

“EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN HIRAGANA MENGGUNAKAN MEDIA KARTU HIRAGANA PADA SISWA SMA”

(Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

Tantri Awal Rahayu

0902487

ABSTRAK

Dalam mempelajari bahasa Jepang, huruf hiragana merupakan komponen penting yang harus dikuasai oleh siswa. Namun kondisi objektif menunjukkan bahwa siswa menemui banyak kesulitan dalam menguasai hiragana, karena selain harus dihafal siswa juga dituntut dapat menulis huruf-huruf hiragana dengan benar. Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung dengan media kartu hiragana dinilai tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung media kartu hiragana dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai hiragana.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Eksperimen murni dengan desain *True Experimental Design Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas X RSBI A sebagai kelas kontrol dan 20 siswa kelas X RSBI B sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes sebanyak 30 soal dan angket sebanyak 10 soal.

Dari hasil perhitungan, didapat hasil Sig. perbedaan dua rata-rata adalah 0,000 dan lebih besar dari 0.05, maka H_0 ditolak. Artinya bahwa rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata siswa kelas kontrol. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan didukung media kartu hiragana efektif penggunaannya. Selain itu, dari hasil pengolahan data angket juga bias ditarik kesimpulan bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat baik dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari huruf hiragana.

Kata kunci :Efektivitas, Hiragana, *Teams Games Tournament*

Tantri Awal Rahayu, 2013

Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran Hiragana Menggunakan Media Kartu Hiragana Pada Siswa SMA Kelas X (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu