

Jurnal  
PENELITIAN  
MAHASISWA  
INDONESIA

Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia  
eISSN: 2827-9956  
Volume 3 Nomor 2 2023

Penerapan Model  
Pembelajaran *Team Games  
Tournament* berbantuan  
*Dominocard* Untuk  
Meningkatkan Penguasaan  
Huruf *Hiragana* Dan  
*Katakana*

Lidia Eta Ina Elo

[Lidia.eta@undiksha.ac.id](mailto:Lidia.eta@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

Desak Made Sri Mardani

[Desak.mardani@undiksha.ac.id](mailto:Desak.mardani@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

I Wayan Sadyana

[wayan.sadyana@undiksha.ac.id](mailto:wayan.sadyana@undiksha.ac.id)

Universitas Pendidikan Ganesha

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* mampu meningkatkan penguasaan siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap huruf *hiragana* dan *katakana*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data, yaitu: metode tes, metode observasi, dan kuesioner/angket. Adapun hasil penelitian ini, yaitu: presentase hasil belajar siswa pada *post-test* siklus I dan *post-test* siklus II adalah 63% dan 100%. Peningkatan klasikal hasil *post-test* siswa mengindikasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Hal ini didukung juga oleh respon siswa yang sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card*. Pada hasil observasi juga terlihat bahwa siswa mulai mengalami peningkatan baik dalam hasil belajar maupun motivasi belajar.

**Kata kunci:** Huruf *hiragana* dan *katakana*, *Team games tournament*, *Domino card*

### Abstract

This study aims to determine whether the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by domino cards can improve the mastery of class XII BB 1 students of SMA Negeri 4 Singaraja on hiragana and katakana letters. In addition, this study also aims to find out how the students

of class XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja respond to the application of the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by domino cards. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were 35 students of class XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja consisting of 17 male students and 18 female students. This study used several methods in collecting data, namely: test methods, observation methods, and questionnaires/questions. As for the results of this study, namely: the percentage of student learning outcomes in the post-test cycle I and post-test cycle II were 63% and 100%. The increase in the classical post-test results of students indicates that the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by domino cards can improve the mastery of hiragana and katakana letters for class XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. This was also supported by very positive student responses to the application of the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by domino cards. In the observation results it was also seen that students began to experience an increase in both learning outcomes and learning motivation.

**Keywords:** *Hiragana and Katakana, Team games tournament, Domino card*

## 1. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang mulai diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya para remaja. Mereka sangat tertarik untuk belajar bahasa Jepang melalui anime, drama, lagu, dan lain-lain. Di tingkat sekolah menengah atas (SMA) atau sederajat, bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang harus dipelajari di jurusan bahasa. Seperti pembelajaran bahasa pada umumnya, bahasa Jepang memiliki 4 aspek penting yang harus dipelajari yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Sudjianto dan Dahidi (2004) menyatakan bahwa bahasa Jepang memiliki 3 jenis huruf yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yaitu *Hiragana* (ひらがな), *Katakana* (カタカナ), dan *Kanji* (かんじ). Huruf yang terlebih dahulu dipelajari oleh pemula sebagai tahap awal adalah huruf *hiragana* dan *katakana*.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, keterampilan seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki, namun pembelajaran bahasa Jepang tidak hanya sekedar menguasai kosakata, tetapi komunikasi tertulis juga merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini jelas menyatakan bahwa, huruf *hiragana* dan *katakana* berperan sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk itu, pengajaran huruf *hiragana* dan *katakana* sangat berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan berbahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 18 September 2022 terhadap guru mata pelajaran dan siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja ditemukan

aspek permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu aspek praktik/pelaksanaan pembelajaran. Pada aspek ini, tidak semua siswa berpartisipasi dalam pembelajaran karena mereka memiliki kemampuan dan minat belajar bahasa Jepang yang berbeda-beda.

Adapun alasan lain yang melatarbelakangi permasalahan siswa terkait huruf *hiragana* dan *katakana* yaitu pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan sebelumnya secara daring pada masa pandemi kurang lebih selama 2 tahun, membuat guru mata pelajaran mengalami kesulitan untuk mengontrol siswa pada saat mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*. Hal ini didukung oleh penelitian Mardani dan Sadyana (2021:139) yang menunjukkan bahwa adanya berbagai kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran dan penilaian selama daring. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas, kurangnya kesiapan siswa, dan kurangnya pengalaman mengajar dalam penilaian perencanaan yang mampu menunjukkan kemampuan siswa secara objektif. Ketika siswa diminta untuk menggunakan huruf untuk menjawab soal, seringkali ditemukan bentuk huruf yang tidak sesuai dengan bentuk asli huruf Jepang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mardani (2012:221) menunjukkan kebiasaan mahasiswa yang menulis huruf tidak sesuai dengan urutan dan goresan sehingga perlu diterapkan metode pembelajaran menulis untuk mencapai kompetensi menulis huruf *hiragana* dan *katakana*.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh siswa, diperlukan strategi baru dalam meningkatkan pemahaman terkait huruf *hiragana* dan *katakana* di kelas XII BB 1 SMA

