar dalam kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan atau Lomba (*Tournament*), dan Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).

c. Penguasaan *Hiragana*

Penguasaan *Hiragana* tentang pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis dan membaca *hiragana*, Serta dapat membaca *hiragana* dalam bentuk kalimat maupun teks dengan benar.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, teori yang digunakan sebagai panduan dalam melakukan penelitian ini adalah: 1. Penguasaan *Hiragana*, 2. Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT*, dan 3. Model Pembelajaran Ceramah.

1. Penguasaan *Hiragana*

a. Pengertian *Hiragana*

Bentuk kana yang lain adalah hiragana. Secara etimologi, hira, artinya bundar, mudah. Disebut hiragana karena huruf ini berbentuk bundar dan mudah ditulis. Katakana muncul pada abad ke-8, sedangkan *hiragana* muncul pada abad ke-9. Sekarang ini *hiragana* (平仮名) dipergunakan untuk menulis : 1) bacaan *kun yomi* pada kamus kanji, 2) kosakata asli Jepang yang tidak memiliki kanji, seperti *hai*, *ie* (*kataseru/kandoushi*) *shikashi*, *dakara* (*katasambung/setsuzokushi*) dan lain-lain, 3) *okurigana*, yaitu *hiragana* yang terletak ssuah kanji khususnya pada kata kerja dan kata sifat, seperti *hataraku* (bekerja), *manabu* (belajar), *atarasahi* (baru), *furui* (tua). Alim (2014:13).

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*. Ada yang menyebut huruf ini dengan istilah *monji* dan ada pula yang menyebutnya *ji*. Iwabuchi dalam (Sudjianto, 2009: 55). Yang termasuk *moji* adalah *kana*, *kanji*, dan *roomaji*. *Kana* ada dua, yakni *hiragana* dan *katakana*. Sedangkan huruf yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah huruf *hiragana*.

Hiragana-Katakana (huruf *kana*) keduanya termasuk *onsetsu moji* yaitu huruf-huruf yang menyatakan sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu. Akan tetapi, karena kata-kata dalam bahasa Jepang ada yang hanya terdiri dari sebuah silabel maka kata-kata itu dapat dilambangkan hanya dengan sebuah huruf *kana* seperti partikel-partikel も (*mo*), へ (*he*), を (*wo*), が (*ga*), で (*de*), に (*ni*) dan sebagainya. Selain itu ada juga nomina yang hanya terdiri dari sebuah silabel seperti た (*ta*: sawah), き (*ki*: pohon), け (*ke*:bulu/rambut), ち (*chi*: darah), こ (*ko*:anak), と (*to*: pintu), め (*me*: mata), dan sebagainya. Oleh sebab itu, tidak bisa dikatakan bahwa huruf *kana* seluruhnya hanya merupakan lambang-lambang silabel yang tidak memiliki arti (Sudjianto, 2009:71).

Di dalam buku pengantar linguistik bahasa Jepang (Sudjianto, 2009:75) *hiragana-katakana* dapat dibagi menjadi kelompok huruf yang melambangkan bunyi yaitu :

➤ *Chokuon* ialah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang menggunakan sebuah huruf *kana*. *Hiragana* yang dapat dipakai untuk melambangkan bunyi *chokuon* terdiri atas: beberapa huruf yang menggambarkan bunyi *seion*, *dakuon* dan *handakuon*.

➤ *Yoo'on* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan yang terbentuk dari huruf-huruf *Hiragana* : き、し、ち、に、ひ、み、り、ぎ、じ、び、ぴ dan huruf-huruf *Katakana* キ、シ、チ、ニ、ヒ、三、リ、

ギ、ジ、ビ、ピ ditambah huruf-huruf や、ゆ、よ ukuran kecil. Contoh:

おきやく (*okyaku*: tamu)、じゅう (*juu*: sepuluh)、きょう (*kyou*: hari ini).

➤ *Seion* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang tidak memakai *dakuten* dan *handakuten*. Contoh: つくえ (*tsukue*: meja)、

いす (*isu*: kursi).

➤ *Dakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan kana yang memakai tanda *dakuten*. Contoh: まど (*mado*: jendela)、えび (*ebi*: udang).

➤ *Handakuon* adalah bunyi-bunyi yang dapat digambarkan dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda *handakuten*. Contoh: てんぷら (*tempura*: jenis masakan Jepang)、さんぽ (*sanpo*: jalan-jalan).

➤ *Tokushuon* dapat diartikan sebagai bunyi yang khas atau bunyi yang istimewa yaitu bunyi yang diucapkan secara khusus yang tidak dimiliki bunyi lain. *Tokushuon* terdiri atas *hatsuon* dan *sokuon*. *Hatsuon* digambarkan dengan huruf *Hiragana* ん yang dipakai di tengah atau di akhir sebuah kata, sedangkan *sokuon* digambarkan dengan huruf *Hiragana* つ atau huruf *Katakana* ツ yang dipakai di tengah sebuah kata. Contoh :おんな (*Onna*: wanita)、がんばって (*ganbatte*: semangat)、きつさてん (*kissaten*: kedai kopi).

Huruf *hiragana* adalah salah satu huruf yang dipakai dalam Penulisan bahasa Jepang yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang

melengkung dan berbentuk seperti あ、い、う、え、お. Ada beberapa fungsi huruf hiragana, di antaranya :

- *Hiragana* dapat dipakai untuk menulis *Wago*, *Kango* dan *Konshugo*
- *Hiragana* dapat dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk *Yoogen* (verba, adjektiva-i, adjektiva-na) yang dapat mengalami perubahan.
- *Hiragana* dipakai untuk menulis partikel (*joshi*).
- *Hiragana* dapat dipakai untuk menulis verba bantu.
- *Hiragana* dapat dipakai untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan bentuk tulisan-tulisan yang memakai tanda handakuten.

b. Fungsi dan kegunaan *Hiragana*

Menurut Zalman (2014 : 6) hiragana memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Dipakai untuk menulis *wago* (kata-kata bahasa Jepang asli).
Contoh:
たべる (*taberu*) = Makan
たのしい (*tanoshii*) = Senang
- 2) Dipakai untuk menulis *kango* (kata-kata yang berasal dari China yang dibaca dengan cara *on'yomi*).
Contoh:
ほん (*hon*) = Buku
べんきょう (*benkyou*) = Belajar
- 3) Dipakai untuk menulis *konshugo* (kelompok kosakata yang terbentuk sebagai gabungan dari dua buah kata yang memiliki asal usul yang berbeda).
Contoh:
Wago + Kango
にもつ (*nimotsu*) = Barang
Kango + Wago
てんきスタンド (*tenkisutando*) = Lampu stand
- 4) Dipakai untuk menulis bagian kata kerja (*dousi*) dan kata sifat bentuk “*na*” (*nakeyoushi*).
Contoh:
かく (*kaku*) = Menulis
じょうずな (*jouzuna*) = Pintar
- 5) Dipakai untuk menulis partikel (*joshi*).
Contoh:

わたし ほん よ
私は本を読みます。(watashi wa hon o yomimasu)= Saya membaca buku

かれ てがみ か
彼は手紙を書きます。(kare wa tegami o kakimasu)= Dia menulis surat

6) Dipakai untuk menulis verba bantu (*jodoushi*).

Contoh:

きのういきたいでした。(kinou ikitai deshita)= Kemaren ingin pergi

おとと来ませんでした。(ototo kimasen deshita)= Kemarin tidak datang

7) dipakai untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji.

Contoh:

かぞく
ご家族(*gokazoku*) = Keluarga

さむい
寒い(*samui*)= Dingin

c. pembelajaran *Hiragana*

Djamarah dan Zain (dalam Dendra, 2016:29) menyatakan pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Sutikno (2013:31) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Dapat dikatakan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

d. Indikator kemampuan *hiragana*

- 1) Mampu mampu mengidentifikasi hiragana dalam bentuk.
- 2) Mampu menulis sesuai kakushuu.
- 3) Mampu menggunakan kata dalam hiragana.

2. Metode Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

a. Pengertian Kooperatif tipe TGT

Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Kegiatan pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Slavin (dalam Asma 2008: 58) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model STAD atau TGT, siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga setiap dalam kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis atau kelompok social lainnya.

Dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* suatu permainan yang berjumlah 4 atau 5 seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan melibatkan seluruh siswa yang memiliki kemampuan dari tingkat tinggi sampai rendah atau jenis kelamin, dan etnis.

b. Kelebihan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Shoimin (2014: 207) mengungkapkan bahwa metode *Teams Games Tournaments* memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Kelebihan dari *Teams Games Tournaments (TGT)* tidak hanya membuat peserta didik cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam

pembelajaran, tetapi peserta didik berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada pendidik kelompok terbaik.
- 4) Peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan berupa turnamen.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penerapan metode TGT menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, siswa mampu berinteraksi sesama anggota dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan guru.

c. Kelemahan Metode Kooperatif Tipe TGT

Shoimin (2014: 208) menyatakan bahwa metode TGT memiliki kekurangan atau kelemahan antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut memilih materi ajar yang cocok.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dapat disimpulkan bahwa setiap metode tentunya memiliki kelemahan atau kekurangan begitupun metode TGT. Diantara kekurangan metode TGT yakni dalam proses pelaksanaan perlu waktu yang lebih lama. Misalnya dalam satu topik ajar perlu pertemuan yang lebih dari satu kali, perlu waktu yang lebih lama karena pada dasarnya metode ini akan ada pengulangan-pengulangan materi

pembelajaran dalam *game* dan *tournament* diakhir topik pembelajaran yang diajarkan. Jadi, guru harus memilih materi pelajaran mana yang akan cocok diterapkan metode TGT.

d. Langkah langkah TGT dalam Pembelajaran

Menurut Shoimin (2014:205) mengatakan adapun langkah langkah *TGT* sebagai berikut:

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikakan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan sangat relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Pada lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kelompok mendapatkan julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah.

Dapat disimpulkan, langkah-langkah pelaksanaan metode kooperatif tipe TGT: *Pertama*, guru menyajikan kelas dengan menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran dan siswa memperhatikan materi. *Kedua*, belajar kelompok yaitu siswa ditempatkan guru dalam kelompok kecil untuk memahami materi secara mendalam. *Ketiga*, guru mengadakan *game* akademik yang melibatkan siswa dari tiap kelompok, pemberian skor untuk siswa yang menjawab benar. *Keempat*, *tournament* yaitu setelah beberapa pertemuan atau setelah akhir unit pembelajaran akan diadakan turnamen dan diberikan skor pada tiap kelompok yang menjawab benar. *Kelima*, guru melakukan penghargaan kelompok untuk pemuncak dalam *tournament*.

3. Model Pembelajaran Ceramah

a. Pengertian

Sagala (dalam Taniredja, dkk 2012: 45) ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaa ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar dan audio visual lainnya. Ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata yang sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah.

b. Langkah- Langkah Metode Ceramah

Menurut Silberman, Mel (dalam Taniredja, dkk 2012: 47) menjelaskan bahwa meskipun metode ceramah ini ada beberapa kelemahan, tetapi apabila dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat sebagai salah satu metode pembelajaran aktif dengan menggunakan modifikasi-modifikasi untuk mengurangi-kekurangannya. Langkah- langkah yang dimaksud adalah:

- 1) Mengemukakan cerita atau visual yang menarik: sajikan adekdot, cerita fiksi, kartun atau grafik yang relevan yang dapat memenuhi perhatian peserta didik terhadap apa yang anda kerjakan.
- 2) Tawarkan sebuah masalah: kemukan suatu problem disekitar ceramah yang akan disusun.
- 3) Bangkitkan perhatian dengan memberi pertanyaan: berilah peserta didik sebuah pertanyaan (apakah emreka memiliki sedikit pengetahuan sebelumnya) sehingga mereka termotivasi untuk mendengarkan ceramah anda dan tertarik untuk menjawabnya.

- 4) Headlines: memberi poin-poin dari ceramah pada kata-kata kunci yang berfungsi sebagai alat bantu ingatan (sub-hiding verbal).
- 5) Contoh dan analogi: mengemukakan ilustrasi kehidupan nyata mengenai gagasan dalam ceramah, dan jika mungkin buat perbandingan antara materi anda dan pengetahuan dengan pengalaman peserta didik yang telah peserta didik alami.
- 6) Alat bantu visual: gunakan flip chart, transparansi, hand out dan demonstrasi yang membantu mahasiswa melihat dan mendengarkan apa yang anda katakan.
- 7) Tantang spot: hentikan ceramah secara periodik dan tantanglah (mintalah) mahasiswa untuk memberi contoh dari konsep yang disajikan untuk menjawab pertanyaan kuis spot.
- 8) Latihan-latihan yang memperjelas: seluruh penyajian, selingi dengan aktivitas-aktivitas singkat yang memperjelas poin-poin yang anda buat.
- 9) Aplikasi problem: ajukan problem atau pertanyaan pada mahasiswa untuk diselesaikan dengan didasarkan pada informasi yang diberikan sewaktu ceramah.
- 10) Review peserta didik: mintalah mahasiswa saling meriview isi ceramah satu dengan yang lain, atau berilah mereka review tes dengan menskor sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang metode pembelajaran di atas dapat dibedakan bahwa pembelajaran *TGT* adanya penyajian kelas oleh guru, siswa belajar dalam kelompok, permainan, lomba dan penghargaan kelompok. Sedangkan pada metode ceramah guru hanya menyampaikan cerita atau visual

yang menarik, tawarkan sebuah masalah, bangkitkan perhatian dengan memberi pertanyaan, dan memberi poin-poin dari ceramah pada kata-kata kunci yang berfungsi sebagai alat bantu ingatan (*sub-hiding verbal*).

B. Penelitian yang Relevan

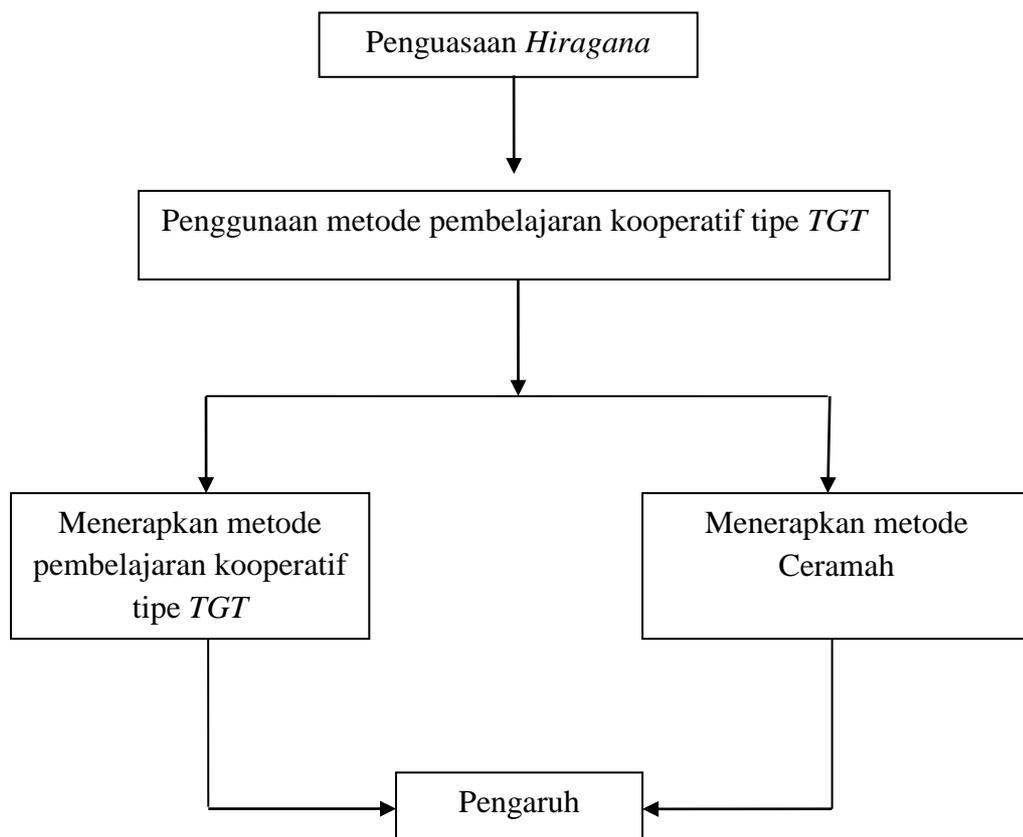
Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan peneliti, penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, penelitian Puspitasari dengan judul penelitian, “Efektivitas Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X SMA 14 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013.” Hasil penelitian Puspitasari disimpulkan dalam empat hal berikut. (1)Tingkat kemampuan siswa membaca huruf hiragana sebelum diberikan metode kooperatif tipe TGT tercermin dari hasil *mean*-pretest 53,47 yang berdasarkan standar penilaian yang ditetapkan berarti ‘kurang’. Sementara setelah diberikan metode kooperatif tipe TGT hasil *post-test* kelas 90,79 yang berdasarkan standar penilaian yang ditetapkan berarti ‘sangat baik’. (2) Terdapat perbedaan signifikan nilai antara kelas kontrol dan eksperimen. Terbukti dari *mean* kelompok eksperimen dan kontrol sebelum diberi perlakuan adalah 53,64 dan 74. Sedangkan nilai kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan adalah 90,79 dan 71. (3) Metode TGT dapat dikatakan metode dengan kriteria sangat efektif dalam membantu pembelajaran huruf *hiragana* khususnya kemampuan membaca. Terbukti dengan hasil perhitungan statistik *mean* kelas eksperimen 90,79 dan kelas kontrol 71 hal ini ditetapkan setelah diujicobakan dengan rumus analisis *gain* ternormalisasi untuk menghitung ketercapaian

pembelajaran. (4) Berdasarkan data dan juga angket diketahui pembelajar menyukai metode TGT.

Dari kesimpulan penelitian diatas, persamaan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif. Sedangkan perbedaannya, peneliti membahas penguasaan *hiragana*.

C. Kerangka Konseptual

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat dijabarkan kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1

Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan tersebut maka rumusan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan tipe pembelajaran *TGT* terhadap penguasaan Hiragana di kelas X SMA Kartika 1-5 Padang. H₀ diterima jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05. H₀ ditolak jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan *Hiragana* siswa kelas X SMA Negeri SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan tipe pembelajaran *TGT*. H₁ diterima jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05. H₁ ditolak jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikan 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*, penguasaan *hiragana* pada siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *TGT* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 82 dan tanpa menggunakan metode *cooperative learning* tipe *TGT* berada pada kualifikasi baik dengan nilai rata-rata 73.

Kedua, penggunaan metode *cooperative learning* tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana* pada siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang efektif untuk indikator 1 dan 3. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata indikator 1 kelas eksperimen sebesar 93,8 dan indikator 3 sebesar 99,65 yang sudah berada di atas KKM. Sedangkan untuk indikator 2, penggunaan metode *cooperative learning* tipe *TGT* terhadap penguasaan *hiragana* pada siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang kurang efektif. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata indikator 2 kelas eksperimen 53,44 yang masih berada di bawah KKM.

Ketiga, metode metode *cooperative learning* tipe *TGT* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan *hiragana* pada siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang karena dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *TGT* siswa lebih mampu menguasai penggunaan *hiragana* pada kata. Jadi, disimpulkan bahwa penguasaan *hiragana* siswa kelas X SMA Kartika 1-5 Padang dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *TGT* lebih baik dari pada tanpa menggunakan metode *cooperative learning* tipe *TGT*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, maka dikemukakan saran-saran berikut. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, disarankan kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang untuk menerapkan penggunaan metode *cooperative learning* tipe *TGT* dalam pembelajaran dengan baik, khususnya dalam pembelajaran *hiragana*. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa dalam belajar. Kemudian, kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tentang penguasaan *hiragana*, khususnya untuk indikator 1 dan 3 yaitu pilihan ganda dan esai dengan menggunakan metode yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsari, Chintia Dewi. 2013. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Murder dalam Pembelajaran Pola kalimat Dasar Bahasa Jepang (Eksperimen terhadap siswa kelas XI SMAN 15 Bandung). Bandung: <http://repository.upi.edu/222/>
- Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asma, Nur. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental
- Darmika, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif MURDER Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar IPA Siswa SMP. Singaraja: <http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php> (diakses 5 Maret 2017).
- Dhila, Nurfa. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Kooperatif Tipe MURDER terhadap Penguasaan Pola Kalimat Bahasa Jepang (Bunkei) yang Menyatakan Aktivitas Memakai Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Padang. Padang : *Skripsi* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniah, Sri. 2013. Faktor Kesulitan Belajar Huruf Hiragana pada Siswa Kelas x SMAN 3 Pekalongan. Semarang: *Skripsi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.
- Nazir. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Permanasari, Rizki Agustina. Efektifitas Penggunaan Teknik Teams-Games-Tournament(TGT) dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Bantul. 2013. Yogyakarta: *Skripsi* Jurusan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Priyambodo, Bagus. 2013. Bimbingan Melalui Metode Role Play untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Jepang. Semarang: *Skripsi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.