

**Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui
Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa
Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA**



Anika Kustiani Sartika

2915111126

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**JURUSAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2015

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Anika Kustiani Sartika
No. Reg : 2915111126
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA

Telah berhasil dipertahankan dan diterima untuk diuji sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Poppy Rahayu, M.Pd

NIP. 197103052005012001

Pembimbing II

Tia Ristiawati, M.Hum

NIP. 197611132008012006

Penguji I

Komara Mulya, M.Ed

NIP. 197306162009121001
197610252008122002

Penguji II

Nia Setiawati, M.Pd

NIP.

Ketua Penguji

Nia Setiawati, M.Pd
NIP. 197610252008122002

Jakarta, 20 Januari 2016
Dekan

Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP. 19512141990031001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Anika Kustiani Sartika
No. Reg. : 2915111126
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Desember 2015

Anika Kustiani Sartika
No. Reg. 2915111126

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anika Kustiani Sartika
No. Reg. : 2915111126
Fakultas : Bahasa dan Seni
Jenis Karya : Skripsi
Judul : Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/memformatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/ mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal 21 Desember 2015
Yang Menyatakan,

Anika Kustiani Sartika
2915111126

ABSTRAK

Anika Kustiani Sartika.2015. Efektivitas Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya jumlah tatap muka dalam pembelajaran kanji dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran pada mata kuliah kanji di STBA JIA, Bekasi. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang didapatkan menjadi kurang maksimal serta kegiatan pembelajaran dianggap kurang variasi dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam mata kuliah kanji serta untuk mengetahui efektivitas penggunaannya. Metode yang digunakan dalam penilitan ini adalah kualitatif *true experimental design*. Pada penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 53 siswa yang terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes dan angket. Tes yang digunakan berupa *post –test* yang dari penelitian yang diberikan pada akhir penelitian, dari data penelitian diperoleh rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 8,02, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 7,112. Selain itu, melalui uji *t-test* diketahui

bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Hal ini dibuktikan dengan hasil t_{hitung} sebesar 2,8357 dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (db) sebesar 51 taraf memperoleh hasil 2,007 dan pada taraf signifikansi 1% memperoleh hasil 2,67. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran kanji III terbukti efektif.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran Kanji, metode pembelajaran *team games tournament*

漢字の学習の結果に対する *COOPERATIVE LEARNING TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)*のメディアパズルの指導の使用

(2015/ 2016 年度の S T B A J I A 大学 2 年生に対して実験的な研究)

ジャカルタ国立大学

アニカ・クステアニ

A n i k a a n i k @ r o c k e t m a i l . c o m

概要

A. はじめに

大学で漢字の科目は必修科目であり、各学期には1レベルから6レベルまで取得する。漢字の授業にて、いくつかの部分で構成されている。例えば：漢字の構成は二つあり、それは音読みと訓読みである。訓読みは元の日本語、音読みは中国の起源である。大学生の音読みと訓読みの学びでたくさん困難なことがあるそうである。その困難なことの一つは漢字の中では読み方がたくさんあると思う。そして、漢字のストロークである。学習者によると漢字のストロークはたくさんあるから漢字の書く順番を覚えにくくなると思われた。学習者は漢字の部首を学んだら、辞書を引いて漢字の意味を探せるようになる。

漢字の授業で教育者はただドリルと講義という方法だけで使用している。漢字を理解するために教育者は学習者に書く練習の宿題を、読み練習をあげる。

漢字の関心と学習結果を増やすために新しいメソッドが必要になると思う。それはTeam Games Tournament (TGT) という指導メソッドである。

Slavin (2008: 4:) によると協同学習メソッドとは問題を解決するために学生はグループに集まることによって協同すると述べている。そして、SlavinによるとTGTの活動サイクルは次のようになる：授業、小さいチーム、トーナメント、チーム賞である。

本研究の目的は三つに分けられて、次のようになる。

1. STBAJIA大学の2年生に対して学習の漢字結果を増やすために(TGT)のメディアパズルのメソッド使用を明らかにするためである。
2. STBAJIA大学の2年生の漢字結果に対する(TGT)のメディアパズルのメソッド使用の影響を明らかにするためである。
3. STBAJIA大学の2年生漢字結果に対する(TGT)のメディアパズルのメソッドの使用は影響があるか、ないかを学習の意見で明らかにするためである。

B. 研究方法

本研究の方法はTrue Experimental Researchのモデルで、本研究のデザインはPosttest Only Control Designである。本研究には二つクラスを使用し、実験クラスと統制クラスである。実験クラスはTeam Games Tournament (TGT) の指導メソッドを使用し、統

制クラスはStudent Team Achievement Division (STAD) の指導メソッドを使用した。

C. 研究結果と分析

2015年10月28日から11月18日まで本研究のデータを集めた。本研究の対象は2015/2016年度のSTBAJIAで漢字を勉強している二年生である。二つクラスを使用し、実験クラスは28人、統制クラスは25人である。本研究の手段はテスト(Post test)とアンケートである。テストは実験クラスと統制クラスにも与えたが、アンケートは実験クラスだけに与えた。データの調査の結果は次の通りである。

1. テストの結果の分析

4回実験をした後でテストを行った。テストの調査の結果は次の表に見られる。

Post-test の計算結果の表

	実験クラス	統制クラス
平均点	8,02	7,112
標準偏差	1,1	1,21
標準エラー	0,21	0,24

表を見ると、実験クラスの平均点は8,02点で、統制クラスの平均点は7,112点である。そして、そのデータから計算したら、t数は2,8375点で、t表は2,67点である。t数はt表より大きいので、Hkが採用されていると分かった。ということで、漢字の学習の結果に対するCooperative Learning

Team Games Tournament (TGT) のメディアパズルの指導の使用は影響があると考えられる。

2. アンケートの結果の分析。

28名の学習者に対するアンケートの調査に基づいて、次の結果が分かった。

- 1) 78,58% の実験クラスの学習者は「漢字の授業は難しい」と答えている。
- 2) 60% の実験クラスの学習者は「TGTメソッドを使用することによって漢字に対する関心が浮かぶ」と答えている。
- 3) 89,28% の実験クラスの学習者は「TGTメソッドを使用することによって漢字の結果が増加する」と答えている。
- 4) 46,42% の実験クラスの学習者は「Ceramahメソッドより TGTメソッドのほうが快適」と答えている。
- 5) 64,28% の実験クラスの学習者は「漢字の授業でメソッドをバリエーションにすることが必要」と答えている。

D. 終わりに

2015-

2016年度のSTBAJIA二年生の漢字の学習者に対して、TGTの指導メソッドの使用の実験研究の結論は次のようである。

学習者はTGT

メソッドの使うことによって積極、関心、楽しく漢字を勉強できた。学習者は授業中にパズルのトーナメントを勝つために相談しなければならないから。

実験クラスと統制クラスに対するPost-test

の結果によると、実験クラスの平均点は 8,02 点、統制クラスの平均点は 7,112 点である。28名実験クラスのサンプルと 25名の統制クラスのサン

プルは有意義が 5%で、自由度は 51 で、t表は 2,67 点のことになった。t 数は 2,8357 点なので、t 数は t 表より大きく、Hk が採用されているとなった。ということで、日本語の漢字を書く能力と読む能力を上達にさせる TGT のメソッドは有効的だということである。

また、学習者に配ったアンケートの結果によると、TGT のメソッドの使用に対して学習者の反応は肯定的だった。多くの学習者はそのメソッドが漢字の授業に適切で、使用できると答えた。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS.....	iii
ABSTRAK	iv
RESUME	v
KATA PENGANTAR	ix

DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	7
C. Perumusan Masalah.....	7
D. Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritis.....	10
1. Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	10
1. Definisi <i>Cooperative Learning</i>	10
2. Pengelolaan Kelas <i>Cooperative Learning</i>	12
3. Tujuan Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	14
4. Langkah-langkah Dalam <i>Cooperative Learning</i>	14
5. Kelebihan dan Kelemahan pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	15
2. Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)</i>	16
1. Definisi TGT.....	16
2. Tahapan Pelaksanaan Metode Pembelajaran Tipe TGT.....	17
3. Ciri-ciri Metode Pembelajaran tipe TGT	18
4. Tahapan Metode Pembelajaran tipe TGT.....	19
5. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran tipeTG.....	22
3. Media Pembelajaran	24

4. Klasifikasi media Pembelajaran.....	26
5. Permainan Sebagai Media Pembelajaran.....	27
6. Hasil Belajar.....	29
1. Definisi Hasil Belajar.....	29
2. Definisi Hasil Belajar Kanji.....	31
7. Media <i>Puzzle</i>	31
1. Definisi Media <i>Puzzle</i>	31
2. Manfaat <i>Puzzle</i>	32
3. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	34
4. Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Kanji.....	35
5. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	36
8. Kanji.....	37
1. Definisi Kanji.....	37
2. Jumlah Kanji.....	39
3. Cara baca Kanji.....	40
4. <i>Hitsujun</i>	42
5. <i>Bushu</i>	44
6. <i>Rikusho</i>	44
B. Penelitian Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir.....	49
D. Hipotesis Penelitian.....	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	52
B. Lingkup Penelitian.....	53
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	53
D. Metode dan Desain Penelitian.....	53
E. Populasi dan Sampel.....	55
F. Variabel-variabel.....	56
G. Definisi Konseptual.....	57
H. Definisi Operasional.....	59

I. Instrumen Penelitian.....	59
J. Validitas dan Reabilitas.....	61
K. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	71
1. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Team Games Tournament</i> dalam Pembelajaran Kanji III.....	72
B. Hasil Pengujian Hipotesis.....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	102
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi.....	106
C. Saran	107
Daftar Pustaka	108
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Angket Penelitian Awal.....	3
Tabel 3.1	<i>Post-test Only Control Design</i>	54
Tabel 3.2	Tabel Penafsiran Koefisien Korelasi Validitas.....	62

Tabel 3.3	Tabel Penafsiran Koefisien Korelasi reabilitas.....	63
Tabel 3.4	Tabel Penafsiran Tingkat Kesukaran.....	64
Tabel 3.5	Tabel Penafsiran Daya Pembeda.....	64
Tabel 3.6	Tabel Penafsiran Data Angket.....	69
Tabel 3.7	Tabel Kisi-kisi Angket.....	69
Tabel 4.1	Hasil post-test Kelas ksperimen.....	80
Tabel 4.2	Hasil post-test Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.3	Penghitungan Rata-rata Nilai Post test Hasil post-test Variabel X dan Y.....	82
Tabel 4.4	Hasil Pengolahan Data Post test.....	86
Tabel 4.5	Tabel Penafsiran.....	90
Tabel 4.6	Tabel Penafsiran.....	91
Tabel 4.7	Tabel Penafsiran.....	92
Tabel 4.8	Tabel Penafsiran.....	94
Tabel 4.9	Tabel Penafsiran.....	95
Tabel 4.10	Tabel Penafsiran.....	96
Tabel 4.11	Tabel Penafsiran.....	97
Tabel 4.12	Tabel Penafsiran.....	98
Tabel 4.13	Tabel Penafsiran.....	100
Tabel 4.14	Tabel Penafsiran.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

- Lampiran 2 Soal *Posttest*
- Lampiran 3 Kunci Jawaban *Posttest*
- Lampiran 4 Angket Penelitian
- Lampiran 5 Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 6 Lembar *Expert Judgement*
- Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 9 Dokumentasi
- Lampiran 10 Bahan Ajar
- Lampiran 11 Validitas dan Reabilitas

Bab I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan berbahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yang pertama melalui media lisan dan yang kedua melalui media tulisan. Kedua cara ini mempunyai tujuan yang sama, yaitu untuk menyampaikan ide, pikiran, pendapat, perasaan, berita, atau hal-hal lain kepada orang lain sebagai bahan informasi. Perbedaannya ialah penyampaian informasi dengan cara pertama dilakukan secara lisan menggunakan alat ucap manusia dengan bantuan udara pernapasan. Sementara itu, penyampaian informasi dengan cara yang kedua dilakukan secara tertulis menggunakan huruf-huruf yang dapat diterima, dibaca, dan dimengerti oleh penerima informasi tersebut.

Bahasa Jepang dikatakan sebagai bahasa yang cukup sulit dikarenakan adanya beberapa perbedaan dengan bahasa asing lainnya. Sebagai contoh, huruf dalam bahasa Jepang menggunakan huruf kanji, hiragana, katakana, dan romaji; struktur kalimat jika pada bahasa asing lainnya banyak yang menggunakan SPOK, tapi dalam bahasa Jepang menggunakan struktur SOP, pelafalan dalam bahasa Jepang ada beberapa kata yang pelafalannya tidak sesuai dengan tulisannya.

Pembelajaran kanji di universitas merupakan mata kuliah wajib yang didapatkan di setiap semester secara bertingkat dari tingkat 1 hingga tingkat 4. Dalam mempelajari ada beberapa komponen yang dipelajari, seperti *onyomi* dan *kunyomi* yang merupakan cara membaca kanji yang diadaptasi dari bahasa Jepang asli dan bahasa Cina, dalam mempelajari *onyomi* dan *kunyomi* terdapat kesulitan yang ditemui oleh pembelajar seperti banyaknya cara baca *onyomi* dan *kunyomi* pada satu kanji. Coretan dalam pembelajaran kanji merupakan satu hal yang penting dikarenakan dalam menulis kanji terdapat delapan cara garis besar untuk menulis kanji yang disebut dengan *hitsujuun*. Jumlah coretan yang terlalu banyak membuat pembelajar sulit untuk mengingat urutan dalam menuliskan kanji. Mempelajari *bushu* dapat membantu pembelajar dalam mempelajari kanji karena akan mempermudah pembelajar mencari sebuah kanji di kamus meskipun pembelajar tidak mengetahui cara membaca kanji tersebut. Dalam mempelajari kanji biasanya pengajar hanya memberikan pembelajaran melalui metode ceramah dan *drill*. Untuk mempermudah pembelajaran kanji, pengajar sering memberikan pekerjaan rumah berupa latihan penulisan kanji, latihan menulis kata, serta latihan membaca sebuah kalimat atau wacana pendek.

Menurut Habein (2000:6), batu sandungan terbesar dalam mempelajari bahasa Jepang adalah banyaknya jumlah kanji yang harus

dipelajari sebelum seseorang bisa membaca hampir semua hal dalam bahasa Jepang. Kanji adalah sebuah bentuk gambar visual, tidak bisa dipelajari dengan telinga, yaitu suatu cara pembelajar mendapat kemampuan bicara. Sementara itu, apabila seorang pembelajar memiliki pengetahuan kanji terbatas, pasti akan mengalami kesulitan dalam memahami berita di televisi atau radio karena kosa kata bahasa Jepang mereka juga terbatas. Diperlukan minimal sekitar 800–1000 buah kanji untuk dapat membaca koran atau majalah. Semakin banyak kanji yang mereka kenal, akan semakin cepat mereka membaca sebab tentu saja waktu yang digunakan untuk membuka kamus akan berkurang. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis memahami pentingnya mengenal huruf kanji dalam mempelajari bahasa Jepang. Berdasarkan uraian tersebut, ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap sulitnya mempelajari kanji, yaitu anggapan bahwa kanji adalah salah satu huruf Jepang yang rumit sehingga merasa sulit saat mempelajari kanji, huruf kanji yang berjumlah sangat banyak, dan jumlah kanji yang minimal diperlukan untuk dapat membaca koran atau majalah.

Berdasarkan hasil data angket awal yang diberikan kepada mahasiswa pembelajar kanji tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA tahun ajaran 2015/2016 terdapat hasil seperti berikut:

Tabel 1.1
Data Angket Penelitian Awal

Kesulitan Pembelajaran Kanji	Persentase
Banyaknya cara membaca <i>onyomi</i> dan <i>kunyomi</i> yang	80%

sama sehingga sulit dibedakan	
Jumlah coretan yang banyak dan harus disesuaikan dengan kaidah menulis kanji	80%
Bentuk kanji yang mirip sehingga sulit diingat	80%
Penggunaan model pembelajaran yang sama, yaitu <i>drill</i> dan ceramah	70%
Kesamaan bunyi dan kemiripan kanji	70%
Banyaknya coretan dalam kanji membuat kanji sulit dihafal	70%
Banyaknya pelafalan dalam satu kaji yang membuat sulit untuk dibedakan	80%
Jumlah tatap muka yang kurang karena hanya 1 kali dalam satu minggu	80%

Dalam proses pembelajaran, penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Model dan media pembelajaran merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat mempermudah memahami pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* sebagai metode pembelajaran dan *puzzle* sebagai media pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Michaels dalam Solihatin (2007:5), metode *cooperative learning* merupakan suatu metode yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata sehingga dengan bekerja sama antar kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Adapun metode pembelajaran *cooperative learning*

tipe team games tournament menurut Slavin (2008:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama di dalam sebuah kelompok yang saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam pembelajaran model ini, Slavin menyebutkan TGT terdiri atas siklus reguler dari aktivitas pengajaran sebagai berikut: pengajaran, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Baehaxy Anwar (2013), pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* memberi pengaruh terhadap hasil pembelajaran dengan data hasil uji t yang menyatakan bahwa hasil t hitung > t tabel. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan kepada beberapa responden, diketahui bahwa pembelajaran dengan model *cooperative learning* dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan dengan belajar bersama teman, akan tercipta suasana yang rileks dan menyenangkan, membuat siswa dapat saling membantu ketika menemukan kesulitan dalam belajar. Siswa juga lebih aktif dan termotivasi dalam belajar karena mendapatkan dukungan dari temannya serta adanya penghargaan yang diberikan untuk kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Baehaxy Anwar (2013), juga menyarankan agar peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menggunakan model *cooperative learning* untuk

mengembangkan dan meningkatkan lagi model-model pembelajaran *cooperative learning* agar lebih menarik dan dapat memotivasi siswa, menarik perhatian siswa agar lebih bersemangat lagi dalam mempelajari bahasa Jepang. Peneliti sebelumnya juga menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian pada mata perkuliahan kejepangan yang ada, seperti pada mata kuliah dokkai, sakubun, dan kanji.

Peneliti bermaksud mengembangkan penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *puzzle*. Media *puzzle* dianggap peneliti dapat membantu siswa untuk mengingat bentuk dari kanji seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (1980: 57), gambar adalah sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera pengelihatan saja. Peneliti berharap penggunaan media *puzzle* dapat membantu siswa untuk mencerna bentuk kanji. Peneliti juga akan mengadakan penelitian pada mahasiswa tingkat II karena pembelajar kanji pada tingkat II sudah menggunakan buku *Basic Kanji Vol.2* yang jumlah coretan, bentuk, dan cara baca kanji sudah lebih banyak dan lebih kompleks. Jadi, pembelajar merasa kesulitan dalam mempelajari kanji.

Berdasarkan uraian yang disebutkan sebelumnya, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “**Efektivitas Metode**

Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui *Media Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA”.

B. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

1. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah, penelitian ini hanya dibatasi oleh beberapa poin berikut:

1. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kanji setelah diajarkan dengan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* pada mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA.
2. Penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA dalam meningkatkan hasil belajar kanji.

2. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar kanji mahasiswa tingkat I Jurusan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kanji pada mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji pada mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA?
3. Bagaimanakah pendapat mahasiswa mengenai metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran kanji?

D. Kegunaan Penelitian

a. Tujuan

1. Mengetahui penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kanji pada mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji.
3. Untuk mengetahui pendapat siswa ada atau tidaknya pengaruh menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe

team games tournament melalui media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji.

b. Manfaat

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat memperluas pengetahuan secara pribadi, khususnya dalam penggunaan model dan media pengajaran dalam mata kuliah kanji. Selain itu, penelitian ini dapat membantu peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat berguna untuk menambah referensi guru dalam mengajarkan kanji, selain dengan metode *drill*.
3. Bagi siswa, peneliti berharap penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji.
4. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan menambah wawasan mengenai metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle*.

Bab II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning*

1. Definisi *Cooperative Learning*

Menurut Isjoni (2009:15), *cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan segala sesuatu secara bersama-sama dan saling membantu satu dengan yang lain sebagai satu kelompok atau satu tim.

Sedangkan menurut Lie, *cooperative learning* adalah:

“Metode pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai aktifitas belajar yang berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, serta saling membantu dan mendukung dalam memecahan masalah sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk sukses karena adanya saling ketergantungan yang positif diantara siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran” (2003:17)

Cooperative learning tidak sama dengan sekedar belajar di dalam kelompok dan tidak semua kerja kelompok bisa dikatakan *cooperative learning*. Menurut Suprijono (2011:54) dalam bukunya mengatakan pembelajaran *cooperative* adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk – bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Michaels dalam Solihatin (2008:5) menyatakan “*Cooperative Learning is more effective in increasing motive an performance students*”. Metode *cooperative learning* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, produktivitas. Metode *cooperative learning* membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata sehingga dengan bekerja sama antar kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan pemerolehan belajar.