Negeri 4 Singaraja. Dari kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa, maka akan diterapkan strategi atau teknik yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu teknik yang digunakan adalah dengan menyisipkan permainan atau *game*. Jika sebuah permainan diterapkan dalam proses pembelajaran, maka dapat menarik minat belajar dan dapat menjadi motivasi belajar bagi siswa (Slavin, 2015). Apabila siswa sudah termotivasi, maka pembelajaran bahasa Jepang bukan lagi hal yang di anggap sulit untuk dipelajari dan dipahami.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model belajar sambil bermain dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda-beda. Model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki beberapa komponen penting yaitu: 1) penyajian materi, 2) Tim, 3) *Game*, 4) *Turnament*, 5) dan penghargaan kelompok (Slavin, 2015).

Selain model pembelajaran, diperlukan juga media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi faktor penyebab siswa cenderung merasa bosan, tidur di kelas, bermain *handphone*, dan kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. *Domino card* merupakan permainan yang disukai di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa, sehingga media *domino card* dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir, dan menarik minat belajar siswa (Steve, 2016).

Penelitian oleh (Swandeni, 2015) terkait model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan *domino card* menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor siswa dari setiap siklus dan mendapatkan respon yang sangat baik. Untuk itu perlu dilakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Domino Card* Untuk

Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* dan *Katakana* Di Kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja”.

## 2. Pertanyaan Penelitian

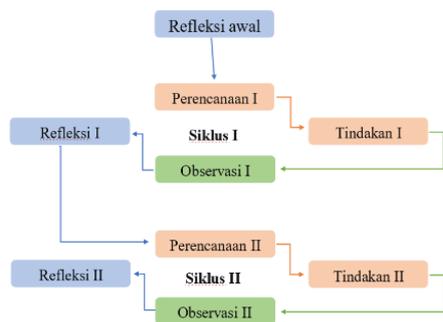
Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *domino card* dapat meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *domino card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*?

## 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja selama dua siklus. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja berjumlah 35 orang yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2 macam yaitu Objek yang mencerminkan proses (pelaksanaan PTK) dan objek yang mencerminkan produk (hasil belajar siswa dan respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap model pembelajaran TGT berbantuan *Domino Card*).

Desain siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja menggunakan desain Arikunto yang terdiri dari 4 komponen penting yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi pelaksanaan, dan refleksi tindakan. Jumlah siklus yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua siklus.



Gambar I

Siklus penelitian PTK Arikunto

Sebelum melakukan tindakan, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun rancangan pembelajaran seperti membuat RPP, menyusun LKS, menyiapkan *PowerPoint* dan *Domino card*, menentukan teknis *tournament*, menyusun format evaluasi berupa *post-test*, kuesioner, dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* dengan alokasi waktu 2x45 menit. Kegiatan observasi dilakukan di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja pada saat tindakan berlangsung dengan mencatat kegiatan siswa di dalam kelas. Pada tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan adalah mengkaji dan mengevaluasi tahapan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan 3 metode dalam pengumpulan data yaitu metode tes, observasi, dan kuesioner/angket. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa.

Skor Individu :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh siswa} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Kategori hasil skor belajar siswa disajikan sebagai berikut

Tabel 1 Kategori skor hasil belajar

Skor rentang 0-100	Kategori
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat kurang

(Sumber: Nurkencana & Sunartana Lasmini 2003)

Rumus yang digunakan untuk mengetahui skor ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas} \times 100\%}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Sedangkan untuk menganalisis hasil kuesioner/angket menggunakan rumus sebagai berikut

$$X = \frac{\sum n}{N}$$

Keterangan : X = skor rata-rata respon siswa  
 $\sum n$  = jumlah skor siswa  
 N = banyaknya siswa

Untuk penggolongan respon siswa dapat disajikan sebagai berikut

Tabel 2. Penggolongan respon siswa

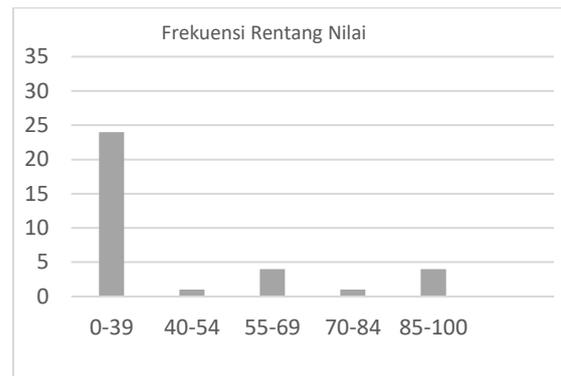
Interval	Kriteria
$X \geq 45$	Sangat positif
$35 \leq X < 45$	Positif
$25 \leq X < 35$	Cukup positif
$15 \leq X < 25$	Kurang positif
$X < 15$	Sangat tidak positif

(Sumber: Nurkancana & Sunartana Lasmini 2003)

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang dinyatakan berhasil mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 70. Kriteria selanjutnya yaitu ketika siswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Domino card*. Apabila kriteria keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai hanya dengan dua siklus saja maka penelitian ini akan dihentikan.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Tahap awal yang dilakukan adalah memberikan tes awal (*Pre-test*) kepada siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Kegiatan *pre-test* dilakukan pada Jumat, 18 November 2022 di kelas XII BB 1. Soal yang diberikan berjumlah 45 butir soal yang terdiri dari 10 soal menulis urutan penulisan huruf *hiragana* dan *katakana*, 25 soal mengubah huruf *hiragana* dan *katakana* kedalam romaji, 5 soal mengubah *hiragana* kedalam romaji, dan 5 soal mencocokkan huruf *katakana*. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hanya 5 orang siswa yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 30 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh adalah 33,05% dengan presentase 14%. Penilaian terhadap jawaban *pre-test* siswa dinilai persoaal, sehingga jawaban yang benar mendapat 1 poin, sedangkan jawaban yang salah mendapat 0 poin. jawaban siswa dinyatakan benar apabila tidak terdapat 1 pun huruf yang bermasalah dalam menjawab satu soal. Begitupun sebaliknya apa bila terdapat masalah terhadap beberapa huruf tertentu dalam jawaban siswa, walaupun huruf yang lain sudah tepat maka soal yang dikerjakan oleh siswa akan mendapatkan 0 poin. Dari hasil *pre-test* huruf-huruf yang bermasalah akan dicatat dan dijadikan materi pelajaran selama dua siklus. Hasil *pre-test* disajikan dalam bentuk gambar berikut.



Berdasarkan diagram diatas, membuktikan bahwa penguasaan huruf *hiragana* dan *katakata* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja masih tergolong sangat rendah, sehingga akan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Domino card*.

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2023 pada jam pelajaran 11:50-13:20 di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Pada kegiatan awal, siswa aktif dalam memberikan salam dan mengonfirmasi kehadiran, tetapi pada saat penyampaian tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang akan diterapkan sebagian siswa cenderung melakukan kegiatan diluar pembelajaran. Kemudian pada kegiatan inti, hanya beberapa siswa yang memperhatikan penjelasan guru terkait huruf *hiragana* sedangkan siswa lainnya sibuk dengan aktivitas pribadi dan kurang fokus pada pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa kelompok yang kurang aktif dalam berdiskusi dan beberapa peserta *tournament* yang kurang berantusias untuk menjawab soal-soal *tournament*. Namun terdapat beberapa poin yang sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan pada kegiatan inti. Pada kegiatan akhir, siswa sangat berantusias menyampaikan simpulan dan bersemangat untuk memberikan salam penutup, namun mereka masih malu dan takut untuk bertanya terkait hal-hal yang dianggap sulit atau yang belum dipahami.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa, 31 Januari 2023 pada jam pelajaran 11:50-13:20 di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Pada pertemuan kedua, siswa masih aktif dalam memberikan salam, mengonfirmasi kehadiran, dan memperhatikan guru ketika

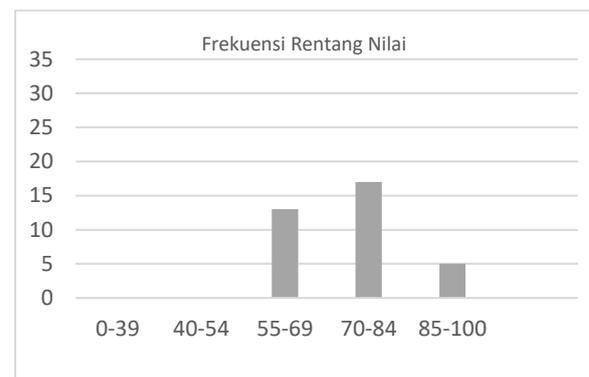
menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian terkait penyampaian materi, siswa mulai mengarahkan fokusnya kepada materi pembelajaran. Pada pertemuan kedua, terdapat beberapa perubahan pada kegiatan inti yaitu siswa sudah saling terbuka antar anggota kelompok, mau berpendapat, dan berdiskusi sambil mendalami materi pembelajaran. Kerja tim setiap kelompok mulai berkembang dengan baik, serta poin-poin lain pada kegiatan inti masih berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada kegiatan akhir, sama seperti pertemuan pertama, siswa belum berani atau berantusias untuk bertanya terkait hal-hal yang dianggap sulit.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Kamis, 2 Februari 2023 pada jam pelajaran 11:50-13:20 di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Pada pertemuan ketiga, siswa aktif dalam memberikan salam, mengonfirmasi kehadiran, dan memperhatikan guru ketika menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian terkait penyampaian materi di pertemuan ketiga mengalami perubahan dari pertemuan sebelumnya. Di pertemuan ketiga siswa mulai fokus dengan materi yang disampaikan dan berantusias untuk melakukan latihan menulis. Serta beberapa poin penting masih berjalan sesuai dengan yang diharapkan, namun siswa masih belum berani atau berantusias untuk bertanya terkait hal-hal yang dianggap sulit

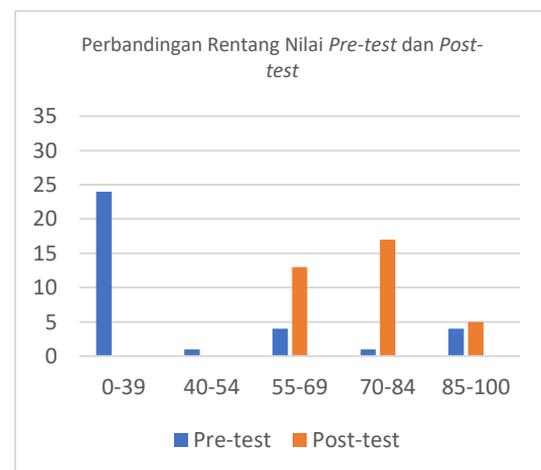
Setelah dilaksanakan siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan, diperoleh hasil *post-test* yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan mereka terkait huruf *hiragana* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* yang sudah diterapkan dalam kelas. Tes dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Februari 2023 di kelas XII BB 1 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Tes yang diberikan berjumlah 30 butir soal yang terdiri dari 7 soal terkait urutan penulisan, 10 soal mengubah huruf romaji kedalam huruf *hiragana*, 10 soal mengubah huruf *hiragana* kedalam romaji, dan 3 soal mencocokkan huruf *hiragana* dan romaji. Berdasarkan pada nilai KKM, maka siswa yang tuntas pada *post-test* I sebanyak 22 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XII BB 1 adalah 75,17% dengan presentase ketuntasan 63%. Penilaian

terhadap jawaban *post-test* I siswa dinilai persoal, sehingga jawaban yang benar mendapat 1 poin, sedangkan jawaban yang salah mendapat 0 poin. jawaban siswa dinyatakan benar apabila tidak terdapat 1 pun huruf yang bermasalah dalam menjawab satu soal. Begitupun sebaliknya, apa bila terdapat masalah terhadap beberapa huruf tertentu dalam jawaban siswa, walaupun huruf yang lain sudah tepat maka soal yang dikerjakan oleh siswa akan mendapatkan 0 poin. Huruf-huruf yang bermasalah pada siklus I berdasarkan hasil *post-test* akan dicatat dan dijelaskan kembali pada pertemuan pertama disiklus II sebelum memasuki materi yang baru.

Berikut merupakan gambar yang menunjukkan nilai *post-test* I siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.



Berikut merupakan gambar perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.



Pada gambar diatas terlihat jelas adanya peningkatan nilai siswa setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe

*team games tournament* berbantuan *domino card* dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana*.

Kuesioner tertutup diberikan kepada siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja pada Selasa, 7 Februari 2023 jam pelajaran 11:50-13:20. Pada siklus I, siswa diberikan kuesioner/angket terkait pelaksanaan pembelajaran huruf *hiragana*. Kuesioner yang diberikan terdiri dari 10 pertanyaan positif dan 10 pertanyaan negatif. Kuesioner dengan pertanyaan-pertanyaan positif berkaitan dengan pendapat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran huruf *hiragana* dengan menerapkan model *team games tournament* berbantuan *domino card*. Sedangkan kuesioner dengan pertanyaan-pertanyaan negatif berkaitan dengan pendapat siswa terhadap kesulitan yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran huruf *hiragana* setelah diterapkan model *team games tournament* berbantuan *domino card*. Berikut merupakan respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card*. Berdasarkan hasil respon siswa pada pertanyaan kuesioner positif dan negatif mencapai nilai sebesar 1.538 dan 1.530 dengan rata-rata yaitu 44, sehingga respon siswa tergolong dalam respon yang “positif”.

Proses pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, Adapun perencanaan yang akan dilakukan di siklus II yaitu (1) membiasakan siswa dengan model pembelajaran TGT, (2) Memberikan perhatian khusus kepada siswa yang kurang mampu, (3) menjelaskan secara detail peraturan *tournament*, (4) meningkatkan pengolaan kelas dengan baik, (5) merancang kembali penggunaan waktu, (6) mendesain Kembali kartu soal, (7) menjelaskan kembali huruf-huruf *hiragana* え、せ、り、め、つ、る、ろ、ね、 dan れ. yang bermasalah pada siklus I sebelum memasuki materi yang baru.

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Februari 2023 pada jam pelajaran 11.50-13.20 di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Pada pertemuan pertama, sebelum masuk pada materi yang baru, terlebih dahulu dijelaskan huruf *hiragana* yang bermasalah pada siklus I yaitu huruf え、せ、り、め、つ、る、ろ、

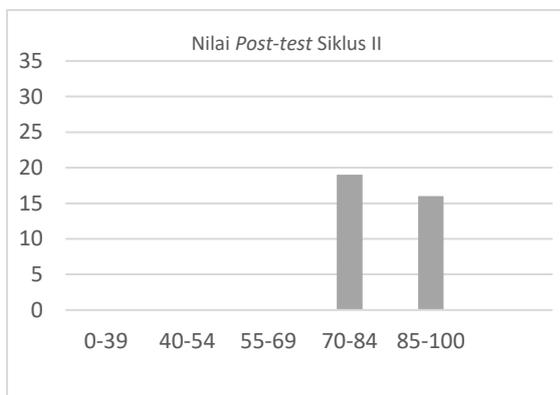
ね、 dan れ. Pada pertemuan pertama siswa sangat antusias dalam belajar huruf *katakana*. Siswa mulai fokus dalam memperhatikan guru mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran hingga materi yang dipelajari. Interaksi antar anggota kelompok mulai meningkat. Siswa lebih mudah diatur ketika melakukan *tournament*. Di akhir pertemuan siswa sudah mulai berani untuk bertanya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023 pada jam pelajaran 11:50-13:20 di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. pertemuan kedua siklus II terlihat bahwa siswa sangat antusias dalam belajar huruf *katakana*. Siswa mulai fokus dalam memperhatikan guru dan interaksi antar anggota kelompok mulai meningkat. Karena siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran TGT sehingga lebih mudah untuk diatur. Di akhir pertemuan siswa sudah mulai berani untuk bertanya.

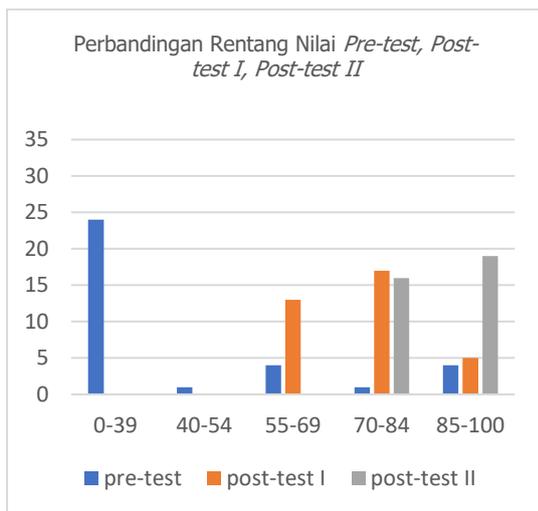
Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari 2023 pada jam pelajaran 11:50-13:20 di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Pada pertemuan ketiga, secara garis besar aktivitas siswa tidak jauh berbeda dari pertemuan sebelumnya. Selama proses pembelajaran siswa lebih mudah diatur dan mau melakukan latihan pengucapan, latihan menulis, berdiskusi, mengerjakan LKS, dan bermain *game*. Diakhir pertemuan siswa sudah mulai berani untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.

