

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS  
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT  
BAHASA JEPANG

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Bahasa Jepang



oleh

Rembulan Teja Maulid Wargawinata  
NIM 1500361

DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019

## LEMBAR HAK CIPTA

### PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG

Oleh

Rembulan Teja Maulid Wargawinata

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Rembulan Teja Maulid Wargawinata  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

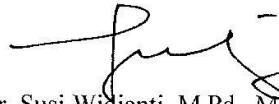
**LEMBAR PENGESAHAN**

**REMBULAN TEJA MAULID WARGAWINATA**

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN POLA  
KALIMAT BAHASA JEPANG**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Susi Widiyanti, M.Pd., M.A.

NIP. 197312032003122001

Pembimbing II



Hj. Dianni Risda, S.Pd., M.A.

NIP. 197105261998032002

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Susi Widiyanti, M.Pd., M.A.

NIP. 197312032003122001

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG**

**Rembulan Teja Maulid Wargawinata**

**1500361**

**ABSTRAK**

Dilatar belakangi oleh beberapa kendala dan kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya pola kalimat bahasa Jepang. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan pola kalimat bahasa Jepang siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni dengan menggunakan instrumen berupa tes dan angket. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 4 dan X IIS 1 SMAN 16 Bandung tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 55 orang. Sampel dibagi mejadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang dan kelas kontrol yang berjumlah 25 orang. Berdasarkan analisis data, didapat t hitung adalah 6.95 sedangkan t tabel untuk db 54 dengan taraf signifikansi 5% = 2.01 dan t tabel dengan taraf signifikansi 1% = 2.68. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel maka hipotesis kerja ( $H_k$ ) diterima. Berdasarkan hasil analisis angket, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menguasai pola kalimat bahasa Jepang.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT), Pola Kalimat Bahasa Jepang.

# **THE USE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE IN LEARNING JAPANESE SENTENCE PATTERNS**

**Rembulan Teja Maulid Wargawinata**

**1500361**

## **ABSTRACT**

The implications of the results were conducted from students who experiencing some obstacles and difficulties in learning Japanese, particularly in sentence pattern. Therefore, the effective, interesting and enjoyable learning model are necessarily needed to reach the learning goals. This study aims to perceive students in experimental class' proficiency in Japanese language pattern before and after using cooperative learning models with Teams Games Tournament type and to find out students' responses using cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) type. The method used in this study was pure experimental by using instruments in the form of tests and questionnaires. This study was using students of class X IIS 4 and X IIS 1 SMAN 16 Bandung in the academic year of 2018/2019 which amounted to 55 people as the samples. Whilst the sampling was conducted by dividing the students into classes, which experimental class with amount of 30 people and control class with amount of 25 people. It could be obtained from the data analysis that the t count is 6.95 whilst t table for db 54 with significance level 5% = 2.01 and t table with significance level 1% = 2.68. Thus, the result of t count can be concluded bigger than t table, then the hypothesis work is accepted. Based on the result of questionnaire analysis, most students gave positive responses to the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) type, with the result of this learning model can be used as an alternative to acquiring Japanese sentence pattern.

Keyword : Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Japanese Language Sentence Pattern

# 日本語の文型の学習における「TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)」 タイプの協同学習モデルの使用

レンブラン・テジャ・マウリド・ワルガウィナタ

1500361

## 要旨

日本語の中に文型は難しい一部なので、そのため学習者のやる気も低いことが分かった。その問題に対して、この研究では学習者が面白く日本語を学習するための「*Teams Games Tournament (TGT)*」タイプの協同学習モデルを使用することに実施を試みる。本研究の目的は「*Teams Games Tournament (TGT)*」タイプの協同学習モデルを使用する前と使用した後で、学習者の日本語の文型力を知るためである。さらに、「*Teams Games Tournament (TGT)*」タイプの協同学習モデルを使用した後、学習者の反応を説明するためである。研究の方法は純粋実験研究を使用した。研究の対象者は 2018/2019 年度バンドン第 16 国立高校の一年生で、55 名である。それから、二つのクラスに分け、実験クラスは 30 名であり、管制クラスは 25 名である。データの分析として、テストの結果は実験クラスに処置前の平均点は 62.27 であり、処置後のは 78.73 であった。自由度は 54 であり、5% の有意水準の t 表は 2.01 であり、1% の有意水準の t 表は 2.68 であり、t 得点は 5% の有意水準に t 表より高い。さらに、アンケートの結果は、大多数の被験者はこの協同学習モデルの使用に肯定的な反応である。

キーワード : 協同学習モデル、*Teams Games Tournament (TGT)*、日本語の文型

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>要旨 .....</b>	<b>vi</b>
<b>SINOPSIS .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan dan Batasan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Manfaat Penelitian .....	4
1.4.1. Manfaat Teoritis .....	4
1.4.2. Manfaat Praktis .....	4
1.5. Sistematika Penulisan .....	5

### **BAB II KAJIAN TEORI**

2.1. Model Pembelajaran .....	6
2.2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.2.1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.2.2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.2.3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif .....	8
2.2.4. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif .....	9

2.2.5.Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif.....	10
2.3. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	11
2.3.1.Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	11
2.3.2.Komponen-komponen <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	12
2.3.3.Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	13
2.3.4.Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
2.4. Pola Kalimat Bahasa Jepang.....	15
2.5. Pola Kalimat Bahasa Jepang Siswa SMA .....	17
2.6. Penelitian Terdahulu.....	20

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Desain Penelitian .....	23
3.2. Partisipan .....	24
3.3. Populasi dan Sampel.....	25
3.3.1.Populasi .....	25
3.3.2.Sampel .....	25
3.4. Instrumen Penelitian .....	25
3.4.1.Tes .....	25
3.4.2.Angket .....	27
3.4.3.Uji Kelayakan Instrumen.....	29
3.5. Prosedur Penelitian .....	29
3.5.1.Tahap Persiapan.....	29
3.5.2.Tahap Pelaksanaan .....	30
3.5.3.Tahap Pelaporan .....	36
3.6. Analisis Data.....	36
3.6.1.Pengolahan Data Tes .....	36
3.6.2.Pengolahan Data Angket .....	39

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Temuan Penelitian .....	40
4.1.1.Kelas Eksperimen .....	47
4.1.2.Kelas Kontrol.....	64
4.2. Pembahasan Penelitian .....	66
4.2.1.Analisis Data Tes.....	66



4.2.2. Analisis Data Angket.....	75
4.3. Pembahasan .....	88

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI**

5.1. Simpulan.....	92
5.2. Implikasi .....	93
5.3. Rekomendasi .....	93

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning : Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Maulidiyah, U. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Keterampilan Menulis Kalimat Tunggal Bahasa Jerman Siswa Kelas X Sman 3 Kediri. *Laterne*, 5(2), 1-7. doi: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/14957>
- Novitasari. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurhidayat. (2015). “Tanggapan Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ciri Makhluk Hidup Di SMPN 2 Lhoong Aceh Besar”. *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2015* (hlm.507).
- Renariah. (2005). Gramatika Bahasa Jepang. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 4(2). doi: [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/gramatika\\_bahasa\\_jepang.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/gramatika_bahasa_jepang.pdf)
- Rigasari, A dkk. (2015). Model Pembelajaran Tgt (*Teams Games Tournament*) Disertai Media Kartu Remi Fisika dalam Pembelajaran Fisika Di SMA.

*Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 159-163. doi:  
<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2161>

- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (1996). *Education for All*. Netherlands: Grafisch Produktiebedrijf Gorter BV.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjianto & Dahidi, A. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Syamsuddin & Damaianti, V. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T dkk. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trisiana, D. (2013). *Efektifitas Team Tournament Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Website :

コトバンク (<https://kotobank.jp/word/文型-623095>)