Menurut Yoshinori (1991:238) dalam bukunya menuturkan tentang metode *cooperative* yaitu:

Cooperative—グループでの共有活動

は協同的学習の典型である。競争的学習。個別的学習。協同的学習の中では、協同的学習での外国語学習がもっとも成果が高い。肯定的フィードバックを与えあい支えあうといい田関係や、温かい雰囲気の中で、学習者もっとも成長し、学習は促進させる。そして創造力が発達するのである。

Kegiatan *sharing* dalam kelompok kooperatif merupakan tipe pembelajaran yang sering dilakukan secara bersama-sama. Pembelajaran yang kompetitif dan individual. Pembelajar bahasa asing dengan menggunakan pembelajaran secara berkelompok hasilnya lebih tinggi. Melalui hubungan yang saling memberikan timbal balik yang positif dan suasana yang hangat, kemampuan siswa akan semakin tumbuh dan berkembang. Selain itu tipe pembelajaran ini juga dapat membangun kemampuan kreativitas.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli *cooperative learning* adalah sebuah metode belajar yang menekan pada kerja sama dalam sebuah kelompok yang diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih baik, dengan

bekerja sama antar kelompok akan meningkatkan motivasi, sikap belajar, produktivitas, dan pemerolehan belajar.

2. Pengelolaan Kelas Cooperative Learning

Tidak semua kerjasama dalam kelompok dan belajar dalam kelompok bisa dikatakan *cooperative learning*. Dalam *cooperative learning* ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan kelas yaitu:

1. Pengelompokan

Pengelompokan heterogenitas merupakan ciri yang menonjol dari metode pembelajaran *cooperative learning*. Hal ini bertujuan memberikan kesempatan untuk saling mengajarkan (tutor sebaya), dan saling mendukung antar siswa.

2. Semangat Gotong-royong

Dalam metode pembelajaran *cooperative learning* semangat gotong-royong sangat dibutuhkan agar kelompok dapat bekerja secara efektif. Ada beberapa kegiatan yang dapat menambah semangat kelompok gotong-royong:

a. Kesamaan Kelompok

Kelompok akan merasa bersatu jika dapat menyatukan keinginan, minat, dan kemampuan anggota kelompok. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat keunikan-keunikan teman-temannya dan lebih mengenal satu sama yang lain dengan lebih baik.

b. Identitas Kelompok

Setiap kelompok harus memiliki identitas kelompok agar kelompok mempunyai ciri tersendiri, namun anggota kelompok harus dimintai pendapat dan keputusan tidak boleh dibuat jika ada anggota kelompok yang tidak setuju.

c. Sapaan dan sorakan Kelompok

Untuk lebih mempererat hubungan dalam kelompok biasanya siswa diminta untuk membuat sorakan (jargon). Sapaan atau sorakan ini dapat dilakukan ketika kelas mulai terasa gaduh, membosankan, atau jenuh.

3. Penataan Ruang

Dalam *cooperative learning* penataan ruang kelas sangat perlu diperhatikan untuk menunjang keberhasilan belajar. Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan penataan ruang kelas:

- Ukuran ruang kelas
- Jumlah siswa
- Tingkat kedewasaan siswa
- Toleransi guru dan siswa ruang sebelah terhadap kegaduhan siswa.

3. Tujuan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Metode pembelajaran *Cooperative Learning* memiliki setidaknya tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penerimaan terhadap setiap individu, memberikan peluang bagi siswa untuk bekerja sama antar siswa tanpa mempertimbangkan prestasi akademik dan belajar menghargai satu sama lain.
- 2) Hasil Belajar Akademik, siswa lebih mampu secara akademik akan menjadi narasumber untuk siswa lain yang kurang mampu.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, siswa diharapkan dapat aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, dapat bekerja secara kelompok, dapat menyampaikan pendapat, dll.

4. Langkah- langkah Dalam *Cooperative Learning*

Langkah-langkah metode pembelajaran *cooperative Learning* sebagai berikut:

Langkah	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa
3	Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menginformasikan pengkelompokan siswa
4	Membimbing kelompok belajar	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang

		telah dilaksanakan
6	Memberikan pengarahan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok

5. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menggunakan metode pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa dan guru. Namun bukan berarti tidak memiliki kekurangan. Slavin (2008) mengungkapkan:

Kelebihan:

- 1) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok dengan menjunjung tinggi norma kelompok.
- 2) Siswa berperan aktif sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 3) Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama-sama berhasil.
- 4) Interaksi sesama manusia seiring dengan peningkatan kemampuan berpendapat.

Kekurangan:

- 1) Kebisingan
- 2) Siswa yang tidak hadir
- 3) Penggunaan waktu yang lama
- 4) Perilaku salah siswa

2. Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)***1. Definisi TGT**

Menurut Slavin (2008:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana siswa bekerjasama di dalam sebuah kelompok yang saling membantu dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam pembelajaran metode ini slavin menyebutkan TGT terdiri dari siklus regular dari aktifitas pengajaran sebagai berikut: pengajaran, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim.

Pembelajaran kooperatif sangat menekankan siswa sebagai partisipasi utama, mereka saling bekerjasama membantu teman – teman yang lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang sama. Pembelajaran kooperatif tipe ini pun terdiri berbagai siswa dari latar belakang kemampuan yang berbeda-beda.

Menurut Lie (2010:41) pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bekerjasama dengan sesama siswa dan menjadi tutor sebaya dalam mengerjakan tugas – tugas terstruktur.

Menurut Saco dalam Rusman (2011) dalam metode pembelajaran TGT siswa dimainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi masing- masing tim.

David L.Devries, dkk menambahkan:

“TGT merupakan serangkaian aktifitas belajar-mengajar yang terstruktur dengan teliti, merupakan campuran dari tiga buah teknik yang berhubungan dengan pendidikan yang terdiri dari grup-grup kecil, permainan yang bersifat pelajaran dan tournament”

Dari uraian pengertian menurut para ahli pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari siklus regular dari aktifitas pengajaran sebagai berikut: pengajaran, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim, serta penekan pada keikutsertaan siswa, di mulai dengan siswa membuat tim, lalu mereka bersaing secara positif untuk mendapatkan point terbanyak dan menang dalam pertandingan tersebut.

2. Tahapan Pelaksanaan Metode Pembelajaran Tipe TGT

Dalam pelaksanaan metode kooperatif tipe TGT dibutuhkan beberapa komponen yaitu:

1. Tim

Setiap tim terdiri dari 3-6 orang yang mewakili dari akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Tim dibuat untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar dapat belajar, karna pada tipe pembelajaran ini diharapkan setiap anggota tim dapat memperoleh

skor sebanyak mungkin. Pengelompokan ini diharapkan agar dapat menciptakan situasi dimana satu-satunya cara agar kelompok bisa mendapatkan yang terbaik setiap anggota kelompok memberikan yang terbaik yang dapat mereka lakukan.

2. Games

Setelah siswa selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas selanjutnya siswa melakukan games. Games dimainkan oleh perwakilan dari setiap kelompok pada meja-meja yang telah disiapkan. Di meja terdapat kartu yang berhubungan dengan nomor pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan siswa. Games dibuat untuk menguji pengetahuan yang diperoleh dari prestasi dan kinerja dalam tim.

3. Tournament

Turnamen memiliki tujuan untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Setiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademik setara.

3. Ciri-ciri Metode Pembelajaran Tipe TGT

Berdasarkan yang diungkapkan Slavin (2008: 88) metode pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. Satu kelompok berisikan 5-6 orang yang memiliki kemampuan akademis heterogen.

2. Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan perwakilan dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya ditempatkan dalam masing-masing meja turnamen.

3. Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak. Untuk mengetahui jumlah skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok.

4. Tahapan Metode Pembelajaran Tipe TGT

Berikut adalah tahapan-tahapan yang perlu ditempuh dalam penerapan metode pembelajaran cooperative learning tipe TGT:

1. Mengajar

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game, karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Team (Kelompok)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game dan turnamen. Pada tahap ini siswa belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan soal yang diberikan. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas, serta memandu berfungsinya kelompok belajar.

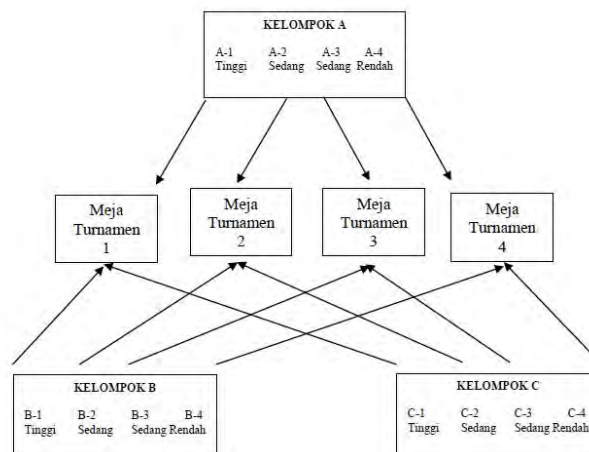
3. Game (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor yang memuat satu pertanyaan, kemudian kelompok yang berperan sebagai pemain mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok lain diperbolehkan merebut pertanyaan yang tidak dapat dijawab atau jawabannya salah. Siswa yang menjawab benar

pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. *Tournament* (Kompetisi)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Siswa masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dikelompokkan bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik sama untuk membentuk satu kelompok turnamen yang homogen. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya. Dalam turnamen ini, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi siswa yang mendapat poin tertinggi dalam kelompok turnamennya. Poin dari perolehan setiap anggota kelompok diakumulasikan dalam poin kelompok. Berikut bagan pelaksanaan turnamen dalam TGT:



5. Team Recognize (PenghargaanKelompok)

Dalam pembelajaran kooperatif, penghargaan diberikan untuk kelompok bukan individu, sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggotanya. Penghargaan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan turnamen.

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan sesuai poin yang diperoleh. Persiapan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu meliputi persiapan materi, penetapan siswa dalam tim, dan penetapan siswa dalam meja turnamen.

5. Metode pembelajaran TGT terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Metode pembelajaran TGT terdiri dari siklus regular dari aktifitas pengajaran sebagai berikut: pengajaran, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim. Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran merupakan hal utama dalam metode ini, di mulai dengan siswa membuat tim, lalu mereka bersaing secara positif untuk mendapatkan point terbanyak dan menang dalam pertandingan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Slavin (2008:76) metode pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, seperti: siswa dapat dengan bebas berinteraksi, dapat mengembangkan ide atau gagasan, membuat siswa lebih bertanggung jawab, Meningkatkan prestasi akademik, kemampuan sosial, termasuk

mengembangkan rasa harga diri, hubungan intrapersonal, dan keterampilan mengelola waktu.

Muflihah (2004:45) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Pembelajaran ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa untuk bekerja sama dan memanfaatkan waktu untuk belajar sebaik mungkin. Adanya permainan membuat dalam bentuk turnamen memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

Berdasarkan uraian diatas kegembiraan dan kebebasan yang diperoleh dengan menggunakan metode ini membuat siswa menjadi lebih menikmati proses pembelajaran. Dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat, agar kelompok mereka dapat menang dalam turnamen sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahan terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar menjadi optimal.

6. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Tipe TGT

Menurut Slavin (2008:76) Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti berikut:

Kelebihan:

1. Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat.
2. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan atau ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
3. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
4. Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa serta menerima umpan balik.
5. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan intrapersonal, dan keterampilan mengelola waktu.
6. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
7. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi belajar dan merangsang untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.

Kekurangan:

1. Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai harapan.

2. Penilaian yang didasarkan pada kinerja kelompok seharusnya dapat disadari bahwa sebenarnya hasil dan presentasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu.
3. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi oembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya.
4. Sering terjadi kegiatan yang tidak semua murid ikut serta menyumbangkan pendapat.
5. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.

3. Metode Pembelajaran STAD (*Student Teams Achivement Division*)

STAD ini dikembangkan oleh Slavin, merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan pencapaian prestasi secara maksimal. Metode ini juga merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas. STAD juga merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang sangat efektif.

Dalam penggunaan metode STAD para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari beberapa siswa yang heterogen. Guru menyampaikan

pembelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim menguasai pelajaran. Selanjutnya berdiskusi, siswa mengerjakan lembar evaluasi mengenai materi yang baru saja dipelajari secara individu.

Gagasan utama STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu sesama teman untuk menguasai pelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin timnya menjadi yang terbaik maka para siswa juga harus membantu teman satu kelompoknya untuk menguasai materi yang baru saja dipelajari.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam metode pengajaran, yaitu sebagai alat bantu mengajar guna membantu para siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus didasarkan kepada pemilihan yang tepat sehingga dapat menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Secara umum media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Kobayashi (1998: 97), mengungkapkan bahwa 教具とは教室活動が円滑に行われるのを助ける道具。たとえば、黒板、絵教材、テープ

レコーダ、ビデオデッキなど。(Media pembelajaran adalah alat-alat yang berfungsi untuk membantu kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas. Contohnya, papan tulis, bahan ajar berupa gambar, tape recorder, pemutar video dan sebagainya).

Menurut Marshall McLuhan dalam Harjanto (2005:246), “Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan orang tersebut”. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Harjanto (2005:243–244), alasan media pembelajaran dapat berkaitan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

- Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan latihan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

- Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Pada dasarnya media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan dalam pendidikan, serta mengandung aspek-aspek sebagai alat dan teknik yang sangat erat kaitannya dengan metode mengajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah lebih efektif.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Kemp dalam Arsyad (2006:42) mengelompokkan media pembelajaran yang banyak digunakan sebagai sumber belajar di lingkungan pendidikan dan pelatihan berdasarkan cara pengoperasiannya. Dia juga membagi media atas enam kelompok, yaitu: 1) Benda nyata; 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti bahan cetak, papan tulis, bagan balik (*flip chart*), diagram, bagan, grafik, foto; 3) Rekaman audio dalam kaset atau piringan; 4) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti *slide* (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi), Program Komputer; 5) Gambar bergerak yang diproyeksikan, misalnya film, rekaman video; 6) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, *slide* dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

6. Permainan Sebagai Media Pendidikan

Permainan adalah salah satu media pendidikan yang sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif anak didik. Seperti yang dikemukakan (Bear,1995) permainan adalah kegiatan untuk relaksasi atau istirahat dari rutinitas untuk menghilangkan kepenatan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:614) “permainan adalah bermain, perbuatan adalah bermain” sehingga dapat dikatakan bahwa permainan adalah sebuah kegiatan yang menimbulkan perasaan gembira terhadap orang yang melakukan permainan tersebut.

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan, bebas dari ketegangan atau kedukaan, dan bersifat memerdekakan jiwa. Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk lebih siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus kekalahan. Melalui permainan, seseorang akan banyak belajar tentang kehidupan baik itu kemandirian, keberanian, kepemimpinan, dan sosialisasi. Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata.
5. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.
6. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya.
7. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.
8. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan kelemahannya:

1. Ketepatangunaan (efektivitas) belajar dengan melalui permainan bergantung pada materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana manfaatnya.
2. Beberapa kegiatan permainan membutuhkan adanya diskusi sesudah permainan dilaksanakan demi keberhasilan proses pembelajaran tersebut.
3. Waktu, dalam hal ini merupakan rintangan yang berarti.

Dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan kepada pesertanya namun tidak melupakan tujuan dari pembelajaran melalui permainan. Permainan yang bersifat luwes juga memudahkan untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran kepada siswa. Permainan juga dapat berfungsi sebagai alat sosial karena dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan

berinteraksi dengan peserta lain. Melalui permainan juga siswa merasa tertantang dan tertarik untuk lebih mengetahui materi pembelajaran. Namun, yang harus diperhatikan dalam memilih permainan adalah pengaruh terhadap pendidikan dan faktor relevansi dengan pengajaran bahasa atau teori pengajaran tersebut. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, namun harus tetap kondusif.

7. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Pada kegiatan belajar mengajar sering kali menggunakan tes untuk mengetahui kemampuan siswa. Hasil penilaian tes tersebut merupakan gambaran dan alat ukur untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa tentang suatu konsep. Seperti yang dikemukakan oleh Abdurrahman (2003) "hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar". Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:30) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang merupakan suatu puncak dalam proses mengajar.

Menurut Sri Rumini, dkk (1995: 61) hasil belajar siswa merupakan kapasitas manusia yang nampak dalam tingkah laku. Tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku siswa yang ditampilkan yang berkaitan dengan hasil belajar dengan memberikan gambaran yang lebih nyata, hal ini tentunya berkaitan dengan hasil dan proses belajar di sekolah. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2006: 22) hasil belajar siswa

adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Sedangkan menurut *Bloom* dalam *Sagala* (2006) Mengklasifikasikan ada 3 ranah yang dapat menjelaskan tentang kualitas hasil belajar yaitu :

1) Kognitif

Berkeanaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Afektif

Berkeanaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: penerimaan, jawaban, organisasi, dan internalisasi.

3) Psikomotorik

Berkeanaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak terdiri dari enam aspek, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, keterampilan membedakan secara visual, keterampilan di bidang fisik, keterampilan berkomunikasi.

Siswa yang belajar akan mengalami perubahan. Bila sebelum belajar, kemampuannya hanya 25% misalnya, maka setelah belajar selama beberapa kali pertemuan mengalami perubahan menjadi 75%. Hasil belajar tersebut meningkatkan kemampuan mental. Penilaian hasil belajar dari ketiga ranah tersebut, hasil kognitif dapat dilakukan pada awal atau akhir pembelajaran, sedangkan hasil efektif dan psikomotik

diukur pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan peningkatan kemampuan dalam diri seorang murid setelah adalah proses belajar mengajar, dan hasil belajar dapat dilihat dari perubahan kognitif, psikomotorik, serta afektif.

2. Hasil Belajar Kanji

Hasil belajar kanji merupakan tingkatan yang dapat diukur sejauh mana kemampuan pemahaman tentang kanji, berdasarkan penjelasan diatas siswa dapat dinilai dengan menggunakan tes hasil belajar untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat menerima materi atau belum. Siswa dapat dinilai telah memahami kanji apabila siswa tersebut telah memahami cara menulis kanji dengan stroke yang benar, dapat membaca kanji tersebut, serta memahami arti dari kanji tersebut.

Dengan demikian hasil belajar kanji merupakan tingkat kemampuan siswa dalam mempelajari dan memahami materi kanji dimana keberhasilannya diukur melalui hasil tes yang memuaskan.

8. Media *Puzzle*

1. Definisi *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), *puzzle* adalah “teka-teki”.

Menurut Hamalik (2008:34), gambar adalah sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan

perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera pengelihatan saja.

Menurut Andang (2009:216), *puzzle* adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *puzzle* adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang untuk menyatukan kembali beberapa potongan bagian objek yang acak pada tempatnya yang sesuai.

2. Manfaat *Puzzle*

Menurut Patricia dan Louis (1988: 66) bahwa *puzzle* dapat mengembangkan kemampuan berpikir, konsentrasi, koordinasi otot halus, dan penanaman konsep bentuk dan arah yang berguna untuk mempersiapkan siswa dalam kemampuan membaca dan menulis.

Permainan *puzzle* memiliki berbagai macam manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

2. Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

3. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok

4. Melatih Logika

Membantu melatih logika anak.

5. Melatih koordinasi mata dan tangan

Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.

6. Melatih kesabaran

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan.

7. Memperluas pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihafalkan.

Berdasarkan manfaat yang dikemukakan diatas penggunaan media permainan *puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena pembelajaran melalui media pembelajaran *puzzle* sangat banyak manfaat yang positif akan di dapatkan oleh pembelajar.

3. Jenis-jenis *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa. *Puzzle* yang sekarang beredar tersedia dalam berbagai macam bentuk, ukuran, fungsi dan tingkat kesulitan antara lain:

1) *Logic Puzzle*

Logic Puzzle adalah *puzzle* yang menggunakan logika.

2) *Jigsaw Puzzle*

Jigsaw Puzzle adalah *puzzle* yang berupa potongan-potongan.

Disebut dengan *jigsaw puzzle* karena alat untuk memotong menjadi potongan-potongan disebut dengan *jigsaw*.

3) *Mechanical Puzzle*

Mechanical Puzzle adalah *puzzle* yang potongannya saling berhubungan.

4) *Combination Puzzle*

Combination Puzzle adalah *puzzle* yang dapat diselesaikan melalui beberapa kombinasi yang berbeda.

Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa:

1) *Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar.

2) *Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk

dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

3) *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.

4) *The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud akan menggunakan *puzzle* berbentuk *jigsaw puzzle* dengan gabungan *spelling puzzle* dalam penelitian ini. *Puzzle* yang akan digunakan terdiri dari kosakata dengan huruf kanji yang diacak, lalu dijodohkan menjadi satu kesatuan kosakata.

4. Media *Puzzle* dalam pembelajaran Kanji

Menurut Suyatno (2005:53), dalam buku Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra, bermain *puzzle* mengenalkan kata dengan tepat dan dapat membedakan kata secara visual atau dapat dilihat dengan indera penglihatan.

Puzzle menurut Wojowasito dan Poerwadaminta (1998: 165), adalah permainan bongkar pasang yang dapat merangsang anak untuk berpikir. Permainan *puzzle* adalah suatu permainan yang merangsang kreatifitas dan imajinasi. Dalam permainan ini, koordinasi mata, otak, dan tangan sangat dibutuhkan. Permainan *puzzle* terdiri dari potongan-potongan *puzzle* yang apabila disusun akan membentuk suatu bentuk tertentu.

Dengan seiring perkembangan zaman belajar tidak hanya dengan menggunakan media buku pelajaran saja, namun juga dengan media permainan, dengan bermain diharapkan pembelajar dapat menjadi lebih aktif dalam belajar dikarenakan pembelajar mendapatkan stimulus berupa permainan *puzzle* sebelum memulai pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle*

Setiap hal memiliki dampak positif dan negatif. Sama sepertinya penggunaan media pembelajaran *puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan dari media *Puzzle* :

- Melatih psikomotorik.
- Melatih daya ingat siswa.
- Siswa tertarik dengan kegiatan permainan ini.
- Suasana kelas tercipta dengan gairah.
- Di kelas terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- Siswa lebih banyak melakukan kegiatan dari pada guru.
- Siswa kreatif dalam melakukan kegiatan.
- Siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan.
- Siswa mampu bekerja sama dalam kelompoknya.

Kekurangan dari Media *Puzzle* :

- Membuat siswa hanya ingin bermain main.
- Siswa asik dengan susun menyusun.

- Biaya yang diperlukan untuk membuat alat peraga cukup besar.
- Suasana kelas menjadi ramai (sedikit ribut).
- Waktu yang dibutuhkan kurang efektif dan efisien.

9. Kanji

1. Definisi Kanji

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:55), huruf dimulai dari gambar untuk menunjukkan isi atau arti suatu hal atau perkara. Gambar-gambar itu disederhanakan, lalu pada akhirnya, bersamaan dengan bentuk (gambar) tersebut, ditentukanlah cara-cara pengucapannya berdasarkan kebiasaan atau adat istiadat masyarakat pemakainya. Huruf yang menyatakan isi atau arti sekaligus menyatakan pengucapan seperti ini disebut 表意文字 '*hyoo'i moji*'. Salah satu contoh *hyoo'i moji* adalah huruf kanji. Selain *hyoo'i moji*, ada juga 表音文字 '*hyoo'on moji*', yaitu huruf yang hanya menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Di dalam *hyoo'on moji* terdapat 音節文字 '*onsetsu moji*' dan 單音文字 '*tan'on moji*'. *Onsetsu moji* adalah huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel, seperti huruf *hiragana* dan *katakana*, sedangkan *tan'on moji* adalah huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah fonem, seperti huruf latin (Iwabuchi, 1989: 280–281).

Menurut sejarahnya (Takanabe,1993) dalam Renariah, Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina dan masuk ke Jepang sekitar abad ke-4 hingga 5, berjumlah kira-kira 50.000 huruf. Dari beberapa kanji

kemudian dikembangkan beberapa kanji menjadi huruf hiragana dan katakana.

Kanji adalah salah satu jenis huruf yang dipergunakan dalam bahasa Jepang dan mempunyai ciri tersendiri, terutama dalam cara baca dan cara penulisannya. Oleh karena itu, kanji sering disebut sebagai huruf yang sangat rumit dan sukar dipelajari. Meskipun demikian, kanji merupakan salah satu huruf yang sangat penting dalam bahasa Jepang karena setiap huruf menyatakan arti.

Di dalam bahasa Jepang kaya sekali akan kosa kata yang memiliki ucapan yang sama, tetapi dengan adanya kanji maka kesalahanpahaman pengertian dapat dihindari. Takebe (1982) menyebut huruf kanji termasuk *Hyoo i moji* (表意文字), karena setiap huruf menyatakan arti. Bagi orang Jepang sendiri, apabila ia melihat kanji sepiintas maka meskipun ia belum mengetahui arti sebenarnya dan cara membaca kanji yang ia lihat, ia dapat dengan mudah memahami arti kata yang dimaksud. Lebih lanjut Takebe menekankan bahwa dalam penggunaan kanji, kita tidak dapat sembarangan, tetapi harus mengutamakan pada arti masing-masing kanji karena hal tersebut sangat menentukan arti kanji yang dimaksud. Sehubungan dengan hal tersebut, Takebe menambahkan bahwa suatu hal yang unik dan penting di dalam kanji adalah di dalam setiap kanji terdapat tiga unsur dasar, yaitu 音、形、義 (on, kei, gi = bunyi, bentuk, dan arti). Unsur-unsur ini tidak dimiliki dalam huruf lain, terutama huruf alfabet yang termasuk dalam *hyoo on moji*. Telah banyak

diakui oleh pembelajar bahasa Jepang dan tidak sedikit yang merasakannya bahwa kanji adalah bidang yang sulit dipelajari dalam bahasa Jepang, terutama oleh para pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang “budaya kanji”, dalam bahasa Jepang disebut *hikanjiken* (非漢字圏). Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor, di antaranya adalah cukup banyak jumlah kanji yang harus diingat, cara baca kanji yang bervariasi, *hitsujun* (筆順 = cara menuliskannya) yang harus diperhatikan betul, serta pengetahuan kanji yang meliputi *bushu* (部首 = bagian kanji yang menentukan arti) serta *rikusho* (六書 = pembentukan dan pemakaian kanji

2. Jumlah Kanji

Dalam kamus besar Kanji bahasa Jepang yaitu *kanwa daijiten* (漢和大辭典) yang merupakan kamus kanji terlengkap di Jepang, di dalamnya terdapat 50.000 huruf kanji. Bagi orang Jepang sendiri jumlah tersebut merupakan jumlah yang sangat banyak, terlebih-lebih bagi pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang kanji, di mana mereka terbiasa dengan huruf alphabet yang berjumlah hanya 26 huruf. Pada jaman Meiji, tepatnya tahun 1900, Departemen Kependidikan Jepang yaitu *Monbusho* (文部省) menetapkan jumlah kanji yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar sebanyak 1200 kanji sebagai kanji standar, kemudian 46 tahun kemudian tepatnya pada tanggal 16

Nopember 1946 dengan maklumat kabinet ditetapkan *Tooyoo Kanji* (当用漢字) *Tooyoo Kanji* adalah kanji yang digunakan secara umum dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1850 kanji, yang di dalamnya meliputi *kyooiku kanji* (教育漢字) . *Kyooiku kanji* adalah kanji yang harus dipelajari oleh siswa SD dan SMP jumlahnya 881 kanji., kemudian seiring dengan perkembangan jaman maka kebutuhan kanjipun bertambah, oleh karena itu pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan *jooyoo kanji* (常用漢字) . *Jooyoo kanji* adalah kanji yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1945 kanji, jumlah ini berasal dari *tooyoo* kanji dengan penambahan 95 kanji.

3. Cara baca kanji

Di dalam Kanji terdapat 2 cara baca kanji yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi*. *Kun-yomi* adalah cara baca kanji secara ucapan asli bahasa Jepang, sedangkan *On-yomi* adalah cara baca kanji dengan cara meniru ucapan cina tetapi dimodifikasikan sesuai dengan ucapan Jepang. Jumlah *Kun-yomi* dan *On-yomi* dalam setiap kanji berbeda-beda, ada kalanya kanji hanya memiliki *on-yomi* saja tanpa memiliki *kun-yominya* begitu pula sebaliknya bahkan ada pula *on-yominya* banyak ataupun *kun-yominya*. *Jooyoo kanji hyoo* (daftar jooyoo kanji) terdapat 2187 *on-yomi* dan 1900 *kun-yomi*, sehingga jumlah keduanya mencapai 4087, jumlah sebanyak ini bukanlah jumlah yang sedikit dan mudah untuk diingat.

Terutama dalam kanji yang memiliki *on-yomi* lebih dari satu macam, hal tersebut disebabkan karena kanji yang masuk ke Jepang mendapat pengaruh dari perubahan dan perkembangan jaman di Cina, sehingga di dalam *on-yomi* secara rinci dikenal dengan *goon* (呉音), *kan on* (漢音) dan *toon* (唐音) *Go on* adalah kanji yang masuk ke Jepang pada jaman Nara melalui korea dengan ucapan bahasa Cina pada abad ke 6-7. *Kan on* adalah kanji dengan ucapan bahasa Cina jaman dinasti Han, masuk ke Jepang pada jaman Nara dan Heian, kira-kira abad ke 8. *Too on* adalah ucapan bahasa Cina jaman pertengahan jaman dinasti Sung, Yuan dan Ming yang disebarkan ke Jepang pada jaman Kamakura, kira-kira pada abad ke 12. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan bahwa di dalam kanji yang sama terdapat *on-yominya* lebih dari satu. Contoh :

明日/**Myoonichi** / (*Goon*) /besok, 説明/**Setsume**i / (*Kan on*) /penjelasan, 明朝/**Minchoo**/ (*Too on*) /dinasti Ming, 行列/**Gyoo**retsu/ (*Go on*) /antrian, 銀行/**Ginkoo**/ (*Kan on*) /bank, 行灯/**Andon**/ (*Too on*) /lampion, 東京/**Tookyoo**/ (*Go on*) /Tokyo.

Sebaliknya di dalam satu kanji, selain memiliki *on-yomi* yang bervariasi adakalanya juga memiliki *kun-yomi* lebih dari satu. Contoh :

上*Kun-yomi* : ue, uwa, kami, a-garu, a-geru.

生*Kun-yomi* : nama, ki, i-kiru, i-kasu, i-keru, u-mareru, u-mu, o-u, ha-eru, ha-yasu.

明 *Kun-yomi* : *a-kari, aka-rui, aka-rui, aka-ramu, aki-raka, a-keru, a-ku, a-luru, a-kasu.*

Selain kanji-kanji yang memiliki *kun-yomi* dan *on-yomi* yang bervariasi, adapula kanji yang hanya memiliki *kun-yomi* saja, kanji-kanji tersebut dalam bahasa Jepang disebut *Kokuji* (国字), berjumlah 36 kanji, yaitu :

嵐 / orosu / 畠 / hatake / 襷 / tasuki / 栃 / tochi / 杣 / soma / 鯰 / namazu / 働 / hataraki / 雫 / shizuku / 鋌 / byoo / 凧 / kogarashi / 辻 / tsuji / 檜 / kashi / 榎 / maki / 鰯 / iwashi / 俵 / omokage / 笹 / sasa / 糶 / kirome-teru / 凧 / nagi / 峠 / tooge / 榊 / sakaki / 杵 / waku / 鰹 / katsuo / 糶 / kooji / 込 / ko-mu / 甞 / kiroguramu / 畑 / hatake / 袴 / kamishimo / 柵 / toga / 栴 / momiji / 鱈 / tara / 粃 / momi / 躰 / shitsuke / 鰯 / buri / 糶 / senchime-toru / 菊 / kiku / 磨 / maro /

4. *Hitsujun* (筆順)

Kanji terbentuk dari beberapa titik, garis yang dalam bahasa Jepang lebih akrab dengan sebutan coretan, atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *stroke*. Coretan demi coretan akhirnya membentuk sebuah kanji secara utuh, akan tetapi perlu diperhatikan dan diingat bahwa coretan-coretan tersebut tidak dapat ditulis secara sembarangan, tetapi ada cara urutan menulisnya, urutan cara menulis kanji dalam bahasa Jepang disebut *hitsujun*. *Hitsujun* berlaku untuk penulisan kanji dan

hiragana maupun katakana. Dalam penulisan kanji secara garis besar terdapat 8 *hitsujun*, yaitu :

1. Kanji ditulis dengan urutan dari atas ke bawah, contoh : 二無筆
2. Kanji ditulis dengan urutan dari kiri ke kanan, contoh : 例川湖
3. Kanji yang memiliki garis horisontal silang ditulis lebih dahulu
contoh : 田由曲
4. Kanji yang memiliki coretan yang merupakan bagian tengah kanji ditulis lebih dahulu, contoh : 小水光
5. Kanji yang memiliki coretan kanji yang merupakan bagian luar kanji ditulis terlebih dahulu, contoh : 円内国
6. Kanji yang memiliki coretan garis vertikal; yang menembus atau membelah bagian kanji yang lainnya ditulis dengan urutan terakhir, contoh : 中申平
7. Kanji yang memiliki coretan horisontal yang menembus atau membelah bagian kanji yang lainnya ditulis dengan urutan terakhir, contoh : 女母子
8. Kanji yang memiliki garis horisontal yang lebih pendek dan garis lekuk kiri panjang maka garis horisontal ditulis lebih dahulu, contoh :
友存在

5. *Bushu* (部首)

Bushu adalah salah satu bentuk bagian dasar kanji yang menunjukkan arti. Sesuai dengan letaknya, *bushu* kanji dikelompokkan dalam 7 macam yaitu :

1. *Hen* (偏) yaitu *bushu* yang terletak di sebelah kiri sebuah kanji
2. *Tsukuri* (旁) yaitu *bushu* yang terletak di sebelah kanan sebuah kanji
3. *Kanmuri* (冠) yaitu *bushu* yang terletak di sebelah atas sebuah kanji
4. *Ashi* (脚) yaitu *bushu* yang terletak di sebelah bawah sebuah kanji
5. *Tare* (垂) yaitu *bushu* yang terletak di bagian atas dan menyambung ke sebelah kiri sebuah kanji, seperti siku-siku.
6. *Kamae* (構) yaitu *bushu* yang terletak di sekeliling sebuah kanji
7. *Nyoo* (繞) yaitu *bushu* yang terletak di sebelah kiri dan menyambung ke bagian bawah kanji seperti bentuk sudut siku-siku.

6. *Rikusho* (六書)

Rikusho adalah sebutan untuk pengklasifikasi 6 macam pembentukan serta pemakaian kanji yang diperkenalkan dalam kamus klasik Cina yang berjudul *Setsumonkaiji* (說問解字) kira-kira 1900 tahun yang lalu. 4 macam pertama dari *rikusho* merupakan dasar pada proses pembentukan kanji, sedangkan 2 macam berikutnya yang terakhir

merupakan dasar penggunaannya. Adapun *Rikusho* tersebut diklasifikasikan sebagai berikut :

1. *Shookei moji* (象形文字) , yaitu kanji yang dibentuk dengan cara menirukan bentuk-bentuk benda yang terlihat oleh mata dan juga merupakan penyederhanaan dari gambar-gambar.

Contoh :

日/*hi* / matahari, kanji ini dibentuk dengan meniru bentuk matahari

木/*ki* / pohon, kanji ini dibentuk dengan meniru bentuk pohon

2. *Shiji moji* (指示文字) , yaitu kanji yang dibuat dari bentuk yang menunjukkan hal-hal yang abstrak, digambarkan dengan tanda, dengan bantuan garis ataupun titik.

Contoh :

上/*ue* / atas, kanji ini dibentuk dari imajinasi sebuah benda yang terletak di atas meja, yang dilukiskan dengan satu titik di atas garis.

下/*shita* / bawah, kanji ini dibentuk dari imajinasi sebuah benda yang terletak di bawah meja, yang dilukiskan dengan satu titik di bawah garis.

3. *Kai i moji* (会意文字) , yaitu Kanji yang dibentuk dari gabungan dua atau lebih *shokei moji* ataupun *shiji moji* yang semuanya menunjukkan arti baru.

Contoh :

林 /*hayashi*/ hutan, kanji ini dibentuk dari gabungan 2 pohon, banyaknya pohon - pohon di hutan digambarkan dengan 2 pohon

東 / *higashi* / timur , kanji ini dibentuk dari gabungan kanji matahari dan pohon. Matahari terbit di sebelah timur, apabila kita berada di dalam hutan, atau di bawah pohon maka sinar matahari akan terlihat sinarnya di sela-sela pohon sebelah timur.

4. *Keisei moji* (形声文字) ,yaitu kanji yang dibentuk dari kombinasi dua kanji yang salah satu bagiannya adalah *bushu* menunjukkan makna dan bagian lainnya menunjukkan bunyi/ucapannya, sementara itu *keisei moji* sering disebut sebagai kanji yang terbentuk dari bunyi dan bentuk.

Contoh :

晴 / *hare* / cerah, kanji ini adalah gabungan dari *bushu hihen* dan kanji *ao-i*, *hihen* menunjukkan makna matahari dan kanji *aoi* berarti biru, oleh karena itu langit terang berwarna biru adalah cerah.

5. *Tenchuu moji* (転注文字) , yaitu gabungan dua kanji yang menyatakan perluasan arti, bila tidak diketahui sebab akibatnya maka kanji ini akan membingungkan karena mempunyai arti yang berbeda sekali dari arti yang sebenarnya.

Contoh :

薬/*kusuri* /obat, kanji ini dibentuk dari gabungan *bushu kusa kanmuri* (サ) dan kanji 楽しい (*tano-shii* = senang) Dalam perluasan

pengertian bahwa orang sakit apabila ia minum obat maka ia akan sembuh dan merasa senang. Hubungannya antara *bushu kusa kanmuri* (サ) dan kanji 楽しい (*tano-shii* = senang) adalah obat-obatan pada jaman dahulu berupa rerumputan, yang sekarang kita kenal sebagai jamu, apabila orang sakit minum jamu maka ia menjadi sembuh dan akan merasakan senang.

6. *Kasha moji* (仮借文字) , kanji yang hanya dipinjam bunyinya saja tanpa memperhatikan dan memperdulikan hubungan arti dari setiap kanji yang digunakan, dan biasanya *kasha moji* digunakan untuk nama-nama tempat, negara dan lain-lain.

Contoh :

米国 (amerika = Amerika)

印度 (indo = India)

B. Penelitian relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang sudah pernah diteliti sebelumnya. Berikut ini adalah penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini:

- 1) Andina Permatyawaty dalam penelitian skripsi “ Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Metode Team Games Tournament untuk Meningkatkan Pemahaman *Kakuhosi* (Penelitian Pengajaran Bahasa

Jepang di SMAN XI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011)” menyatakan bahwa peningkatan hasil rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 31,33. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas kontrol hanya sebesar 22,17. Peningkatan rata-rata nilai kakujoshi siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol . Thitung sebesar 3,0531 (pada taraf signifikan 5% = 2,0017 dan signifikan 1% = 2, 663) , karena Thitung lebih besar maka hipotesis di terima, yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan kakujoshi siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT dengan kemampuan siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran TGT.

- 2) Febrian Herwanti dalam penelitian skripsi “ Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif metode Team Games Tournament (TGT) di Kelas 3 SDN Bendogerit 1 Blitar” menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif metode team games tournament mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu siklus 1= 80,56% dan siklus 100% serta pengembangan keterampilan siswa mengalami peningkatan dari siklus1= 77,78% dan siklus 2= 100%.
- 3) Novi Pusparini dalam penelitian skripsi “ Efektivitas Metode Pembelajaran Team Games Tournament terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP Kelas VIII” Menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif metode team games tournament mengalami

peningkatan hasil belajar. Hal tersebut terbukti dengan kenaikan rata-rata nilai pre-test ke post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata 20,152 dengan presentase 41,40% sedangkan kelas kontrol mengalami kenaikan rata-rata 14,399 dengan presentase 30,03%. Sedangkan berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dilihat bahwa $T_{hitung} 1,990$ dengan taraf signifikan $5\% = 1,6708$, karena T_{hitung} lebih besar maka hipotesis di terima, yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran TGT dengan kemampuan siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran TGT.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yang pertama melalui lisan dan yang kedua melalui tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Jepang, salah satu media tulisan yang harus dikuasai adalah kanji. Kanji merupakan salah satu huruf yang sangat penting untuk dipelajari karena semakin banyak kanji yang diingat oleh siswa, semakin mudah untuk siswa membaca tulisan dalam buku teks, web, ataupun majalah.

Dalam pembelajaran kanji, pengajar harus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, minat belajar siswa, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan. Melalui metode pembelajaran cooperative learning tipe TGT

diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ingin belajar siswa. Melalui metode ini juga diharapkan siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi teman sekelasnya yang mengalami kesulitan dalam belajar, serta menumbuhkan rasa saling menghargai antar sesama teman.

Metode pembelajaran TGT melalui media puzzle dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: Pertama, guru memberikan penjelasan tentang pembahasan yang akan dipelajari. Kedua, membagi siswa kedalam kelompok yang heterogen. Ketiga, membiarkan siswa berdiskusi antar sesama kelompok mengenai materi pembahasan. Keempat, memberikan stimulus berupa games puzzle. Kelima, memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil.

D. Hipotesis penelitian

Berdasarkan landasan teori dari kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *tipe team games tournament* melalui media *puzzle* dan yang tidak menggunakan metode pembelajaran *tipe team games tournament* melalui media *puzzle* pada mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA.

H_0 : Tidak Terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran *tipe team games tournament* melalui media *puzzle* dan yang tidak menggunakan metode pembelajaran *tipe team games tournament* melalui media *puzzle* pada mahasiswa tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai *Efektivitas Metode Pembelajaran Team Games Tournament melalui Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA*.

Berikut tujuan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* melalui media *puzzle*:

4. Mengetahui penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar kanji pada mahasiswa tingkat II jurusan sastra Jepang STBA JIA
5. Untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji.
6. Untuk mengetahui pendapat siswa ada atau tidaknya pengaruh menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* melalui media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji.

B. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini berada pada ruang lingkup pengajaran bahasa Jepang dan khususnya pada pembelajaran kanji yakni pada mata kuliah kanji tingkat II.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* melalui *Media Puzzle* ini akan dilaksanakan pada bulan 28 Oktober 2015 hingga 18 November 2015. Penelitian ini akan diterapkan untuk mahasiswa tingkat II di Jurusan Sastra Jepang STBA JIA.

D. Metode dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2010 : 2) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan untuk memahami, memecahkan, mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Menurut (Arikunto, 1998:85) metode penelitian eksperimen murni memiliki syarat yang harus dipenuhi apabila ingin melakukan penelitian eksperimen murni ini adalah adanya kelompok lain yang tidak diberikan treatment namun tetap mendapatkan pengamatan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *true experimental*, yang mana pada penelitian ini mengotrol semua variabel bebas dan variabel terikat yang mempengaruhi jalannya eksperimen. (Sugiyono, 2010 : 75).

Design penelitian *true experimental design* dibagi menjadi dua yaitu *posttest only control design* dan *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini menggunakan *posttest only control design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Pada desain ini jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh sangat signifikan. Kelas eksperimen diberikan teknik pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT melalui media *puzzle* sedangkan kelas kontrol diberikan teknik pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD.

Desain eksperimen yang digunakan adalah posttest-only control design Paradigma yang digunakan dalam penelitian eksperimen metode ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.1
Posttest only control design

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Ekperimen	X1	O2
Kontrol	X2	O2

Keterangan:

- X1 : pembelajaran dengan menggunakan teknik *cooperative learning* tipe TGT
- X2 : pembelajaran tidak menggunakan teknik *cooperative learning* tipe STAD
- O2 : tes akhir

E. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi menurut Arikunto (1998:115) adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut McCall dalam Hadjar (1999:133) berpendapat bahwa populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik umum yang sama.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan sastra Jepang STBA JIA Bekasi.

b. Sampel

Teknik sampling menurut Riduwan (2007 : 57) adalah suatu cara mengambil sampel dari populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*, dimana teknik pengambilan sampel ini memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi yang dianggap homogen untuk menjadi anggota sampel (Riduwan, 2007 : 58). Sampel pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan sastra Jepang STBA JIA Bekasi tingkat II tahun

akademik 2015/2016 yang mengikuti mata kuliah Kanji III. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik acak sederhana (*simple random sampling*).

F. Variabel-variabel

Variabel merupakan istilah yang tidak pernah terlepas dalam penelitian. F.N Kerlinger dalam Arikunto (1998:97) menyebutkan bahwa variabel sebagai sebuah konsep. Konsep seperti halnya perempuan dalam konsep jenis kelamin, pedas dalam konsep rasa. Kemudian Hadjar (1999:156) mengartikan variabel sebagai “obyek pengamatan atau fenomena yang diteliti”.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) :

1. Variabel bebas (independen) menurut Sugiyono (2010 : 39) yaitu variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (X)
2. Variabel terikat (dependen) menurut Sugiyono (2010 :39) yaitu variabel yang menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas. Penelitian ini yang menjadi sebagai variabel terikat adalah hasil belajar kanji (Y).

G. Definisi Konseptual

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan.

2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

3. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan metode pembelajaran dengan sistem kerja sama antar kelompok tanpa memandang perbedaan ras, jenis kelamin, suku, maupun kemampuan akademik.

4. Metode Pembelajaran *team games tournament*

Metode pembelajaran *team games tournament* adalah suatu metode pembelajaran dengan unsur pertandingan. Metode ini bertujuan agar siswa bisa merasa senang dengan pelajaran karena disamping belajar mereka juga bisa bermain.

5. Permainan *Puzzle*

Puzzle adalah sebuah permainan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, konsentrasi, koordinasi otot halus, dan penanaman konsep bentuk dan arah yang berguna untuk mempersiapkan siswa dalam kemampuan membaca dan menulis.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam 3 ranah, yaitu: 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik.

Siswa yang belajar akan mengalami perubahan. Bila sebelum belajar, kemampuannya hanya 25% misalnya, maka setelah belajar selama beberapa kali pertemuan mengalami perkembangan menjadi 75%. Hasil belajar tersebut meningkatkan kemampuan mental. Pada umumnya hasil belajar tersebut meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

7. Kanji

Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina, masuk ke Jepang sekitar abad ke-4 hingga 5, berjumlah kira-kira 50.000 huruf, kemudian dari beberapa kanji dikembangkan beberapa kanji menjadi huruf hiragana dan katakana.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan secara lebih luas dari definisi konseptual. Dan hal ini dimaksudkan agar lebih terfokus dan dapat digunakan sebagai acuan. Yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar kanji pada mahasiswa tingkat II jurusan Sastra Jepang adalah suatu rancangan yang sengaja dibuat peneliti untuk membantu proses mengajar di dalam kelas agar pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif. Selain itu juga berfungsi

untuk menyelesaikan permasalahan atau kesulitan yang dialami oleh siswa dalam hal memahami suatu kanji dalam proses pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran *Cooperative learning* tipe TGT melalui media *puzzle*, diawali dengan pengenalan kanji yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut, lalu siswa diberikan waktu untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian siswa memberikan satu orang perwakilan kelompok untuk mengadakan turnamen melalui media *puzzle*.

I. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang diinginkan adalah tes dan non tes. Non tes yang dimaksud dalam hal ini adalah angket atau kuesioner.

1. Tes

Tes menurut Arikunto (1998:139) adalah pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh individu. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan oleh penulis adalah tes tertulis.

Hal ini dilakukan untuk mengukur metode pembelajaran *Cooperative learning* tipe TGT melalui media *puzzle* terhadap hasil belajar kanji. Tes dilakukan di akhir pertemuan.

2. Angket atau kuesioner

Angket atau kuesioner menurut Arikunto (1998:140) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang berisi mengenai kesan atau hal lain dari responden. Lebih lanjut Arikunto membagi jenis kuesioner berdasarkan sudut pandang. Salah satunya adalah kuesioner yang dipandang dari cara menjawab.

Jenis kuesioner yang dilihat dari sudut pandang dari cara menjawab, terbagi lagi menjadi 2, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Pada kuesioner tertutup peneliti memberikan kesempatan kepada responder untuk menjawab dengan menggunakan kalimatnya sendiri. Sedangkan pada kuesioner tertutup responden hanya diharuskan memilih dari berbagai pilihan yang telah disediakan oleh peneliti. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan angket dengan jenis tertutup.

J. Validitas dan Realibilitas

a. Validitas

Sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila instrument yang digunakan dapat mengukur dan mengungkap data dari variabel yang diteliti. Validitas menurut Arikunto (1996:158) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Dalam penelitian, instrumen yang valid akan memiliki validitas yang

tinggi. Sehingga tinggi rendahnya kevalidan suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul sesuai dengan variabel yang dimaksud.

Untuk dapat mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak, maka harus diuji kevalidannya dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang di korelasikan

n = Banyaknya siswa

X = Soal bernomor ganjil yang dijawab siswa

Y = Soal bernomor genap yang dijawab siswa

Sumber : (Arikunto,2009:72)

Tabel 3.2
Tabel penafsiran koefisien korelasi validitas

Koefisien Korelasi	Keterangan
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto,2009:75)

b. Reliabilitas

Data dalam sebuah penelitian selain valid, juga harus bersifat reliabel. Apabila soal sudah valid, otomatis soal tersebut bersifat reliabel. Reliabel berarti dapat dipercaya, dapat diandalkan. Sehingga, apabila data sudah reliabel, itu berarti data yang digunakan dapat dipercaya dan diandalkan. Sehingga, data akan tetap sama dan tidak pernah berubah meskipun sudah digunakan berkali-kali. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (1996:168) bahwa suatu instrumen dapat digunakan berkali-kali sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik.

Berikut rumus yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil reliabel atau tidak:

$$r_{xy} = \frac{2r_{11} \frac{1}{22}}{\left(1 + r_{11} \frac{1}{22}\right)}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{1/2|2}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Sumber : (Arikunto, 2009:93)

Tabel 3.3
Tabel penafsiran koefisien korelasi reabilitas

Koefisien Korelasi	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah

0,40 – 0,60	Cukup tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : (Arikunto,2009:95)

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan penulis setelah menguji tingkat validitas dan reliabilitas suatu data adalah menganalisis butir soal yang terdiri dari:

1. Tingkat Kesukaran Soal

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Sumber : (Arikunto, 2009:208)

Tabel 3.4
Tabel penafsiran tingkat kesukaran

Tingkat Kesukaran	Keterangan
1,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,10	Mudah

Sumber : (Arikunto, 2009:210)

2. Daya Pembeda Soal

$$D = \frac{Ba - Bb}{Ja - Jb}$$

Keterangan :

D = Daya pembeda

Ba = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab betul

Bb = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab betul

Ja = Banyak peserta kelompok atas

Jb = Banyak peserta kelompok bawah

Sumber : (Arikunto, 2009:213)

Tabel 3.5
Tabel penafsiran daya pembeda

Daya Pembeda	Keterangan
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Semuanya tidak baik, sebaiknya butir soalnya dibuang saja

Sumber : (Arikunto, 2009:218)

K. Teknik Analisis Data

Berikut langkah-langkah teknik analisis data yang dilakukan penulis pada penelian eksperimen ini:

a. Analisis Data Tes

1. Mencari rata-rata (mean) dari kedua variabel dengan menggunakan

rumus :

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

Keterangan :

M_x = rata-rata variabel X

$\sum x$ = jumlah variabel X

N_1 = jumlah anggota variabel X

M_y = rata-rata variabel Y

$\sum y$ = jumlah variabel Y

N_2 = jumlah anggota variabel Y

2. Menghitung Standar deviasi variabel X dan Y dengan menggunakan

rumus :

$$SD_x = \frac{\sqrt{\sum X^2}}{N_1}$$

$$SD_y = \frac{\sqrt{\sum y^2}}{N_1}$$

Keterangan :

Sdx = standar deviasi variabel X

Sdy = standar deviasi variabel Y

$\sum x$ = jumlah variabel X

N_1 = jumlah anggota variabel X

$\sum y$ = jumlah variabel Y

N_2 = jumlah anggota variabel Y

3. Menghitung standar error mean kedua variabel tersebut dengan menggunakan rumus:

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

Keterangan :

SEM_x = standar error variabel X

SEM_y = standar error variabel Y

SD_x = standar deviasi variabel X

SD_y = standar deviasi variabel Y

N_1 = jumlah anggota variabel X

N_2 = jumlah anggota variabel Y

4. Menghitung standar error perbedaan mean X dan Y dengan menggunakan rumus :

$$SEM_{XY} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

Keterangan :

SEM_{xy} = standar error perbedaan mean X dan Y

SEM_x = standar error variabel X

SEM_y = standar error variabel Y

5. Menghitung t hitung dengan menggunakan rumus :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

Keterangan:

t_o = t hitung

M_x = Mean variabel X

M_y = Mean variabel Y

SEM_{x-y} = standar error perbedaan mean X dan Y

6. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah dengan :

1. Merumuskan Hipotesis Kerja (HK) :

Terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

2. Merumuskan Hipotesis Nol (HO) :

Tidak terdapat perbedaan signifikan antara variabel X dan variable Y.

7. Interpretasi terhadap nilai t_{hitung}

Kebenaran dua hipotesis tersebut diuji dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasan dengan menggunakan rumus :

$$df \text{ atau } db = (n_1 + n_2) - 2$$

Dengan menggunakan rumus tersebut maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} ($t_{hitung} \leq t_{tabel}$) maka HO diterima dan HK ditolak, dengan kata lain

tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Dan apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_K diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara variabel X dan variabel Y.

b. Teknik Analisis Data Angket

Rumus yang digunakan untuk mengolah data angket adalah :

$$\rho = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

ρ = prosentasi frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

n = jumlah responden

Hasil analisis angket tersebut ditafsirkan dengan kategori yang terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.6
Tabel Penafsiran Data Angket

Interval prosentase	Keterangan
0%	Tidak seorangpun
1% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya

51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 99%	Sebagian besar
100%	Seluruhnya

Tabel 3.7
Tabel Kisi – Kisi Angket

No.	Aspek yang Diukur	Indikator	No. Soal
1	Mata kuliah kanji dalam pembelajaran bahasa Jepang	1) Ketertarikan mahasiswa terhadap mata kuliah kanji.	1
		2) Kesulitan dalam mempelajari mata kuliah kanji.	2
2	Metode pengajaran kanji	Variasi metode pengajaran mata kuliah kanji.	4
3	Metode pengajaran TGT	1) Pengetahuan mahasiswa mengenai metode pengajaran TGT	5
		2) Penerapan metode pengajaran TGT	6
		3) Tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan metode pembelajaran TGT.	8,9&10
		4) Hasil belajar menggunakan metode pembelajaran TGT	7
		5) Peningkatan motivasi atau minat belajar menggunakan metode pembelajaran TGT	3

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 di Jurusan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi. Sampel dalam penelitian adalah mahasiswa semester III yang sedang mengikuti mata kuliah kanji III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 28 mahasiswa dan kelas A sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 25 mahasiswa. Penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas yang dimulai pada tanggal 28 Oktober 2015 sampai dengan tanggal 18 November 2015. Durasi pada penelitian ini adalah 90 menit pada setiap pertemuannya. Pada kelas eksperimen, metode yang digunakan adalah metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *Time Games Tournament*, sedangkan pada kelas kontrol metode *cooperative learning* tipe *STAD*. Setelah dilaksanakan *treatment* sebanyak empat kali, peneliti memberikan *post-test* dan angket kepada sampel.

Dalam bab ini akan dipaparkan data yang diperoleh dari hasil *post-test* dan angket yang diberikan pada pertemuan akhir penelitian. *Post-test*

diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen guna mengetahui tanggapan

mahasiswa mengenai pembelajaran kanji III menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament*.

1. Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran Kanji III

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran teknik *jigsaw* pada kelas eksperimen:

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal berdurasi 10 menit yang berisi kegiatan:

- 1) Menyapa dan mengabsen mahasiswa,
- 2) Menanyakan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya,
- 3) Memberikan pengarahannya mengenai pembelajaran yang akan dipelajari.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung selama 70 menit yang berisi kegiatan:

- 1) Membagi mahasiswa ke dalam 5 kelompok, setiap kelompok berisikan 5-6 orang,
- 2) Mahasiswa yang sudah membentuk kelompok berdiskusi tentang materi yang akan dipelajari,
- 3) Setelah selesai berdiskusi, mahasiswa melakukan turnamen,
- 4) Pada saat turnamen dilakukan setiap kelompok memberikan perwakilan 1 orang di setiap turmanennya. Mahasiswa yang

melakukan turnamen diberikan waktu 5 menit untuk menyusun *puzzle* serta menuliskan cara baca, arti, *onyomi*, dan *kunyomi*.

5) Kelompok yang menyelesaikan pertama kali mendapatkan poin sebesar 50 poin, kelompok kedua yang menyelesaikan mendapatkan 40 poin, kelompok ketiga yang menyelesaikan mendapatkan 30 poin, kelompok keempat yang menyelesaikan mendapatkan 20 poin, sedangkan kelompok yang terakhir menyelesaikan mendapatkan 10 poin.

6) Pengajar memberikan lembar evaluasi selama 10 menit.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan selama 10 menit yang terdiri dari kegiatan:

- 1) Pengajar menyimpulkan materi,
- 2) Pengajar memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya seputar materi pembelajaran.

Berikut deskripsi kegiatan pembelajaran kanji III dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada kelas eksperimen mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat:

1) Pertemuan pertama

Mata kuliah kanji III pada kelas eksperimen berlangsung dari pukul 08.30 sampai dengan pukul 10.00. Kelas ini merupakan kelas pertama oleh karena itu banyak siswa yang telat sehingga pembelajaran baru

dapat dimulai pada pukul 08.40. Pada saat pertemuan pertama, sebelum masuk ke materi pembelajaran yang akan dibahas, pengajar terlebih dahulu memperkenalkan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Pengajar menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan tipe TGT melalui media *puzzle*. Respons mahasiswa sangat baik, dan mahasiswa paham dengan langkah-langkah pembelajaran yang dijelaskan. Kelompok dibagi pengajar berdasarkan hasil UTS dan dibagi secara homogen, yaitu terdiri dari mahasiswa yang memiliki nilai tinggi, sedang, dan kecil. Pada saat membentuk kelompok, keadaan kelas sedikit gaduh karena mahasiswa berpindah posisi duduk. Pada saat diskusi berlangsung, kondisi kelas cukup gaduh namun tetap kondusif. Kelompok diberikan waktu berdiskusi selama 15 menit. Selama rentang waktu 15 menit mahasiswa berdiskusi mengenai materi pembelajaran dan menentukan strategi untuk turnamen.

2) Pertemuan kedua

Terdapat beberapa mahasiswa yang tidak hadir dalam pertemuan sebelumnya sehingga pengajar menjelaskan kembali secara singkat langkah-langkah pembelajaran menggunakan tipe TGT melalui media *puzzle*. Mahasiswa yang tidak hadir pada pertemuan sebelumnya masih sedikit bingung, tetapi mahasiswa lainnya membantu menjelaskan. Kegiatan belajar berlangsung normal. Keadaan kelas saat perpindahan posisi ketika membentuk kelompok sudah menjadi

lebih terkendali karena mahasiswa lebih gesit untuk bergabung dengan anggota kelompoknya. Kelompok dibagi berdasarkan hasil evaluasi yang telah diberikan pada akhir pembelajaran di pertemuan sebelumnya.

3) Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga mahasiswa semakin paham dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan tipe TGT melalui media *puzzle*, sehingga mempermudah saat melakukan turnamen. Namun, kelas menjadi cukup antusias dikarenakan setiap kelompok menginginkan teman sekelompoknya untuk menjadi pemenang dalam turnamen.

4) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat yang merupakan pertemuan terakhir pada penelitian ini berlangsung lancar. Seperti pertemuan sebelumnya, mahasiswa sudah sangat paham dengan metode yang digunakan. Menjelang akhir pertemuan dilaksanakan *post-test* yang berisi materi dari pertemuan awal hingga pertemuan akhir penelitian serta angket untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai pembelajaran kanji III menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*.

Penelitian di kelas eksperimen berjalan dengan lancar. Selama penelitian berlangsung tidak ditemukan kendala yang berarti. Mahasiswa dapat dengan mudah mengerti proses pembelajaran dengan menggunakan

metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*. Mahasiswa juga sangat antusias untuk melakukan turnamen tersebut, melalui metode ini mahasiswa menjadi lebih serius dalam belajar karena menginginkan untuk menjadi pemenang. Hal ini menyebabkan keadaan di dalam kelas menjadi cukup terkendali dan mahasiswa menjadi lebih antusias dalam belajar.

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan belajar kanji III di kelas kontrol yang menggunakan metode STAD kelompok:

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal berdurasi 10 menit yang berisi kegiatan:

- 1) Menyapa dan mengabsen mahasiswa,
- 2) Menanyakan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya,
- 3) Memberikan pengarahan mengenai pembelajaran yang akan dipelajari.

b. Kegiatan inti

Durasi pada kegiatan inti adalah 70 menit yang berisi kegiatan:

- 1) Membagi mahasiswa ke dalam 5 kelompok, setiap kelompok berisikan 4-5 orang,
- 2) Mahasiswa yang sudah membentuk kelompok berdiskusi tentang materi yang akan dipelajari,

- 3) Mahasiswa diberikan waktu untuk berdiskusi selama 60 menit, pengajar memberikan lembar diskusi kepada masing-masing kelompok,
 - 4) Pengajar memberikan lembar evaluasi selama 10 menit.
- c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan selama 10 menit yang terdiri dari kegiatan:

- 1) Pengajar menyimpulkan materi,
- 2) Pengajar memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya seputar materi pembelajaran.

Berikut deskripsi kegiatan pembelajaran kanji III dengan menggunakan diskusi dalam kelompok kecil pada kelas kontrol mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat:

1) Pertemuan pertama

Mata kuliah kanji III pada kelas kontrol berlangsung mulai dari pukul 10.15 sampai dengan pukul 11.45. Pada pertemuan pertama, pengajar menjelaskan aturan dalam pembelajaran kanji III dengan menggunakan metode diskusi kelompok. Setelah itu mahasiswa langsung membentuk kelompok. Kelompok dibagi pengajar berdasarkan hasil UTS. Kelompok tersebut dibagi secara homogen, yaitu terdiri dari mahasiswa yang memiliki nilai tertinggi, sedang, dan

kecil. Setelah kelompok terbentuk, mahasiswa berdiskusi untuk membuat *mind mapping* mengenai materi pada pertemuan tersebut. Kondisi kelas cenderung kondusif karena semua kelompok bersama-sama mendiskusikan mengenai materi yang dipelajari. Setelah melakukan diskusi, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menjelaskan apa yang mereka telah diskusikan.

2) Pertemuan kedua

Tidak jauh berbeda dengan pertemuan sebelumnya, kegiatan pembelajaran kanji III pada kelas kontrol di pertemuan kedua berjalan dengan lancar. Pada pertemuan kali ini kelompok dibagi berdasarkan pada nilai evaluasi yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Setelah kelompok terbentuk, mahasiswa berdiskusi untuk membuat *mind mapping* estafet. *Mind mapping* estafet memiliki peraturan, yaitu setelah 10 menit berdiskusi, setiap kelompok harus memberikan hasil diskusi kelompok mereka kepada kelompok yang lain untuk melanjutkannya, sampai hasil diskusi kelompok tersebut kembali ke kelompok asal. Setelah hasil diskusi sampai ke kelompok asal, kelompok asal harus memeriksa hasil dari diskusi kelompok lain, lalu menjelaskan hasil diskusi kelompok yang dilakukan.

3) Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga mahasiswa lebih berperan aktif di dalam kelas. Setelah kelompok terbentuk, mahasiswa berdiskusi untuk membuat TTS.

Hasil dari pembuatan TTS diberikan kepada kelompok lain untuk dikerjakan. Setelah selesai dikerjakan, TTS dikembalikan dan diberikan lagi kepada kelompok yang membuat TTS.

4) Pertemuan keempat

Pada pertemuan terakhir dalam penelitian, mahasiswa menunjukkan perkembangan pada keaktifan mereka. *Treatment* yang diberikan pada pertemuan ini juga sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Di akhir pertemuan dilaksanakan *post-test* yang materinya sama dengan kelas eksperimen.

Penelitian di kelas kontrol berjalan dengan lancar. Kondisi kelas kontrol sedikit berbeda dengan kelas eksperimen. Mahasiswa dalam kelas menjadi berdebat didalam kelompok dikarenakan para anggota kelompok mempunyai pemikiran yang berbeda-beda, sehingga kelas kontrol cenderung gaduh pada saat diskusi berlangsung.

Berikut adalah hasil perolehan *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.1
Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

NAMA MAHASISWA	NILAI <i>POST-TEST</i>
A	7,8
B	6,8
C	9,3
D	8
E	7,8
F	8,3
G	5,3
H	8,8
I	9,8
J	8
K	7,3
L	8,3
M	6,8
N	9,3
O	8,8
P	9,8
Q	8
R	8,3
S	6,8

T	8
U	8,8
V	7
W	8
X	5,8
Y	8,8
Z	9,8
AB	6,8
BC	8,3
JUMLAH	224,6
RATA -RATA	8,021428571

Tabel 4.2
Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

NAMA MAHASISWA	NILAI POST-TEST
A	7,8
B	6,8
C	7
D	7,8
E	8
F	9
G	4
H	7,8
I	5
J	7,8
K	8
L	9
M	5,8
N	7,8
O	6,3
P	7,3
Q	6,8
R	7,8
S	4,8
T	7,3
U	5,8
V	7,8
W	8

X	7,3
Y	7
JUMLAH	177,8
RATA -RATA	7,112

B. Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Pengujian *Post-test*

Tabel 4.3
Perhitungan Rata-Rata Nilai *Post-Test* Variabel X dan Y

MAHASISWA	<i>POST-TEST</i>	<i>POST-TEST</i>	X	Y	x^2	y^2
A	7,8	7,8	-0,221428571	0,688	0,049030612	0,473344
B	6,8	6,8	-1,221428571	-0,312	1,491887755	0,097344
C	9,3	7	1,278571429	-0,112	1,634744898	0,012544
D	8	7,8	-0,021428571	0,688	0,000459184	0,473344
E	7,8	8	-0,221428571	0,888	0,049030612	0,788544
F	8,3	9	0,278571429	1,888	0,077602041	3,564544
G	5,3	4	-2,721428571	-3,112	7,406173469	9,684544
H	8,8	7,8	0,778571429	0,688	0,606173469	0,473344
I	9,8	5	1,778571429	-2,112	3,163316327	4,460544
J	8	7,8	-0,021428571	0,688	0,000459184	0,473344
K	7,3	8	-0,721428571	0,888	0,520459184	0,788544
L	8,3	9	0,278571429	1,888	0,077602041	3,564544
M	6,8	5,8	-1,221428571	-1,312	1,491887755	1,721344
N	9,3	7,8	1,278571429	0,688	1,634744898	0,473344
O	8,8	6,3	0,778571429	-0,812	0,606173469	0,659344
P	9,8	7,3	1,778571429	0,188	3,163316327	0,035344
Q	8	6,8	-0,021428571	-0,312	0,000459184	0,097344
R	8,3	7,8	0,278571429	0,688	0,077602041	0,473344

S	6,8	4,8	-1,221428571	-2,312	1,491887755	5,345344
T	8	7,3	-0,021428571	0,188	0,000459184	0,035344
U	8,8	5,8	0,778571429	-1,312	0,606173469	1,721344
V	7	7,8	-1,021428571	0,688	1,043316327	0,473344
W	8	8	-0,021428571	0,888	0,000459184	0,788544
X	5,8	7,3	-2,221428571	0,188	4,934744898	0,035344
Y	8,8	7	0,778571429	-0,112	0,606173469	0,012544
Z	9,8		1,778571429	0	3,163316327	0
AB	6,8		-1,221428571	0	1,491887755	0
BC	8,3		0,278571429	0	0,077602041	0
JUMLAH	224,6	177,8	0	0	35,46714286	36,7264
RATA –RATA	8,021428571	7,112				

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas, selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus-rumus sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata (*Mean*) X dan Y

$$MX = \frac{\sum X}{N_1}$$

$$MY = \frac{\sum Y}{N_2}$$

$$\sum X = 224,6$$

$$\sum Y = 177,8$$

$$N = 28$$

$$N = 25$$

$$MX = \frac{224,6}{28}$$

$$MY = \frac{177,8}{25}$$

$$MX = 8,02$$

$$MY = 7,112$$

2. Menghitung standar deviasi (SD) X dan Y

$$SDx = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N_1}}$$

$$SDy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

$$SDx = \sqrt{\frac{35,46714}{28}}$$

$$SDy = \sqrt{\frac{36,7264}{25}}$$

$$SDx = \sqrt{1,2666}$$

$$SDy = \sqrt{1,469056}$$

$$SDx = 1,1254$$

$$SDy = 1,21$$

$$SDx = 1,1$$

$$SDy = 1,21$$

3. Menghitung standar error X dan Y

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1-1}}$$

$$SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

$$SEM_x = \frac{1.1}{\sqrt{28-1}}$$

$$SEM_y = \frac{1.21}{\sqrt{25-1}}$$

$$SEM_x = \frac{1.1}{\sqrt{27}}$$

$$SEM_y = \frac{1.21}{\sqrt{24}}$$

$$SEM_x = \frac{1.1}{5.19}$$

$$SEM_y = \frac{1.21}{4.89}$$

$$SEM_x = 0.21194$$

$$SEM_y = 0.24744376$$

$$SEM_x = 0.21$$

$$SEM_y = 0.24$$

4. Menghitung standar error perbedaan X dan Y

$$SEM_{xy} = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

$$SEM_{xy} = \sqrt{0.21^2 + 0.24^2}$$

$$SEM_{xy} = \sqrt{0.0441 + 0.0576}$$

$$SEM_{xy} = \sqrt{0.1066}$$

$$SEM_{xy} = 0.32$$

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diolah dengan rumus-rumus di atas, diketahui hasil *post-test* berupa *mean*, standar deviasi, standar *error*, serta standar *error* perbedaan variabel X dan Y sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Pengolahan Data *Post-Test*

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	(X)	(X)
<i>Mean</i> (M)	8,02	7,112
Standar Deviasi (SD)	1.1	1,21
Standar <i>Error</i> (SE)	0.21	0.24
Standar <i>Error</i> Perbedaan (SE_{mxy})	0.32	0.32

Sesuai dengan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh variabel X yang merupakan kelas eksperimen adalah 8,02, dan rata-rata yang diperoleh variabel Y yang merupakan kelas kontrol adalah 7,1. Standar deviasi variabel X sebesar 1,1 dan variabel Y sebesar 1,21. Standar error pada variabel X adalah 0,21 dan variabel Y adalah 0,24. Standar error perbedaan kedua variabel adalah sebesar 0,34.

Setelah diperoleh hasil data tersebut, selanjutnya dapat dicari t hitung sebagai berikut:

1. Mencari t hitung

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}}$$

$$t = \frac{8,02 - 7,112}{0,32}$$

$$t = \frac{0,908}{0,32}$$

$$t = 2,8375$$

$$t = 2,8375$$

2. Memberikan interpretasi terhadap hasil t_0 :

Hipotesis kerja (H_k) :

Terdapat efektivitas metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran kanji III.

Hipotesis nol (H_0):

Tidak efektivitas metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran kanji III.

3. Menguji kebenaran atau kepalsuan kedua hipotesis dengan menggunakan rumus derajat kebebasan

$$db = (N_1 + N_2) - 2$$

$$db = (28 + 25) - 2$$

$$db = 53 - 2$$

$$db = 51$$

4. Memberikan interpretasi dengan menggunakan t_{tabel} :

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$: H_0 diterima dan H_k ditolak

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$: H_k diterima dan H_0 ditolak

Dengan diketahui db sebesar 51, taraf signifikansinya adalah sebagai berikut :

❖ Pada taraf signifikansi 5%, t_{tabel} atau $t_t = 2,007$

❖ Pada taraf signifikansi 1%, t_{tabel} atau $t_t = 2,67$

t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_k ditolak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa terdapat efektivitas metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran kanji III.

Pada kelas eksperimen mahasiswa menerima dengan sangat baik metode yang diajarkan. Mahasiswa merasa pembelajaran kanji menjadi menyenangkan dan menarik. Pembelajaran menggunakan *games puzzle* membuat siswa sangat senang. Namun, masih terdapat persaingan yang sehat sehingga membuat mahasiswa lebih bersemangat untuk menjadi yang terbaik dan mendapatkan nilai yang besar.

Waktu belajar yang diadakan pada jam pertama juga mempengaruhi jalannya proses pembelajaran dikarenakan mahasiswa masih sangat berkonsentrasi untuk belajar, meskipun mahasiswa belum terbiasa dengan menggunakan dan baru pertama kali diterapkan dalam pembelajaran kanji III melalui metode pembelajaran *cooperative*

learning tipe team games tournament. Menurut hasil angket, mahasiswa sangat menyukai penggunaan metode pembelajaran tersebut. Sarana dan prasarana yang sangat memadai juga mempengaruhi jalannya pembelajaran.

Sementara itu, pada kelas kontrol, teknik pengajaran yang digunakan adalah teknik *cooperative learning* tipe *STAD*. Meskipun teknik ini sudah biasa dilakukan didalam kelas, peneliti memberikan diskusi yang berbeda-beda pada setiap pertemuannya. Terdapat beberapa faktor penghambat di kelas kontrol, seperti mahasiswa yang malas membuka kamus, keadaan kelas yang gaduh, kurangnya konsentrasi dalam belajar, serta ada beberapa siswa dari kelas malam yang masuk ke kelas sehingga kurang memahami metode yang digunakan.

5. Hasil Pengujian Angket

Pada penelitian ini angket hanya diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran kanji III. Pengolahan hasil pengujian angket dilakukan dengan cara menghitung persentase jawaban setiap nomor lalu menginterpretasikannya. Rumus untuk mengolah data angket adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi dari semua jawaban responden

f = Frekuensi dari semua jawaban responden

n = Jumlah responden

Berikut interpretasi pengolahan data angket:

1. Pertanyaan nomor 1 tentang ketertarikan mahasiswa terhadap mata kuliah kanji.

“Dalam mempelajari bahasa Jepang, mata kuliah kanji merupakan mata kuliah yang menarik”

Tabel 4.5
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	3	10,72
Setuju (S)	2	7,14
Tidak setuju (TS)	23	82,14
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran :

➤ Sebanyak 82,14% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa mata kuliah kanji merupakan mata kuliah yang menarik.

- Sebanyak 7,14% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa mata kuliah kanji merupakan mata kuliah yang menarik.
- Sebanyak 10,72% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa mata kuliah kanji merupakan mata kuliah yang menarik.
- Tidak ada seorang pun mahasiswa (0%) kelas eksperimen berpendapat sangat tidak setuju bahwa mata kuliah kanji merupakan mata kuliah yang menarik.

Berdasarkan hasil angket, sebagian mahasiswa berpendapat tidak setuju kanji merupakan mata kuliah yang menarik. Berdasarkan hasil angket, mata kuliah kanji tidak menarik disebabkan banyaknya kanji yang dipelajari dan penggunaan metode pembelajaran yang monoton.

2. Pertanyaan nomor 2 tentang kesulitan dalam mempelajari mata kuliah kanji.

“Anda menemukan kesulitan dalam mempelajari mata kuliah kanji?”

Tabel 4.6
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	22	78,58
Setuju (S)	0	0
Tidak setuju (TS)	6	21,42

Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Sebanyak 78,58% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa terdapat kesulitan dalam mata kuliah kanji.
- Sebanyak 21,42 mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa terdapat kesulitan dalam mata kuliah kanji.

Menurut Dahidi dan Sudjianto (2003:69) *Onyomi* dan *kunyomi* menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pembelajar pada waktu menulis dan membaca karena jumlah *Onyomi* dan *kunyomi* dalam satu kanji yang sangat bervariasi. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar mahasiswa beranggapan bahwa mata kuliah kanji merupakan mata kuliah yang menyulitkan, dikarenakan jumlah tatap muka yang hanya satu kali dalam satu minggu. Hal tersebut juga terlihat dari hasil belajar kanji sebelum digunakan metode pembelajaran TGT.

3. Pertanyaan nomor 3 tentang peningkatan motivasi atau minat belajar menggunakan metode pembelajaran TGT pada mata kuliah kanji.
“Menaruh minat yang besar untuk mempelajari kanji setelah belajar menggunakan metode pembelajaran TGT”

Tabel 4.7
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	4	14,28
Setuju (S)	16	57,15
Tidak setuju (TS)	8	28,57
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Sebanyak 12% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa menaruh minat yang besar untuk belajar kanji setelah belajar menggunakan metode pembelajaran TGT.
- Sebanyak 60% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa menaruh minat yang besar untuk belajar kanji setelah belajar menggunakan metode pembelajaran TGT.
- Sebanyak 28% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa menaruh minat yang besar untuk belajar kanji setelah belajar menggunakan metode pembelajaran TGT.

Seperti yang diungkapkan oleh Muflihah (2004:45) metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Pembelajaran ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan

kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa untuk bekerja sama dan memanfaatkan waktu untuk belajar sebaik mungkin. Adanya permainan membuat dalam bentuk turnamen memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk melakukan yang terbaik untuk kelompoknya. Hal ini terbukti dari hasil dari hasil *post-test* memperoleh rata-rata nilai 8,02.

4. Pertanyaan nomor 4 tentang variasi model pembelajaran mata kuliah kanji.

“Menurut Anda perlu dilakukan variasi dalam metode pembelajaran mata kuliah kanji”

Tabel 4.8
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	18	64,28
Setuju (S)	4	14,29
Tidak setuju (TS)	4	14,29
Sangat tidak setuju (STS)	2	7,14
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Sebanyak 64,28% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa perlunya dilakukan variasi dalam metode pembelajaran mata kuliah kanji.
- Sebanyak 14,29% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa perlunya dilakukan variasi dalam metode pembelajaran mata kuliah kanji.
- Sebanyak 14,29% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa perlunya dilakukan variasi dalam metode pembelajaran mata kuliah kanji.
- Sebanyak 7,14% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat tidak setuju bahwa perlunya dilakukan variasi dalam metode pembelajaran mata kuliah kanji.

5. Pertanyaan nomor 5 tentang pengetahuan mahasiswa mengenai metode pembelajaran TGT.

“Anda sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui metode pembelajaran TGT”

Tabel 4.9
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	0	0
Setuju (S)	28	100

Tidak setuju (TS)	0	0
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Seluruh mahasiswa 100% kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa sebelum penelitian berlangsung mahasiswa belum pernah mengetahui metode pembelajaran TGT.

6. Pertanyaan nomor 6 tentang penerapan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran kanji.

“Metode pembelajaran TGT pernah diterapkan dalam mata kuliah kanji sebelum eksperimen ini dilakukan”

Tabel 4.10
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	0	0
Setuju (S)	0	0
Tidak setuju (TS)	28	100
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Seluruh mahasiswa (100%) kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa metode pembelajaran TGT pernah dilakukan sebelum eksperimen dilakukan

Berdasarkan hasil angket, seluruh mahasiswa belum pernah menggunakan metode pembelajaran TGT, pembelajar berpendapat selama mempelajari kanji metode yang digunakan hanya metode pembelajaran melalui metode *drill* dibandingkan menggunakan metode pengajaran yang lebih variatif.

7. Pertanyaan nomor 7 tentang hasil belajar menggunakan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran kanji.

“Menurut Anda, metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kanji”

Tabel 4.11

Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	25	89,28
Setuju (S)	0	0
Tidak setuju (TS)	3	10,72
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Sebanyak 89,28% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kanji.
- Sebanyak 10,72% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kanji.

Muflihah (2004:45) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Pembelajaran ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa untuk bekerja sama dan memanfaatkan waktu untuk belajar sebaik mungkin. Adanya permainan membuat dalam bentuk turnamen memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk melakukan yang terbaik untuk kelompoknya. Berdasarkan hasil angket, sebagian besar pembelajar beranggapan sangat setuju melalui metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar, suasana pengajaran yang menyenangkan namun tetap kondusif untuk belajar. Metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar kanji. Hal tersebut diketahui

berdasarkan hasil *post-test* 2,8357 lebih besar dari hasil t tabel, yaitu 2,67.

8. Pertanyaan nomor 8 tentang tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran kanji.

“Banyaknya peraturan dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT membuat Anda bingung”

Tabel 4.12
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	0	0
Setuju (S)	3	10,72
Tidak setuju (TS)	25	89,28
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Sebanyak 10,72% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa banyaknya peraturan dalam menggunakan metode pembelajaran TGT membuat bingung.
- Sebanyak 89,28% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa banyaknya peraturan dalam menggunakan metode pembelajaran TGT membuat bingung.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar mahasiswa berpendapat peraturan yang berlaku selama menggunakan metode pembelajaran TGT tidak membingungkan. Hal tersebut diketahui berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembelajar hanya memerlukan adaptasi pada pertemuan pertama.

9. Pertanyaan nomor 9 tentang tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran kanji.

“Anda lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran TGT dibandingkan dengan ceramah”

Tabel 4.13
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	13	46,42
Setuju (S)	10	35,72
Tidak setuju (TS)	5	17,86
Sangat tidak setuju (STS)	0	0
Jumlah	28	100

Penafsiran:

- Sebanyak 46,42% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran TGT dibandingkan dengan ceramah.

- Sebanyak 35,72% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran TGT dibandingkan dengan ceramah.
- Sebanyak 17,86% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa lebih nyaman menggunakan ceramah dibandingkan dengan metode pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa pembelajar lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran TGT dibandingkan dengan metode ceramah. Metode TGT lebih merasa menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain.

10. Pertanyaan nomor 10 tentang tanggapan mahasiswa mengenai penggunaan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran kanji III.
 “Menurut Anda, metode pembelajaran TGT cocok untuk pembelajaran kanji”

Tabel 4.14
Tabel Penafsiran

Pilihan Jawaban	F	%
Sangat setuju (SS)	14	50
Setuju (S)	10	35,71
Tidak setuju (TS)	4	14,29
Sangat tidak setuju (STS)	0	0

Jumlah	28	100
---------------	----	-----

Penafsiran:

- Sebanyak 50% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat sangat setuju bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT cocok dalam pembelajaran kanji.
- Sebanyak 35,71% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat setuju bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT cocok dalam pembelajaran kanji.
- Sebanyak 14,29% mahasiswa kelas eksperimen berpendapat tidak setuju bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT cocok dalam pembelajaran kanji.

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar setuju jika penggunaan metode pembelajaran TGT cocok dalam mata kuliah kanji karena dengan menggunakan metode kanji dapat meningkatkan hasil belajar kanji berdasarkan hasil *post-test* 2,8357 lebih besar dari hasil *t* tabel, yaitu 2,67.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat hasil kelas eksperimen lebih besar dari hasil kelas kontrol. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan

yaitu sebesar 2,8357 dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, atau yaitu sebesar 2,007 dan pada taraf signifikansi 1% yaitu sebesar 2,67.

Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan metode pembelajaran TGT. Penelitian ini berlangsung dengan sangat baik, mahasiswa menjadi bersemangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan pada metode pembelajaran TGT mahasiswa melakukan pertandingan, namun sebelum melakukan pertandingan mahasiswa di bagi kedalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang. Setelah dibagi ke dalam sebuah kelompok, mahasiswa melakukan diskusi untuk menyusun strategi dan pembagian tugas sebelum melakukan turnamen. Mahasiswa menjadi bersemangat untuk belajar, karena ingin memberikan kontribusi nilai yang besar untuk kelompoknya. Kelompok yang selesai terlebih dahulu akan mendapatkan poin yang besar, dan pada akhir turnamen akan diumumkan kelompok mana yang menjadi pemenang.

Pada kelas kontrol peneliti menggunakan metode pembelajaran STAD. Pada metode pembelajaran STAD mahasiswa di bagi kedalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 orang. Setelah dibagi ke dalam sebuah kelompok, mahasiswa melakukan diskusi mengenai pembelajaran yang sedang dipelajari. Pada saat melakukan diskusi mahasiswa sering terjadi debat pendapat di dalam kelompoknya masing-masing, dikarenakan mereka memiliki pemikiran dan cara pandang yang berbeda-beda. Setelah melakukan

diskusi peserta memeriksa hasil pembelajaran, dan pada akhir turnamen akan diumumkan kelompok mana yang menjadi pemenang.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan terhadap mahasiswa semester III Jurusan Sastra Jepang STBA JIA yang berlangsung selama 4 minggu berjalan dengan lancar. Namun, di balik kelancaran penelitian ini terdapat beberapa hal yang menjadi keterbatasan penelitian. Berikut merupakan keterbatasan dalam penelitian ini:

1. Ruang kelas

Dalam proses belajar dan pembelajaran terdapat hal-hal yang dapat menjadi masalah bagi siswa. Menurut Nara dan Siregar (2010:174), faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan pembelajaran adalah: (1) kebersihan ruangan, (2) udara yang panas, (3) ruang belajar yang tidak memenuhi syarat, (4) alat-alat pelajaran yang tidak memadai, (5) lingkungan sosial dan lingkungan alamiah, (6) kualitas proses belajar mengajar. Pada saat penelitian berlangsung, ruang kelas yang digunakan adalah ruang kelas yang cukup besar sehingga memudahkan mahasiswa untuk membentuk kelompok, serta kursi belajar yang sangat banyak sehingga tidak menghabiskan waktu untuk meminjam kursi.

Prasarana dan sarana yang menunjang sangat memudahkan untuk melakukan penelitian.

2. Waktu

Penelitian dilakukan sesuai dengan waktu mata kuliah kanji III di masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, pelajaran dimulai pada pukul 09.00. Jam tersebut merupakan jam pertama dalam pembelajaran sehingga kondisi mahasiswa masih semangat dan daya konsentrasinya masih tinggi. Menurut Nara dan Siregar (2010:175), faktor fisiologis yang berupa faktor kondisi badan dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan mengajar. Hasil belajar dengan kondisi badan yang optimal akan berbeda dengan kondisi badan yang lemah. Apabila kondisi badan sudah tidak optimal, ini berpengaruh pula terhadap kondisi emosional mahasiswa. Masih menurut Nara dan Siregar (2010: 173), kondisi emosional siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Apabila emosional siswa sedang labil, proses belajar pun akan mengalami gangguan. Banyak mahasiswa yang masuk kelas terlambat tak jarang menghambat mulainya pelajaran. Konsentrasi mahasiswa juga menjadi pecah ketika pada saat pelajaran sudah dimulai terdapat mahasiswa lain yang baru masuk ke kelas.

3. Partisipasi

Respons mahasiswa terhadap model pembelajaran yang digunakan cukup baik, terbukti dari siswa yang aktif saat berdiskusi

sebelum dimulainya turnamen. Namun, ada beberapa mahasiswa yang berbicara di luar materi yang pembelajaran meskipun tidak menyebabkan kegaduhan di dalam kelas. Ketika kegaduhan terjadi, pengajar menegur pembelajar yang berbuat gaduh, lalu meminta pembelajar tersebut untuk mengulangi apa yang telah dijelaskan atau apa yang telah didiskusikan sebelumnya. Pengajar kemudian memberikan motivasi untuk pembelajar untuk lebih serius lagi dalam belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam pembelajaran kanji III terhadap mahasiswa jurusan Sastra Jepang semester III diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kanji III dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kanji. Hal ini dikarenakan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat membuat mahasiswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran, dan mahasiswa merasa pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan namun tetap belajar dengan baik. Selain itu, mahasiswa harus berdiskusi dengan kelompok, lalu menyusun strategi sebelum melakukan turnamen permainan *puzzle*.
2. Berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa efektivitas metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran kanji III. Rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 8,02, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 7,112. Selain itu, melalui uji *t-test* diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Hal

ini dibuktikan dengan hasil t_{hitung} sebesar 2,8357 dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (db) sebesar 51 taraf memperoleh hasil 2,007 dan pada taraf signifikansi 1% memperoleh hasil 2,67. Oleh karena itu, hipotesis kerja diterima, dan hipotesis nol ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam pembelajaran kanji III terbukti efektif.

3. Tanggapan mahasiswa tentang metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada 28 responden, diketahui bahwa hampir seluruh mahasiswa pada kelas eksperimen berpendapat bahwa metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* cocok dan nyaman untuk digunakan dalam pembelajaran kanji III. Selain itu, responden menyatakan menaruh minat yang besar untuk mempelajari kanji setelah belajar menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kanji.

B. Implikasi

Penelitian ini dilakukan di STBA JIA, STBA JIA terdiri dari kelas pagi dan kelas malam. Peneliti memilih kelas pagi, yaitu kelas A kanji 3 dan kelas

B kanji 3. Namun, pada proses penelitian ini, ada beberapa mahasiswa dari kelas malam yang pindah ke kelas pagi dikarenakan bentrok dengan jadwal kerja mereka. Meskipun demikian, mahasiswa yang pindah kelas tersebut tetap bisa beradaptasi dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Hal ini membuat peneliti tidak mendapatkan kesulitan yang berarti.

Berdasarkan hasil penelitian awal dan hasil UTS, hasil belajar pada mahasiswa yang mengambil kanji 3 kelas A dan B tidak memiliki perbedaan nilai yang terlalu besar. Sehingga membuat peneliti dapat menilai secara objektif.

Pembelajaran kanji 3 di STBA JIA dilakukan sebanyak satu kali dalam satu minggu, dalam satu pertemuan membahas satu bab. Target dalam penelitian ini, siswa dapat membaca serta menulis sesuai dengan kaidah kanji yang berlaku. Target yang sudah ditentukan oleh peneliti dapat tercapai tanpa menghadapi kesulitan yang berarti dikarenakan mahasiswa sangat merasa senang, nyaman, dan cocok menggunakan metode pembelajaran ini.

Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat diimplikasikan ke dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya *kanji*. Metode pembelajaran ini juga merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran dalam mengajarkan mata kuliah kanji. Salah satu keunggulan metode pembelajaran ini berjalan dengan baik didukung dengan karakter siswa yang sangat antusias dan kompetitif.

Penerapkan metode pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* dalam kegiatan belajar dan mengajar dapat membantu meningkatkan keaktifan mahasiswa di dalam kelas karena mahasiswa bisa berdiskusi, menyusun strategi, dan berkompetisi. Selain membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa, metode pembelajaran ini dapat meningkatkan nilai sosial mahasiswa karena melatih rasa percaya sesama mahasiswa, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat.

C. Saran

1. Bagi Pembelajar

Metode pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* memiliki banyak kelebihan baik dalam bidang akademik maupun bidang sosial. Apabila pembelajar akan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* dalam mata kuliah *kanji*, sebaiknya menggunakan ruang kelas yang cukup besar sehingga mempermudah dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode ini, melakukan turnamen dengan persaingan yang sehat, serta penyusunan strategi yang baik dan benar agar dapat menjadi pemenang.

2. Bagi Pengajar

Metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* ini tidak hanya bisa diterapkan dalam pembelajaran kanji, tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran mata kuliah kebahasaan lainnya. Kelompok selalu dibagi secara heterogen agar tidak terjadi kesenjangan sosial di antara mahasiswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan meneliti metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* baik dalam pembelajaran *kanjii* maupun pembelajaran mata kuliah lainnya, sebaiknya diperhatikan kondisi mahasiswa baik dari segi akademik maupun dari segi sosial mereka. Selain itu, harus diperhatikan waktu berlangsungnya penelitian. Sebaiknya untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan *pre-test* terlebih dahulu.

Selain itu, alangkah baiknya jika ingin meneliti dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*, peneliti harus mencari ruang kelas dengan fasilitas yang memadai untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament*, serta harus bisa menentukan waktu belajar yang tepat agar proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan lancar dan hasil yang didapat pun akan memuaskan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(KELAS EKSPERIMEN)

Nama Universitas : STBA JIA
Mata Pelajaran : Kanji 3(Kanji 3)
Semester : 3
Pertemuan ke : 1 (BAB 29)
Alokasi Waktu : 90 Menit

Standar Kompetensi : Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar.

Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana

Membaca

Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat.

Menulis

Menulis kanji dengan benar dan tepat.

Kode Standar Kompetensi : 1, 2, dan 3

Kompetensi Dasar :

1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat.

3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.

Indikator :

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.

- Menuliskan huruf kanji dengantepat.

I. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe TGT:

1. Siswa dapat membacadan menulis huruf kanji dengan tepat.
2. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

II. Materi Ajar :

➤ Huruf Kanji

(試、験、面、接、説、果、合、格、受、落、残、念)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 試 (13)
 意味 (いみ) : Coba, Tes
 訓読み (くんよみ) : ここえろ一みる、ため一す
 音読み (おんよみ) : シ
 例えば (たとえば) : 試みる、試す、試合、試着室。

漢字 (かんじ) : 験(18)
 意味 (いみ) : Uji
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : ケン
 例えば (たとえば) : 試験、実験、経験。

漢字 (かんじ) : 面 (9)
 意味 (いみ) : Tampak, Depan
 訓読み (くんよみ) : おもて、おも
 音読み (おんよみ) : メン
 例えば (たとえば) : 面白い、面接する、～方面。

漢字 (かんじ)	: 接 (11)
意味 (いみ)	: Hubung
訓読み (くんよみ)	: つーぐ
音読み (おんよみ)	: セツ
例えば (たとえば)	: 接ぐ、面接、直接、間接。

漢字 (かんじ)	: 説 (14)
意味 (いみ)	: Menjelaskan
訓読み (くんよみ)	: とーく
音読み (おんよみ)	: セツ
例えば (たとえば)	: 説明、小説。

漢字 (かんじ)	: 果 (8)
意味 (いみ)	: Buah, Hasil
訓読み (くんよみ)	: はーたす
音読み (おんよみ)	: カ
例えば (たとえば)	: 結果、果物、効果。

漢字 (かんじ)	: 合 (6)
意味 (いみ)	: Ikut, Gabung, Serta
訓読み (くんよみ)	: あーう、あーわす
音読み (おんよみ)	: ゴウ、ガッー
例えば (たとえば)	: 合う、話し合う、合宿、合計。

漢字 (かんじ) : 格(10)
 意味 (いみ) : Struktur, Peringkat
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : カク
 例えば (たとえば) : 合格、資格、性格。

漢字 (かんじ) : 受(8)
 意味 (いみ) : Menerima
 訓読み (くんよみ) : うーかる、うーける
 音読み (おんよみ) : ジュ
 例えば (たとえば) : 受ける、受付、受験、受話器。

漢字 (かんじ) : 受(12)
 意味 (いみ) : Menerima
 訓読み (くんよみ) : うーかる、うーける
 音読み (おんよみ) : ジュ
 例えば (たとえば) : 落ちる、落とす、落第する。

漢字 (かんじ) : 残(10)
 意味 (いみ) : Sisa, Tinggal
 訓読み (くんよみ) : のーこる、のーこす
 音読み (おんよみ) : ザン
 例えば (たとえば) : 残す、残る、残高、残業。

漢字 (かんじ) : 念(8)
 意味 (いみ) : Sense, Desire
 訓読み (くんよみ) :

音読み（おんよみ） : ネン
 例えば（たとえば） : 記念、残念。

- III. Metode Pembelajaran :
- a. Metode : Ceramah, turnamen, dan pemberian tugas
 b. Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT
- IV. Langkah-Langkah Pembelajaran :
- Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (menit)
1	<p>TATAP MUKA</p> <p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10'
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing- 	

	<p>masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru menjelaskan aturan bermain. • Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan kelas untuk mewakili kelompok masing-masing. • Guru memberi waktu 5 menit untuk siswa menyusun <i>puzzle</i>, lalu menjawab pernyataan yang ada. Kegiatan tersebut diulang hingga semua anggota kelompok maju kedepan kelas dan menjalankan turnamen • Guru mengamati dan mengawasi siswa. • Kelompok yang mengumpulkan point terbanyak adalah pemenang dalam turnamen tersebut. <p>b. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah dipelajari. 2. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji. 	<p>60`</p> <p>10`</p>
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi. • Guru menginformasikan kelompok pemenang. • Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. • Doa penutup dipimpin oleh siswa. 	<p>10`</p>

V. Bahan/Sumber Belajar :

Buku Basic Kanji Book VOL.2.

VI. Alat /Media Pembelajaran :

1. *Puzzle*
2. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :

1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)
2. Bentuk soal : membaca dan menulis Kanji
3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 29*

I. Pilihlah jawaban yang benar(1X10)

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. じっけん= | 6. らくだい= |
| 2. かんせつ= | 7. ざんだか= |
| 3. しかく= | 8. きねん= |
| 4. くだもの= | 9. せいかく= |
| 5. がっしゅく= | 10. うけつけ= |

VIII.Kunci Jawaban:

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 29*

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. じっけん=実験 | 6. らくだい=落第 |
| 2. かんせつ=間接 | 7. ざんだか=残高 |
| 3. しかく= 資格 | 8. きねん=記念 |
| 4. くだもの=果物 | 9. せいかく=性格 |
| 5. がっしゅく=合宿 | 10. うけつけ=受付 |

IX. Format Penilaian

❖ I (Menulis Kanji)

Tiap soal terdiri dari 2 poin dengan ketentuan:

KETENTUAN	POIN
Semua huruf ditulis dengan benar.	2
Salah menulis satu huruf	1
Salah menulis semua huruf	0

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

(Anika Kustiani S)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(KELAS KONTROL)**

Nama Universitas : STBA JIA

Mata Pelajaran : Kanji 3(Kanji 3)

Semester	: 3
Pertemuan ke	: 1 (BAB 29)
Alokasi Waktu	: 90 Menit
Standar Kompetensi	: Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar.

Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana

Membaca

Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat.

Menulis

Menulis kanji dengan benar dan tepat.

Kode Standar Kompetensi	: 1, 2, dan 3
-------------------------	---------------

Kompetensi Dasar	: 1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat. 2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat. 3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.
------------------	--

Indikator :

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.
- Menuliskan huruf kanji dengan tepat.

I. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD:

1. Siswa dapat membacadan menulis huruf kanji dengan tepat.
2. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

II. Materi Ajar :

➤ Huruf Kanji

(試、験、面、接、説、果、合、格、受、落、残、念)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 試 (13)
 意味 (いみ) : Coba, Tes
 訓読み (くんよみ) : ここえろ一みる、ため一す
 音読み (おんよみ) : シ
 例えば (たとえば) : 試みる、試す、試合、試着室。

漢字 (かんじ) : 険 (18)
 意味 (いみ) : Uji
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : ケン
 例えば (たとえば) : 試験、実験、経験。

漢字 (かんじ) : 面 (9)

意味 (いみ) : Tampak, Depan
 訓読み (くんよみ) : おもて、おも
 音読み (おんよみ) : メン
 例えば (たとえば) : 面白い、面接する、～方面。

漢字 (かんじ) : 接 (11)
 意味 (いみ) : Hubung
 訓読み (くんよみ) : つーぐ
 音読み (おんよみ) : セツ
 例えば (たとえば) : 接ぐ、面接,直接、間接。

漢字 (かんじ) : 説 (14)
 意味 (いみ) : Menjelaskan
 訓読み (くんよみ) : とーく
 音読み (おんよみ) : セツ
 例えば (たとえば) : 説明、小説。

漢字 (かんじ) : 果 (8)
 意味 (いみ) : Buah, Hasil
 訓読み (くんよみ) : は一たす
 音読み (おんよみ) : カ
 例えば (たとえば) : 結果、果物、効果。

漢字 (かんじ) : 合 (6)
 意味 (いみ) : Ikut, Gabung、Serta
 訓読み (くんよみ) : あーう、あーわす
 音読み (おんよみ) : ゴウ、ガッー
 例えば (たとえば) : 合う、話し合う、合宿、合計。

漢字 (かんじ) : 格(10)
 意味 (いみ) : Struktur, Peringkat
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : カク
 例えば (たとえば) : 合格、資格、性格。

漢字 (かんじ) : 受(8)
 意味 (いみ) : Menerima
 訓読み (くんよみ) : うーかる、うーける
 音読み (おんよみ) : ジュ
 例えば (たとえば) : 受ける、受付、受験、受話器。

漢字 (かんじ) : 受(12)
 意味 (いみ) : Menerima
 訓読み (くんよみ) : うーかる、うーける
 音読み (おんよみ) : ジュ
 例えば (たとえば) : 落ちる、落とす、落第する。

漢字 (かんじ) : 残(10)
 意味 (いみ) : Sisa, Tinggal
 訓読み (くんよみ) : のーこる、のーこす
 音読み (おんよみ) : ザン
 例えば (たとえば) : 残す、残る、残高、残業。

漢字 (かんじ) : 念(8)
 意味 (いみ) : Sense, Desire
 訓読み (くんよみ) :

音読み（おんよみ） : ネン
 例えば（たとえば） : 記念、残念。

- III. Metode Pembelajaran :
- Metode : Ceramah, lembar diskusi, dan pemberian tugas
 - Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe STAD
- Langkah-Langkah Pembelajaran :
- Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajar	Waktu (menit)
1	<p>TATAP MUKA</p> <p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10'
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>c. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru mengamati dan mengawasi siswa. 	60'
	<p>d. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah dipelajari. • Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji. 	10'
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi. • Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. • Doa penutup dipimpin oleh siswa. 	10'

➤ Bahan/Sumber Belajar :
Buku Basic Kanji Book VOL.2.

➤ Alat /Media Pembelajaran :
1. *Puzzle*
2. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :

1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)

2. Bentuk soal : Menulis Kanji

3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 29*

I. Pilihlah jawaban yang benar(1X10)

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. じっけん＝ | 6. らくだい＝ |
| 2. かんせつ＝ | 7. ざんだか＝ |
| 3. しかく＝ | 8. きねん＝ |
| 4. くだもの＝ | 9. せいかく＝ |
| 5. がっしゆく＝ | 10. うけつけ＝ |

VIII.Kunci Jawaban:

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 29*

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. じっけん＝実験 | 6. らくだい＝落第 |
| 2. かんせつ＝間接 | 7. ざんだか＝残高 |
| 3. しかく＝資格 | 8. きねん＝記念 |
| 4. くだもの＝果物 | 9. せいかく＝性格 |
| 5. がっしゆく＝合宿 | 10. うけつけ＝受付 |

IX. Format Penilaian

❖ I (Menulis Kanji)

Tiap soal terdiri dari 2 poin dengan ketentuan:

KETENTUAN	POIN
Semua huruf ditulis dengan benar.	2
Salah menulis satu huruf	1
Salah menulis semua huruf	0

Lampiran

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

(Anika Kustiani S)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(KELAS EKSPERIMEN)

Nama Universitas : STBA JIA

Mata Pelajaran : Kanji 3(Kanji 3)

Semester : 3

Pertemuan ke : 2 (BAB 30)

Alokasi Waktu : 90 Menit

Standar Kompetensi : Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar.

Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana

Membaca

Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat.

Menulis

Menulis kanji dengan benar dan tepat.

Kode Standar Kompetensi : 1, 2, dan 3

Kompetensi Dasar :

1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat.

3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.

Indikator :

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.
- Menuliskan huruf kanji dengan tepat.

VII. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe TGT:

3. Siswa dapat membacakan menulis huruf kanji dengan tepat.
4. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

VIII. Materi Ajar :

➤ Huruf Kanji

(指、折、払、投、打、深、洗、流、消、決)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 指 (9)
 意味 (いみ) : Jari, tunjuk
 訓読み (くんよみ) : ゆび、さーす
 音読み (おんよみ) : セツ
 例えば (たとえば) : 指、指す、指定席。

漢字 (かんじ) : 折 (7)
 意味 (いみ) : Patah, Genggam
 訓読み (くんよみ) : おーる
 音読み (おんよみ) : セツ
 例えば (たとえば) : 折る、右折、左折、折り紙。

漢字 (かんじ) : 払 (5)
 意味 (いみ) : Bayar
 訓読み (くんよみ) : はらーう

音読み（おんよみ）	:
例えば（たとえば）	: 払う、支払い、前払い。
漢字（かんじ）	: 投(7)
意味（いみ）	: Lempar
訓読み（くんよみ）	: なーげる
音読み（おんよみ）	: トウ
例えば（たとえば）	: 投げる、投書、投資。
漢字（かんじ）	: 打(5)
意味（いみ）	: Memukul
訓読み（くんよみ）	: うーつ
音読み（おんよみ）	: ダ
例えば（たとえば）	: 打つ、待ち合わせ、打楽器。
漢字（かんじ）	: 深(11)
意味（いみ）	: Dalam
訓読み（くんよみ）	: ふかーい
音読み（おんよみ）	: シン
例えば（たとえば）	: 深い、深夜。
漢字（かんじ）	: 洗(9)
意味（いみ）	: Cuci
訓読み（くんよみ）	: あらーう
音読み（おんよみ）	: セン
例えば（たとえば）	: 洗う、洗剤、洗面上、お手洗い。
漢字（かんじ）	: 流(10)

意味 (いみ)	: Aliran
訓読み (くんよみ)	: ながーれる、ながーす
音読み (おんよみ)	: リョウ
例えば (たとえば)	: 流れ、流れる、流行、流通する。
漢字 (かんじ)	: 消(10)
意味 (いみ)	: Hapus
訓読み (くんよみ)	: きーえる、けーす
音読み (おんよみ)	: ショウ
例えば (たとえば)	: 消える、消す、消費、消化。
漢字 (かんじ)	: 決(7)
意味 (いみ)	: Memutuskan
訓読み (くんよみ)	: きーまる、きーめる
音読み (おんよみ)	: ケツ
例えば (たとえば)	: 決める、決心、決定。

- IX. Metode Pembelajaran :
- c. Metode : Ceramah, turnamen, dan pemberian tugas
- d. Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT
- X. Langkah-Langkah Pembelajaran :
- Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (menit)
1	TATAP MUKA Kegiatan Awal (Pendahuluan)	10'

	<p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>e. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru menjelaskan aturan bermain. • Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan kelas untuk mewakili kelompok masing-masing. • Guru memberi waktu 5 menit untuk siswa menyusun <i>puzzle</i>, lalu menjawab pernyataan yang ada. Kegiatan tersebut diulang hingga semua anggota kelompok maju kedepan kelas dan menjalankan turnamen • Guru mengamati dan mengawasi siswa. • Kelompok yang mengumpulkan point terbanyak adalah pemenang dalam turnamen tersebut. <p>f. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah dipelajari. 4. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji. 	<p>60`</p> <p>10`</p>

3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi. • Guru menginformasikan kelompok pemenang. • Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. • Doa penutup dipimpin oleh siswa. 	10'
---	--	-----

XI. Bahan/Sumber Belajar :

Buku Basic Kanji Book VOL.2.

XII. Alat /Media Pembelajaran :

3. *Puzzle*

4. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :

1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)

2. Bentuk soal : Menulis Kanji

3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 30*

❖ Isilah kotak dibawah ini dengan baik (1X20)

1. させつ

--	--

2. しんや

--	--

--	--

3. せんざい

4. しょうか

--	--

5. けっしん

--	--

6. りゅうこう

--	--

7. とうしょ

--	--

8. していせき

--	--	--

9. たがつき

--	--	--

VIII.Kunci Jawaban:

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 30*

I. Isilah kotak dibawah ini dengan baik (1X20)

1. させつ

左	折
---	---

2. しんや

深	夜
---	---

3. せんざい

洗	剤
---	---

4. しょうか

消	化
---	---

5. けっしん

決	心
---	---

流	行
---	---

6. りゅうこう

7. とうしょ

投	書
---	---

8. していせき

指	定	席
---	---	---

9. だがっき

打	楽	器
---	---	---

IX. Format Penilaian

❖ I (Menulis Kanji)

Tiap soal terdiri dari 1 poin dengan ketentuan:

KETENTUAN	POIN
Semua huruf ditulis dengan benar.	1
Salah menulis semua huruf	0

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

Lampiran

(Anika Kustiani S)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(KELAS KONTROL)

Nama Universitas	: STBA JIA
Mata Pelajaran	: Kanji 3(Kanji 3)
Semester	: 3
Pertemuan ke	: 2 (BAB 30)
Alokasi Waktu	: 90 Menit
Standar Kompetensi	: Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar.

Berbicara

Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana

Membaca

Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat.

Menulis

Menulis kanji dengan benar dan tepat.

Kode Standar Kompetensi : 1, 2, dan 3

Kompetensi Dasar :

1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat.

3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.

Indikator :

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.
- Menuliskan huruf kanji dengan tepat.

IV. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD:

3. Siswa dapat membacadan menulis huruf kanji dengan tepat.
4. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

V. Materi Ajar :

➤ Huruf Kanji

(指、折、払、投、打、深、洗、流、消、決)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 指 (9)
意味 (いみ) : Jari, tunjuk
訓読み (くんよみ) : ゆび、さーす
音読み (おんよみ) : セツ
例えば (たとえば) : 指、指す、指定席。

漢字 (かんじ) : 折(7)
意味 (いみ) : Patah, Genggam

訓読み (くんよみ) : おーる
 音読み (おんよみ) : セツ
 例えば (たとえば) : 折る、右折、左折、折り紙。

漢字 (かんじ) : 払(5)
 意味 (いみ) : Bayar
 訓読み (くんよみ) : はらーう
 音読み (おんよみ) :
 例えば (たとえば) : 払う、支払い、前払い。

漢字 (かんじ) : 投(7)
 意味 (いみ) : Lempar
 訓読み (くんよみ) : なーげる
 音読み (おんよみ) : トウ
 例えば (たとえば) : 投げる、投書、投資。

漢字 (かんじ) : 打(5)
 意味 (いみ) : Memukul
 訓読み (くんよみ) : うーつ
 音読み (おんよみ) : ダ
 例えば (たとえば) : 打つ、待ち合わせ、打楽器。

漢字 (かんじ) : 深(11)
 意味 (いみ) : Dalam
 訓読み (くんよみ) : ふかーい
 音読み (おんよみ) : シン
 例えば (たとえば) : 深い、深夜。

漢字 (かんじ)	: 洗(9)
意味 (いみ)	: Cuci
訓読み (くんよみ)	: あらう
音読み (おんよみ)	: セン
例えば (たとえば)	: 洗う、洗剤、洗面上、お手洗い。

漢字 (かんじ)	: 流(10)
意味 (いみ)	: Aliran
訓読み (くんよみ)	: ながーれる、ながーす
音読み (おんよみ)	: リョウ
例えば (たとえば)	: 流れ、流れる、流行、流通する。

漢字 (かんじ)	: 消(10)
意味 (いみ)	: Hapus
訓読み (くんよみ)	: きーえる、けーす
音読み (おんよみ)	: ショウ
例えば (たとえば)	: 消える、消す、消費、消化。

漢字 (かんじ)	: 決(7)
意味 (いみ)	: Memutuskan
訓読み (くんよみ)	: きーまる、きーめる
音読み (おんよみ)	: ケツ
例えば (たとえば)	: 決める、決心、決定。

- VI. Metode Pembelajaran :
- Metode : Ceramah, lembar diskusi, dan pemberian tugas
 - Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe STAD

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran :
 Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajar	Waktu (menit)
1	<p>TATAP MUKA</p> <p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10'
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>g. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru mengamati dan mengawasi siswa. <p>h. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah 	60'

	dipelajari. • Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji.	10'
3	Kegiatan Akhir • Guru menyimpulkan materi. • Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. • Doa penutup dipimpin oleh siswa.	10'

VIII. Bahan/Sumber Belajar :

Buku Basic Kanji Book VOL.2.

IX. Alat/Media Pembelajaran :

1. *Puzzle*
2. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :

1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)
2. Bentuk soal : Menulis Kanji
3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 30*

❖ Isilah kotak dibawah ini dengan baik (1X20)

1. させつ

--	--

2. しんや		
3. せんざい		
4. しょうか		
5. けっしん		
6. りゅうこう		
7. とうしょ		
8. していせき		
9. たがつき		

VIII.Kunci Jawaban:

- ❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 30*

Isilah kotak dibawah ini dengan baik (1X20)

1. させつ	左	折
2. しんや	深	夜
3. せんざい	洗	剤
	消	化

4. しょうか

5. けっしん

決	心
---	---

6. りゅうこう

流	行
---	---

7. とうしょ

投	書
---	---

8. していせき

指	定	席
---	---	---

9. だがっき

打	楽	器
---	---	---

IX. Format Penilaian

❖ I (Menulis Kanji)

Tiap soal terdiri dari 1 poin dengan ketentuan

KETENTUAN	POIN
Semua huruf ditulis dengan benar.	1
Salah menulis semua huruf	0

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

(Anika Kustiani S)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(KELAS KONTROL)

Nama Universitas	: STBA JIA
Mata Pelajaran	: Kanji 3(Kanji 3)
Semester	: 3
Pertemuan ke	: 3 (BAB 31)
Alokasi Waktu	: 90 Menit
Standar Kompetensi	: Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar.
	Berbicara Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana
	Membaca Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat.
	Menulis Menulis kanji dengan benar dan tepat.
Kode Standar Kompetensi	: 1, 2, dan 3
Kompetensi Dasar	:

1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat.

3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.

Indikator

:

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.
- Menuliskan huruf kanji dengan tepat.

X. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD:

5. Siswa dapat membacadan menulis huruf kanji dengan tepat.
6. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

XI. Materi Ajar

:

➤ Huruf Kanji

(旅、約、案、順、備、相、談、連、絡、泊、特、急)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 旅 (10)

意味 (いみ) : Jalan-jalan

訓読み (くんよみ) : たび

音読み (おんよみ) : リヨ

例えば (たとえば) : 旅、旅行、旅費、旅館。

漢字 (かんじ) : 約(9)
意味 (いみ) : Janji, estimasi
訓読み (くんよみ) :
音読み (おんよみ) : ヤク
例えば (たとえば) : 約束、予約する、約～、婚約。

漢字 (かんじ) : 案(10)
意味 (いみ) : Ide, informasi baik
訓読み (くんよみ) :
音読み (おんよみ) : アン
例えば (たとえば) : 案、名案、案内。

漢字 (かんじ) : 準(13)
意味 (いみ) : Level, Semi-
訓読み (くんよみ) :
音読み (おんよみ) : ジュン
例えば (たとえば) : 準備、準急、水準。

漢字 (かんじ) : 備(12)
意味 (いみ) : Menyediakan
訓読み (くんよみ) : そな一わる、そな一える
音読み (おんよみ) : ビ
例えば (たとえば) : 備わる、備える、設備。

漢字 (かんじ) : 相(9)
意味 (いみ) : Tatap muka, Menteri

訓読み（くんよみ） : あい
 音読み（おんよみ） : ソウ、ショウ
 例えば（たとえば） : 相手、相談、首相。

漢字（かんじ） : 談(15)
 意味（いみ） : Bicara
 訓読み（くんよみ） :
 音読み（おんよみ） : ダン
 例えば（たとえば） : 対談、会談。

漢字（かんじ） : 連(10)
 意味（いみ） : Hubung
 訓読み（くんよみ） : つらーなる、つーれる、つらねる
 音読み（おんよみ） : レン
 例えば（たとえば） : 連なる、連れて行く、国連、連日。

漢字（かんじ） : 絡(12)
 意味（いみ） : Lilit
 訓読み（くんよみ） : からーまる、からーむ
 音読み（おんよみ） : ラク
 例えば（たとえば） : 絡まる、連絡。

漢字（かんじ） : 泊(8)
 意味（いみ） : Penginapan
 訓読み（くんよみ） : とーまる、とーめる

音読み（おんよみ） : ハク, バク
 例えば（たとえば） : 泊まる、宿泊、~泊。

漢字（かんじ） : 特(10)
 意味（いみ） : Khusus
 訓読み（くんよみ） :
 音読み（おんよみ） : トク、トツ
 例えば（たとえば） : 特に、特別、特急。

漢字（かんじ） : 急(9)
 意味（いみ） : Cepat, buru-buru
 訓読み（くんよみ） : いそぐ
 音読み（おんよみ） : キュウ
 例えば（たとえば） : 急ぐ、急に、急用、急行。

- XII. Metode Pembelajaran :
- Metode : Ceramah, lembar diskusi, dan pemberian tugas
 - Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe STAD

XIII. Langkah-Langkah Pembelajaran:

Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (menit)
1	TATAP MUKA Kegiatan Awal (Pendahuluan) 1. Apersepsi	10'

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>i. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru mengamati dan mengawasi siswa. <p>j. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah dipelajari. • Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji. 	<p>60'</p> <p>10'</p>
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi. • Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. • Doa penutup dipimpin oleh siswa. 	10'

V. Bahan/Sumber Belajar :

Buku Basic Kanji Book VOL.2.

VI. Alat/Media Pembelajaran :

3. *Puzzle*
4. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :

1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)
2. Bentuk soal : Membaca Kanji
3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat membaca huruf kanji yang terdapat pada *lesson 31*
Cariah kanji yang benar dibawah ini (1X10)

宿料理最近経験留学両親良子国
泊最悪目的急行進学食物文化連
飛行特説明用法国民無理不安魚
結果 急公民動物旅各種国立成員
首参加美容院費外国進歩連続鳥
相変化銀行以前会大変最小不便

- | | | | |
|----|-------|-----|-------|
| 1. | しゅくはく | 6. | しゅしょう |
| 2. | きゅうこう | 7. | めいあん |
| 3. | こくれん | 8. | すいじゅん |
| 4. | とつきゅう | 9. | こんやく |
| 5. | りよひ | 10. | かいだん |

VIII.Kunci Jawaban:

❖ Siswa dapat membaca huruf kanji yang terdapat pada *lesson 31*

Cariah kanji yang benar dibawah ini (1X10)

宿料理最近経験留学両親良子国
泊最悪目的急行進学食物文化連
飛行特説明用法国民無理不安魚
結果急公民動物旅各種国立成員
首参加美容院費外国進歩連続鳥
相変化銀行以前会大變最小不便

1. しゅくはく

2. きゅうこう

3. こくれん

4. とつきゅう

5. りよひ

6. しゅしょう

7. めいあん

8. すいじゅん

9. こんやく

10. かいだん

IX. Format Penilaian

❖ (Membaca kanji)

Tiap soal bernilai 1 poin dengan ketentuan:

KETENTUAN	POIN
Semua huruf dibaca dengan benar.	1
Salah membaca satu atau kedua huruf	0

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

(Anika Kustiani S)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(KELAS EKSPERIMEN)

Nama Universitas	: STBA JIA
Mata Pelajaran	: Kanji 3(Kanji 3)
Semester	: 3
Pertemuan ke	: 4 (BAB 32)
Alokasi Waktu	: 90 Menit
Standar Kompetensi	: Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar. Berbicara Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana Membaca Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat. Menulis Menulis kanji dengan benar dan tepat.
Kode Standar Kompetensi	: 1, 2, dan 3
Kompetensi Dasar	:

1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.

2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat.

3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.

Indikator

:

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.
- Menuliskan huruf kanji dengan tepat.

XIII. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe TGT:

5. Siswa dapat membacadan menulis huruf kanji dengan tepat.
6. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

XIV. Materi Ajar

:

➤ Huruf Kanji

(線、発、到る、交、機、関、局、信、路、故、注、急、意)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 線 (15)

意味 (いみ) : Garis

訓読み (くんよみ) :

音読み (おんよみ) : 線

例えば (たとえば) : 線、～線、曲線、直線。

漢字 (かんじ) : 発(9)

意味 (いみ)	: Awalan, Issue
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: ハツ、ハツ、一パツ
例えば (たとえば)	: 出発、発表、発売、発行。
漢字 (かんじ)	: 到(8)
意味 (いみ)	: Datang, Jangkauan
訓読み (くんよみ)	: いたーる
音読み (おんよみ)	: トウ
例えば (たとえば)	: 到る、到着する。
漢字 (かんじ)	: 交(6)
意味 (いみ)	: Persilangan, penukaran
訓読み (くんよみ)	: まーじる、まじーわる
音読み (おんよみ)	: コウ
例えば (たとえば)	: 交じる、交わる、交通、外交。
漢字 (かんじ)	: 機(16)
意味 (いみ)	: Mesin, kesempatan
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: キ
例えば (たとえば)	: 機械、機能、ジェット機、機会。
漢字 (かんじ)	: 関(14)
意味 (いみ)	: Rintangan, terkait
訓読み (くんよみ)	: せき
音読み (おんよみ)	: カン
例えば (たとえば)	: 関係、関東地方、機関。
漢字 (かんじ)	: 局(9)

意味 (いみ)	: Bagian, divisi
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: キョク
例えば (たとえば)	: 局、電話局、放送局。
漢字 (かんじ)	: 信(9)
意味 (いみ)	: Percaya
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: シン
例えば (たとえば)	: 信じる、信用、信号、通信。
漢字 (かんじ)	: 絡(13)
意味 (いみ)	: Jalan, rute
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: 口
例えば (たとえば)	: 線路、道路、通路。
漢字 (かんじ)	: 故(9)
意味 (いみ)	: Tua, Terlambat
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: コ
例えば (たとえば)	: 故人、故障、事故。
漢字 (かんじ)	: 注(8)
意味 (いみ)	: Fokus
訓読み (くんよみ)	: そそーぐ
音読み (おんよみ)	: チュウ
例えば (たとえば)	: 注意、注、注文。
漢字 (かんじ)	: 急(13)

意味 (いみ)	: Bermaksud, arti
訓読み (くんよみ)	:
音読み (おんよみ)	: イ
例えば (たとえば)	: 意見、意識、意味。

- XV. Metode Pembelajaran :
- e. Metode : Ceramah, turnamen, dan pemberian tugas
- f. Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe TGT

XVI. Langkah-Langkah Pembelajaran:

Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajar	Waktu (menit)
1	<p>TATAP MUKA</p> <p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10'
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>k. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru menjelaskan aturan bermain. • Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan kelas untuk mewakili kelompok masing-masing. • Guru memberi waktu 5 menit untuk siswa menyusun <i>puzzle</i>, lalu menjawab pernyataan yang ada. Kegiatan tersebut diulang hingga semua anggota kelompok maju kedepan kelas dan menjalankan turnamen • Guru mengamati dan mengawasi siswa. • Kelompok yang mengumpulkan point terbanyak adalah pemenang dalam turnamen tersebut. <p>1. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah dipelajari. 6. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji. 	<p>60`</p> <p>10`</p>
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi. • Guru menginformasikan kelompok pemenang. • Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. • Doa penutup dipimpin oleh siswa. 	<p>10`</p>

XVII. Bahan/Sumber Belajar :
Buku Basic Kanji Book VOL.2.

XVIII. Alat /Media Pembelajaran :
5. *Puzzle*
6. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :
1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)

2. Bentuk soal : Menulis Kanji

3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 32*

Isilah kotak dibawah ini dengan pasangan yang tepat.