Setelah dilaksanakan siklus II, diperoleh hasil *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja untuk mengukur kemampuan mereka terkait huruf *katakana* pada hari Kamis, 2 Maret 2023 pada jam pelajaran 11:50-13:20. Terdapat 36 butir soal yang terdiri dari 9 soal berupa urutan penulisan, 14 soal menyalin kosakata huruf romaji ke huruf *katakana*, 11 soal mengubah kosakata *katakana* ke huruf romaji, dan 2 soal berupa mencocokkan huruf. Dari hasil *post-test* II siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang mencapai nilai KKM sebanyak 35 orang siswa sehingga presentase ketuntasan pada *post-test* siklus II mencapai 100%. Penilaian terhadap jawaban *post-test* II siswa dinilai persoaal, sehingga jawaban yang benar mendapat 1 poin, sedangkan jawaban yang salah mendapat 0

poin. jawaban siswa dinyatakan benar apabila tidak terdapat 1 pun huruf yang bermasalah dalam menjawab satu soal. Begitupun sebaliknya, apa bila terdapat masalah terhadap beberapa huruf tertentu dalam jawaban siswa, walaupun huruf yang lain sudah tepat maka soal yang dikerjakan oleh siswa akan mendapatkan 0 poin. Huruf-huruf yang bermasalah pada siklus II berdasarkan hasil *post-test* akan dicatat dan dijadikan sebagai tugas latihan menulis huruf *katakana*. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan nilai *post-test* II siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.



Berikut merupakan gambar perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test I* dan *post-test II* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.



Berdasarkan gambar diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja dari setiap siklus setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif

tipe *team games tournament* berbantuan *domino card*.

Kuesioner tertutup diberikan kepada siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja pada hari Kamis, 2 Maret 2023 jam pelajaran 11:50-13:20. Kuesioner yang diberikan terdiri dari 10 pertanyaan positif dan 10 pertanyaan negatif. Kuesioner dengan pertanyaan-pertanyaan positif berkaitan dengan pendapat siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran huruf *katakana* dengan menerapkan model *team games tournament* berbantuan *domino card*. Sedangkan kuesioner dengan pertanyaan-pertanyaan negatif berkaitan dengan pendapat siswa terhadap kesulitan yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran huruf *katakana* setelah diterapkan model *team games tournament* berbantuan *domino card*. Pada siklus II, siswa diberikan kuesioner/angket terkait pelaksanaan pembelajaran huruf *katakana*. Berdasarkan jumlah respon yang diberikan oleh siswa pada pertanyaan positif dan negatif sebesar 1.682 dan 1.667 dengan rata-rata yaitu 48, sehingga respon siswa tergolong dalam respon yang “sangat positif”.

Dari hasil kuesioner siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card*, siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja tidak mengalami masalah atau gangguan dalam memahami materi pembelajaran di dalam kelas. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* sangat cocok digunakan untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.

Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pelaksanaan siklus II baik dari pertemuan pertama hingga kegiatan *post-test* sudah berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Kendala-kendala yang dialami pada siklus I sudah dapat teratasi dengan baik. Selain itu, hasil tes juga sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa walaupun terdapat beberapa huruf *katakana* yang masih bermasalah seperti ネ、メ、フ、シ、ヲ、オ、ツ、 dan ナ sehingga untuk mengatasi huruf yang bermasalah ini siswa diberikan tugas membuat urutan penulisan dari setiap huruf.

Berdasarkan hasil *post-test* II siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja

menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 85% dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Selain itu hasil kuesioner juga menunjukkan respon siswa dengan nilai rata-rata 48 yang tergolong dalam kategori “sangat positif”. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja.

Pembahasan dalam penelitian ini akan dipaparkan dua temuan, yaitu 1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* di kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. 2) Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* untuk meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*.

Berdasarkan hasil observasi awal pada 18 September 2022 terdapat beberapa kendala yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung diantaranya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran hanya siswa yang duduk dibarisan depan yang memperhatikan guru, sedangkan siswa yang duduk dibarisan belakang cenderung melakukan kegiatan diluar pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran sebelumnya guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cenderung pasif dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan *domino card* siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, mampu berdiskusi dengan teman sekelompok untuk memecahkan masalah, dan berani dalam menyampaikan pendapat. Dengan adanya kelompok-kelompok belajar siswa tidak hanya memperoleh penguasaan akademik tetapi dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik dan mampu menjalin hubungan sosial, dan menghargai adanya perbedaan. Hal ini mengacu pada pernyataan Slavin (2015) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* membantu siswa belajar berpikir kritis, mengemukakan pendapat, saling memberi kesempatan untuk menyalurkan kemampuannya, saling mendukung

pembelajaran, dan mengevaluasi keterampilan masing-masing dan dirinya sendiri.

Sebelum melakukan tindakan PTK, siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terlebih dahulu diberikan *pre-test* pada Jumat, 18 November 2022 untuk mengukur kemampuan mereka terkait huruf *hiragana* dan *katakana*. Dari hasil *pre-test* menunjukkan beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa seperti kesulitan dalam membaca, menulis, mengingat, dan membedakan bentuk huruf yang mirip. Oleh karena itu selain diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ditunjang juga dengan media *domino card* untuk membantu siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Pada proses pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* siswa lebih muda membaca, menggunakan huruf, mengingat bentuk huruf dan urutan penulisan dengan berbantuan *domino card*. hal ini sejalan dengan pernyataan Steve (2016) bahwa siswa dapat memahami dan menghubungkan pengertian belajar dengan menggunakan *domino card*. Selain itu, permainan *domino card* dengan menggunakan metode *team games tournament* di dalam kelas siswa lebih muda mengingat, mempercepat pemahaman, mendukung pertumbuhan kognitif tingkat tinggi, dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *domino card* mampu meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan mulai dari nilai rata-rata *pre-test* siswa yaitu 33% kemudian meningkat menjadi 75% pada nilai rata-rata *post-test* I, dan meningkat lagi menjadi 85% pada nilai rata-rata *post-test* II. Selain itu ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan. Pada *pre-test* ketuntasan klasikal siswa mencapai 14% kemudian pada *post-test* I mengalami peningkatan menjadi 63%, dan pada *post-test* II menjadi 100%.

Respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* dalam pembelajaran termasuk ke dalam kategori sangat positif. Berdasarkan teori Sunal dan Hans

(dalam Isjoni, 2009:15) pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat membantu siswa lebih banyak dan mudah dalam mempelajari materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan jawaban pertanyaan kuesioner positif nomor 1 terkait pembelajaran *team games tournament*. Respon siswa menunjukkan 28 orang (80%) memilih sangat setuju dan sebanyak 7 orang (20%) memilih setuju. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran *team games tournament* berbantuan *domino card* mampu membantu siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja lebih mudah dalam mempelajari materi huruf *hiragana* dan *katakana*. Selain itu, Sunal dan Hans (dalam Isjoni, 2009:15) juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban pertanyaan kuesioner positif nomor 3 yang menunjukkan respon siswa sebanyak 29 orang (83%) memilih sangat setuju dan sebanyak 6 orang (17%) memilih setuju. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran *team games tournament* berbantuan *domino card* dapat mendorong motivasi siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*.

Berdasarkan teori Slavin (2015) pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan jawaban dari pertanyaan kuesioner positif nomor 9. Berdasarkan respon siswa sebanyak 26 orang (74%) memilih sangat setuju dan sebanyak 9 orang (26%) memilih setuju. sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap materi huruf *hiragana* dan *katakana*.

Keunggulan lain dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menurut Zubaedi (2011) terlihat pada jawaban kuesioner nomor 4 bahwa pembelajaran *team games tournament* membuat siswa lebih aktif dan dominan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil respon siswa sebanyak 30 orang (86%) memilih sangat setuju dan sebanyak 5 orang (14%) memilih setuju. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif

tipe *team games tournament* membuat siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja lebih berantusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang khususnya mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana*. Selain itu, berdasarkan pernyataan Zubaedi (2011) bahwa melalui model pembelajaran *team games tournament* dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan ini dibuktikan dengan jawaban kuesioner positif siswa pada pertanyaan nomor 5. Respon siswa menunjukkan sebanyak sebanyak 27 orang (77%) memilih sangat setuju dan sebanyak 8 orang (23%) memilih setuju. Berdasarkan respon siswa, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *team games tournament* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja dalam memahami materi huruf *hiragana* dan *katakana*.

Steve (2015) menyatakan bahwa media *domino card* membantu siswa untuk mengingat bentuk huruf *hiragana* dan *katakana*. Hal ini dapat dibuktikan melalui jawaban kuesioner siswa melalui pertanyaan positif nomor 2 dengan respon siswa sebanyak 30 orang (86%) memilih sangat setuju dan sebanyak 5 orang (14%) memilih setuju. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media *domino card* membantu siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja lebih banyak mengingat bentuk huruf *hiragana* dan *katakana*. Steve (2016) juga menyatakan bahwa media *domino card* membuat siswa bersemangat dalam belajar sehingga tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Apabila dilihat pada jawaban kuesioner siswa pada pertanyaan positif nomor 8 dengan respon siswa sebanyak 30 orang (86%) memilih sangat setuju dan sebanyak 5 orang (14%) memilih setuju. hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *domino card* membuat siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja bersemangat dalam belajar tanpa merasa bosan. Sehingga dapat dikatakan berdasarkan teori Slavin (2015) bahwa *domino card* sangat tepat digunakan dalam mempelajari materi huruf *hiragana* dan *katakana*.