(1X10)

発	

信	

機	

故	

注	

VIII.Kunci Jawaban:

❖ Siswa dapat membaca huruf kanji yang terdapat pada *lesson 32*

Isilah kotak dibawah ini dengan pasangan yang tepat.

(1X10)

発	
---	--

信	
---	--

出発、発表、発売、発行

信用、信号、通信

機	

故	

機関、機能、機会

故人、故障、事故

注	

注意、注文

IX. Format Penilaian

❖ I (Menulis Kanji)

Tiap soal terdiri dari 2 poin dengan ketentuan:

KETENTUAN	POIN
Semua huruf ditulis dengan benar.	1
Salah menulis semua huruf	0

Lampiran

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

(Anika Kustiani S)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(KELAS KONTROL)

Nama Universitas : STBA JIA

Mata Pelajaran : Kanji 3(Kanji 3)

Semester	: 3
Pertemuan ke	: 4 (BAB 32)
Alokasi Waktu	: 90 Menit
Standar Kompetensi	: Siswa mampu berkomunikasi secara lisan, tulisan, dan membaca dengan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan lancar. Berbicara Mengungkapkan informasi sederhana secara lisan dalam bentuk paparan atau wacana sederhana Membaca Memahami dan membaca huruf kanji dengan lantang, benar dan tepat. Menulis Menulis kanji dengan benar dan tepat.
Kode Standar Kompetensi	: 1, 2, dan 3
Kompetensi Dasar	: 1.1 Memperoleh informasi umum dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat. 2.1 Membaca kata, frasa atau kalimat dalam wacana tertulis sederhana dengan huruf kanji secara tepat. 3.1 Menulis kata, frasa dan kalimat dengan huruf kanji yang tepat.
Indikator	:

- Membaca huruf kanji dengan tepat.
- Melafalkan kosakata yang ditulis kanji dengan tepat.
- Menuliskan huruf kanji dengan tepat.

XIV. Tujuan Pembelajaran melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD:

7. Siswa dapat membacakan menulis huruf kanji dengan tepat.
8. Siswa dapat membaca wacana dengan tepat.

XV. Materi Ajar :

➤ Huruf Kanji

(線、発、到る、交、機、関、局、信、路、故、注、急、意)

➤ Kosakata:

漢字 (かんじ) : 線 (15)

意味 (いみ) : Garis

訓読み (くんよみ) :

音読み (おんよみ) : 線

例えば (たとえば) : 線、～線、曲線、直線。

漢字 (かんじ) : 発(9)

意味 (いみ) : Awal, Issue

訓読み (くんよみ) :

音読み (おんよみ) : ハツ、ハッ、一パツ

例えば (たとえば) : 出発、発表、発売、発行。

漢字 (かんじ) : 到(8)

意味 (いみ) : Datang, Jangkauan

訓読み (くんよみ) : いたーる

音読み (おんよみ) : トウ

例えば (たとえば) : 到る、到着する。

漢字 (かんじ) : 交(6)
 意味 (いみ) : Persilangan, penukaran
 訓読み (くんよみ) : まーじる、まじーわる
 音読み (おんよみ) : コウ
 例えば (たとえば) : 交じる、交わる、交通、外交。

漢字 (かんじ) : 機(16)
 意味 (いみ) : Mesin, kesempatan
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : キ
 例えば (たとえば) : 機械、機能、ジュット機、機会。

漢字 (かんじ) : 関(14)
 意味 (いみ) : Rintangan, terkait
 訓読み (くんよみ) : せき
 音読み (おんよみ) : カン
 例えば (たとえば) : 関係、関東地方、機関。

漢字 (かんじ) : 局(9)
 意味 (いみ) : Bagian, divisi
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : キョク
 例えば (たとえば) : 局、電話局、放送局。

漢字 (かんじ) : 信(9)
 意味 (いみ) : Percaya
 訓読み (くんよみ) :

音読み (おんよみ) : シン
 例えば (たとえば) : 信じる、信用、信号、通信。

漢字 (かんじ) : 絡(13)
 意味 (いみ) : Jalan, rute
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : 口
 例えば (たとえば) : 線路、道路、通路。

漢字 (かんじ) : 故(9)
 意味 (いみ) : Tua, Terlambat
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : コ
 例えば (たとえば) : 故人、故障、事故。

漢字 (かんじ) : 注(8)
 意味 (いみ) : Fokus
 訓読み (くんよみ) : そそーぐ
 音読み (おんよみ) : チュウ
 例えば (たとえば) : 注意、注、注文。

漢字 (かんじ) : 急(13)
 意味 (いみ) : Bermaksud, arti
 訓読み (くんよみ) :
 音読み (おんよみ) : イ
 例えば (たとえば) : 意見、意識、意味。

XVI. Metode Pembelajaran :

- Metode : Ceramah, lembar diskusi, dan pemberian tugas
- Model : Pembelajaran *cooperative learning* Tipe STAD

XVII. Langkah-Langkah Pembelajaran:

Pertemuan Pertama : 90 Menit

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu (menit)
1	<p>TATAP MUKA</p> <p>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</p> <p>1. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diawali dengan ucapan salam dan doa pembuka. ▪ Menanyakan keadaan dan mengecek kehadiran siswa. ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10'
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>m. Eksplorasi</p> <p>Guru membuka pemikiran murid dengan menanyakan pelajaran yang sudah di pelajari pada pembelajaran kanji pertemuan sebelumnya, kemudian memberikan pengarahan untuk pembelajaran yang akan dipelajari.</p> <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kanji apa saja yang telah dipelajari. • Guru membagi siswa menjadi kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. • Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja dipelajari. • Guru mengamati dan mengawasi siswa. <p>n. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan kembali kanji apa saja yang sudah dipelajari. 	60'
		10'

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> kanji. 	
3	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none"> Guru menyimpulkan materi. Guru menutup pelajaran dengan memberikan salam. Doa penutup dipimpin oleh siswa. 	10'

XVIII. Bahan/Sumber Belajar :

Buku Basic Kanji Book VOL.2.

XIX. Alat/Media Pembelajaran :

5. *Puzzle*

6. Spidol dan papan tulis

VII. Penilaian :

1. Bentuk test : obyektif (tes terstruktur)

2. Bentuk soal : Menulis Kanji

3. Indikator dan Soal :

❖ Siswa dapat menulis huruf kanji yang terdapat pada *lesson 32*

Isilah kotak dibawah ini dengan pasangan yang tepat.

(1X10)

発	

信	

機	

故	

注	

VIII.Kunci Jawaban:

❖ Siswa dapat membaca huruf kanji yang terdapat pada *lesson 32*

Isilah kotak dibawah ini dengan pasangan yang tepat.

(1X10)

発	

信	

出発、発表、発売、発行

信用、信号、通信

機	

故	

機関、機能、機会

故人、故障、事故

注	
---	--



注意、注文

IX. Format Penilaian

❖ I (Menulis Kanji)

Tiap soal terdiri dari 2 poin dengan ketentuan:

KETENTUAN	POIN
Semua huruf ditulis dengan benar.	1
Salah menulis semua huruf	0

Jakarta, 25 September 2015

Peneliti

(Anika Kustiani S)

NAMA :

I. Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat (1X10)

1. 「バツいち」というのは、離婚の（経験・実験）が一回あると
いうことです。
2. 来年大学の入学試験を（受ける・取った）ことにしました。
3. この（小説・書き）はやまださんにきかされました。
4. そんなに（楽しかった・面白い）なら、ぜひ見てみたいですね。
5. 友達と今午後の予定について（話し合った・おしゃべりまし
た）。
6. 火曜日のバスケットボールの試合は（記念・残念）な結果に終
わった。
7. 来週試験の（考課・結果）がでます。
8. 彼は先週10時間（残業する・残業した）。

9. (間接・面接) はうまく運んだので彼は就^{しゅうしょく}職できた

10. わたしは銀行で(投資・投書) します。

II. Jawablah yang digaris bawah ini dengan kanji yang tepat (1X10)

1. ふかい海に住む魚はどんな色をしていますか。

2. 寝る前に電気をけしてください。

3. 大きな川が町の真ん中をながれています。

4. テストをやることで、りかいをふかめることができる。

5. 学校を卒業したらどうするの？もうきめませんか。

6. 日本で米のしょうひはけんしょうしています

7. 先生、シャンハイに来たら、れんらくしてください。

8. わたしは母にりょこうすることをそうだんしています。

III. Jawablah yang digaris bawah ini dengan hiragana yang tepat

(1X10)

1. コンサートがはじまりますから、急いてください。

2. 準備運動をしてから、プーるに入ってください。
3. 先生、私がこの町をご案内なさいます。
4. ホテルの特別な部屋を電話で予約した。
5. この美術館にはぼうかの設備があります。
6. ジャカルタ間に Shangrila ホテルに泊まります。 \
7. ここで豚肉があるから注文するまえに注意してください。
8. この^{ほどうきょう}歩道橋を渡って、まっすぐ行くと、線路にでます。
9. 今一番よく使われている通信機関は電話です。
10. 東京駅を6時に出発して、10時半ごろ広島とうちやくします。

KUNCI JAWABAN

I. Pilihlah jawaban dibawah ini dengan tepat (1X10)

1. 「バツいち」というのは、離婚の（経験・実験）が一回あるということです。
2. 来年大学の入学試験を（受ける・取った）ことにしました。
3. この（小説・書き）はやまださんにきかされました。
4. そんなに（楽しかった・面白い）なら、ぜひ見てみたいですね。
5. 友達と今午後の予定について（話し合った・おしゃべりしました）。

6. 火曜日のバスケットボールの試合は（記念・残念）な結果に終わった。
7. 来週試験の（考課・結果）がです。
8. 彼は先週10時間（残業する・残業した）。
9. （間接・面接）はうまく運んだので彼は就職しゅうしょくできた。
10. わたしは銀行で（投資・投書）します。

I. Jawablah yang digaris bawah ini dengan kanji yang tepat (1X10)

1. 深い海に住む魚はどんな色をしていますか。
2. 寝る前に電気を消してください。
3. 大きな川が町の真ん中を流れています。
4. テストをやってみることで、りかいを深めることができる。
5. 学校を卒業したらどうするの？もう決めませんか。
6. 日本で米の消費はけんしょうしています
7. 先生、シャンハイに来たら、連絡してください。
8. わたしは母に旅行することを相談しています。

II. Jawablah yang digaris bawah ini dengan hiragana yang tepat

(1X10)

1. コンサートがはじまりますから、いそいでください。

2. じゅんぴ運動をしてから、プーるに入ってください。
3. 先生、私がこの町をごあんないなさいます。
4. ホテルのとくべつな部屋を電話でよやくした。
5. この美術館にはぼうかのせつびがあります。
6. ジャカルタ間に Shangrila ホテルにとまります。
7. ここで豚肉があるから注文するまえにちゆいしてください。
8. この歩道橋^{ほどうきょう}を渡って、まっすぐ行くと、せんろにでます。
9. 今一番よく使われている通信きかんは電話です。
10. 東京駅を6時にしゅっぱつして、10時半ごろ広島とうちやく
します。

ANGKET

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Dalam mempelajari bahasa Jepang, mata kuliah <i>kanji</i> merupakan mata kuliah yang menarik				
2	Anda menemukan kesulitan dalam mempelajari mata kuliah <i>kanji</i> .				
3	Menaruh minat yang besar untuk mempelajari <i>kanji</i> setelah belajar menggunakan metode pembelajaran TGT”				
4	Menurut Anda perlu dilakukan variasi dalam metode pembelajaran mata kuliah <i>kanji</i>				
5	Anda sebelumnya pernah mendengar atau mengetahui metode pembelajaran TGT				
6	Metode pembelajaran TGT pernah diterapkan dalam mata kuliah <i>kanji</i> sebelum eksperimen ini dilakukan				
7	Menurut Anda, metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar <i>kanji</i> ”				
8	Banyaknya peraturan dalam pembelajaran menggunakan metode pembelajaran TGT membuat anda bingung.				
9	Anda lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran TGT dibandingkan dengan ceramah				
10	Menurut Anda, metode pembelajaran TGT cocok untuk pembelajaran <i>kanji</i>				

DAFTAR ABSEN
(KELAS EKSPERIMEN)

No	Nama Mahasiswa	Daftar Absen Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Chika Azziyati	✓	✓	✓	✓
2	Nuria Khilda	✓	✓		✓
3	M.Ilham		✓	✓	✓
4	Noviyati	✓	✓	✓	✓
5	suastu Intan	✓	✓	✓	✓
6	Resti Y.	✓	✓	✓	✓
7	Rida Dwi A.	✓	✓	✓	✓
8	Wisnu Pratama P.	✓	✓	✓	✓
9	Lidya Sari	✓		✓	✓
10	Nur Atiqoh	✓	✓	✓	✓
11	Uci Aryati	✓	✓	✓	✓
12	Heru Purnomo	✓	✓		✓
13	Elenda	✓	✓	✓	✓
14	Melisa Puspita	✓	✓	✓	✓
15	Fardhi Ramadhara	✓	✓	✓	✓
16	Nining Winarsih	✓		✓	✓
17	Sri Yuliana	✓	✓	✓	✓
18	Astika Dwi A.	✓	✓	✓	✓
19	Fitria Apriningrum		✓	✓	✓
20	Winda Monica	✓	✓	✓	✓
21	Heri Sukanto	✓	✓	✓	✓
22	Bayu Prasetya	✓		✓	✓
23	Fransisca Aprilia	✓	✓	✓	✓
24	Friska Febriyanti	✓	✓	✓	✓
25	Indah Afrianita	✓	✓	✓	✓
26	Reisha Zulvia A.	✓	✓	✓	✓
27	Diajeng Fandika P.S.		✓	✓	✓
28	Utari Setianingrum		✓	✓	✓

DAFTAR ABSEN
(KELAS KONTROL)

No	Nama Mahasiswa	Daftar Absen Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Arif Septanto	✓	✓	✓	✓
2	Nurrahma	✓	✓	✓	✓
3	Nurohim	✓	✓		✓
4	Putri Syaraswati	✓	✓	✓	✓
5	Diana Widianti	✓	✓	✓	✓
6	Khorina Dwi L.	✓	✓	✓	✓
7	Anggita Octavi		✓	✓	✓
8	Hellena	✓	✓	✓	✓
9	Sarrah Febritama	✓	✓	✓	✓
10	Novi Manggi A. W.	✓		✓	✓
11	Mellisa Gilbert	✓	✓	✓	✓
12	Bilqis Fauzia Z.	✓	✓		✓
13	Fitri Ardiani		✓	✓	✓
14	Meitha Rahma H.P.	✓	✓	✓	✓
15	Kiki Dwi J.	✓	✓	✓	✓
16	Imelda	✓		✓	✓
17	Rafi Irham	✓	✓	✓	✓
18	Akbar Aji S.	✓	✓	✓	✓
19	Sandi Prayoga	✓	✓	✓	✓
20	Hayat Paturohman	✓	✓	✓	✓
21	Erlan Nurrahmahdansyah	✓	✓	✓	✓
22	Yuyum Qoyumah	✓		✓	✓
23	Ofika Fitri Rahayu	✓	✓	✓	✓
24	Yolla Amanda	✓	✓	✓	✓
25	Siwi Dini A.	✓		✓	✓

EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rainhard Oliver H. Wungkana, S.S, M.Pd

Jabatan : Dosen STBA JIA

Menyatakan bahwa soal tes yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian yang berjudul “Efektivas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* melalui Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kanji Pada Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA BEKASI” telah memenuhi syarat dan dapat dinyatakan valid sebagai instrument penelitian yang dilaksanakan oleh:

Nama : Anika Kustiani Sartika

NIM : 2915111126

Jurusan : Pendidikan Bahasa Jepang

Demikian *expert judgement* ini buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 15 Oktober 2015

Rainhard Oliver H. Wungkana, S.S, M.Pd



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3470/UN39.12/KM/2015
Lamp. : 1 Lembar
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

21 Oktober 2015

Yth. Ketua Program Studi Jurusan Sastra Jepang
Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA
Jl. Cut Mutia, Bekasi

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Anika Kustiani Kartika
Nomor Registrasi : 291511126
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085697543293

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Penulisan Skripsi. Skripsi tersebut dengan judul :
"Efektivitas Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Melalui Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kanji Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan



Tembusan :
1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
2. Kaprog / Jurusan Bahasa Jepang

Drs. Syaifullah
NIP. 195702161984031001



SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING - JIA

Jalan Cut Muthia No. 30 Telp./Fax. (021) 882 2727
KOTAMADYA BEKASI

SURAT KETERANGAN

Nomor : 228/STBA JIA/XII/2015

Yang bertandatangan di bawah ini, Sekretaris Jurusan Bahasa Jepang Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi menerangkan bahwa:

Nama : Anika Kustiani Kartika
No. Reg : 2915111126
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
Judul Skripsi : "Efektivitas Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Melalui Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kanji Mahasiswa Tingkat II Jurusan Sastra Jepang STBA JIA".

telah melakukan penelitian di Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi sejak 28 Oktober s.d. 18 November 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 23 Desember 2015
Sekjur B. Jepang,



Karlhard Oliver H.W. S.S., M. Pd.

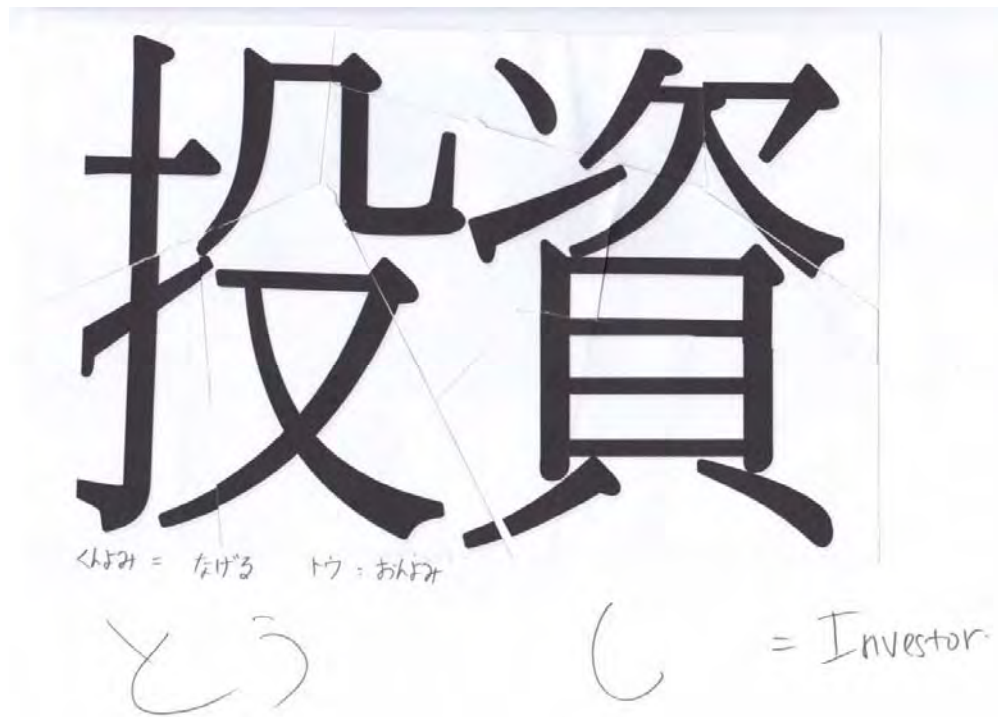








投資



流行

流行

ながける
ながか

リユウ
リウ (リウゴ)

Fashion

指す

指す

指す

Menunjuk

Onyomi : シ
Kunyomi : 指す
さす

決定

決定

きーぬる
きーまる

ケツ, ケツ

けつてい (memutuskan)

14	N	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	
15	O	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1
16	P	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	
17	Q	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	
18	R	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
19	S	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
20	T	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1
		14	14	13	14	13	14	15	12	13	11	11	10	10	10	12	14	11	11	12	12	14	10	14	14	11	12	12	13	13	9	13	
	indeks kesukukaran	0,7	0,7	0,65	0,7	0,65	0,7	0,75	0,6	0,65	0,55	0,55	0,5	0,5	0,6	0,6	0,7	0,55	0,55	0,6	0,6	0,7	0,5	0,7	0,7	0,7	0,55	0,6	0,6	0,65	0,65	0,45	0,65
	interpretasi	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	

No	Nama	Nomor Soal																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1				
2	B	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1			
3	C	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0			
4	D	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1			
5	E	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1			
6	F	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1		
7	G	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1		
8	H	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1		
9	I	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1		
10	J	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0			
11	K	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1		
12	L	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1		
13	M	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	
14	N	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	
15	O	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	
16	P	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
17	Q	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	
18	R	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
19	S	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
20	T	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1