Berdasarkan respon siswa terhadap penggunaan media *domino card* melalui pertanyaan-pertanyaan kuesioner dapat

dikatakan bahwa media *domino card* mampu mengasah kemampuan siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja sehingga selama melakukan proses pembelajaran siswa mampu menulis huruf *hiragana* dan *katakana* dengan baik dan benar. Hal ini dibuktikan dengan jawaban respon siswa terhadap pertanyaan kuesioner nomor 7. Sebanyak 28 orang (80%) memilih sangat setuju dan sebanyak 7 orang (20%) memilih setuju.

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan respon siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* sangat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan mereka terhadap huruf *hiragana* dan *katakana* dan mampu mencapai kriteria keberhasilan sesuai dengan jawaban mereka pada kuesioner nomor 10 yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* sangat bermanfaat bagi siswa kelas XII BB 1 dalam meningkatkan penguasaan huruf *hiragana* dan *katakana*.

### 5. Simpulan dan Saran

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini diperoleh dari peningkatan nilai individu siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* di setiap siklus. pada saat *pre-test* hanya 5 orang siswa (14%) yang mampu mencapai nilai KKM. Sedangkan 30 orang siswa (85%) lainnya belum mencapai nilai KKM. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Pada *post-test* siklus I terdapat 22 orang siswa (63%) yang mampu mencapai nilai KKM. Sedangkan sebanyak 13 orang siswa (37%) yang belum mencapai KKM. pada siklus II semua siswa kelas XII BB 1 dapat mencapai KKM yang ditetapkan.

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan *domino card* menunjukkan hasil yang baik. Pada siklus I Respon siswa dapat digolongkan dalam

kategori “positif” dengan jumlah nilai 1.538 pada pertanyaan-pertanyaan positif dan 1.530 pada pertanyaan-pertanyaan negatif dengan nilai rata-rata adalah 44%. Kemudian pada siklus II respon siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan positif dan negatif digolongkan dalam kategori “sangat positif” dengan jumlah nilai 1.682 pada pertanyaan positif dan 1.667 pada pertanyaan negatif dengan nilai rata-rata adalah 48%.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif dengan mengembangkan media yang menarik menggunakan model pembelajaran *team games tournament* agar proses pembelajaran di dalam kelas lebih aktif dan menarik agar siswa termotivasi untuk belajar.

### Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018a. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2018b. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. PT raja Grafindo persada.
- Dahidi, Ahmad, dkk, 2004. *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Black
- Depdiknas. 2008. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hardani, H., Juliana Sukmana, D., & Fardani, R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Hibah Pascasarjana View project publikasi jurnal View project*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Iswara, dkk. 2019. *Penerapan Permainan Tebak Kata Hiragana Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Di Kelas X4 Sma Lab*

- Singaraja. Vol, 5 No, 1.
- Kurnia, Sri. 2013. *Faktor Kesulitan Belajar Huruf Hiragana pada Siswa Kelas X SMAN 3 Pekalongan*, Universitas Negeri Semarang.
- Mardani, D.M.S dan Sadyana, I.W. 2021. How is the Learning Process and Assessmeti in E-Learning According to Japanese High School/Vocational High School Teacher in Bali. *Advances in Social science, Education and Humanities Research*, 613.
- Mardani, D.M.S. 2012. Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Hiragana Dan Katakana. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 45(3)
- Muri, Y. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Prenadamedia Group.
- Nina, dkk., 2017. *Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Chemical Domino Card Dan Flash Card*.
- Noviani. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Pada Siswa Kelas X B SMA Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2014/1025*.
- Novitasari, dkk., 2017. *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*. Vol. 1, No. 2.
- Prasetyo, T. (2014a). *Improvement Activities And Student Learning Outcomes In Reading Comprehension Through Cooperative Learning Type Teams-Games-Tournament (Tgt) Fifth Grade Class E Improvement Activities And Student Learning Outcomes In Reading Comprehension Through Cooperative Learning Type Teams-Games-Tournament (TGT) Fifth Grade Class Elementary School 8 South Metro*. <https://www.researchgate.net/publication/320517433>
- Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2019). Development of Domino Card as Math Learning Media to train students' Conceptual understanding. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v9i2.3089>
- Robert, Slavin. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (n.d.). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.
- Sumadayo, Samsu., (2013). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Swandeni. 2015. *Penerapam Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Domino Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Hiragana Dan Katakana Pada Siswa Kelas X IIS 3 Di SMA NEGERI 4 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Taniredja Tukiran., dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.