

Effectiveness of Cooperative Learning Methods Teams Games Tournament Technique in Hiragana letters Improve Reading Ability In Class X students of SMAN 14 Bandung in Academic Year 2012-2013

Ratih Puspitasari

0807399

ABSTRACT

In language learning is divided into four aspects of language skills, reading, listening, speaking and writing. In studying the Japanese language in general students have difficulties in reading hiragana letters. This is because many letters of hiragana, and delivery of learning are less motivated students to learn hiragana letters make students less like subject matter. As a result, students often have errors in reading the hiragana characters.

Experimental design used in this research is *True Experimental Design Control Group Pre-test Post-test*. The purpose of this research was to measure the effectiveness and motivation generated by Cooperative Learning Technique Teams Games Tournament. The sample in this research was 38 students of class XD as a class experiment, and 38 students of class XC as a control class. Data collection techniques used were tests, questionnaires, and observations.

The results of the data analysis, the value is $t_{\text{arithmetic}}$ of *pretest* is $-1,99 < t_{\text{table}} = 2,00$ (5%) and $2,65$ (1%), this means that there is no significant difference between the experimental class and the control class. But after treatment obtained value is $t_{\text{arithmetic}}$ of *post-test* is $5,56 > t_{\text{table}} = 2,00$ (5%) and $2,65$ (1%), this means that there are significant differences between the experimental class and the control class. Thus it can be seen that the method of cooperative learning teams games tournament technique effective in improving reading skills in students hiragana letters.

From the analysis of the questionnaire can be seen that the respondents liked the use of cooperative learning teams games tournament technique, because it is a method that is innovative, fun, and able to create a learning environment that is not boring.

Keyword: Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning Method, Hiragana, Reading Ability

**Efektivitas Metode *Cooperative Learning* Teknik *Teams Games Tournament*
dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Pada Siswa
Kelas X SMAN 14 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013**

Ratih Puspitasari

0807399

ABSTRAKSI

Dalam pembelajaran bahasa terbagi ke dalam empat aspek keterampilan berbahasa yaitu membaca, menyimak (mendengarkan), berbicara dan menulis. Dalam mempelajari bahasa Jepang pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam membaca huruf hiragana. Hal ini disebabkan karena banyaknya huruf hiragana, dan penyampaian pembelajaran yang kurang memotivasi siswa untuk mempelajari huruf hiragana membuat siswa kurang menyukai materi tersebut. Akibatnya, siswa sering mengalami kesalahan dalam membaca huruf hiragana.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design Control Group Pre-test Post-test*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas dan motivasi yang ditimbulkan oleh metode pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament*. Sampel pada penelitian ini adalah 38 orang siswa kelas XD sebagai kelas eksperimen dan 38 orang siswa kelas XC sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dan observasi.

Hasil dari analisis data, diperoleh nilai t_{hitung} dari *pretest* adalah $-1,99 < t_{tabel} = 2,00$ (5%) dan $2,65$ (1%). Artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tetapi setelah perlakuan diperoleh nilai t_{hitung} dari *post-test* adalah $5,56 > t_{tabel} = 2,00$ (5%) dan $2,65$ (1%), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament* efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca huruf hiragana pada siswa.

Dari hasil analisis angket dapat diketahui bahwa responden menyukai penggunaan metode *cooperative learning* teknik *teams games tournament*, karena merupakan metode yang inovatif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Keyword : Teams Games Tournament (TGT) , Metode Cooperative Learning , Hiragana , Kemampuan Membaca

2012/2013 年度バンドン第十四高等学校の X 年生におけるひらがなを読む能力を高めるための *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習の効果

ラティール プスピタサリ

0807399

要旨

言語の学習では言語技能が四つある。即ち、読む技能と聞く技能と話す技能と書く技能である。一般的には、学習者が日本語の学習中でひらがなを読むことは一つの困難になる。その理由はひらがなの文字数が多く、悪い学習があるせいで、学習者はその主題が好きではない。よって、学習者はひらがなを使う時に、よく間違っている。

本研究のデザインは「*True Experimental Design Control Group Pre-test-Post-test*」と言うデザインである。本研究の目的は *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協力的な学習法は学習者のひらがなを読む能力を高めることができるかを知るためである。本研究のサンプルは XD の 38 名のメンバーは実験的なクラスになり、XC の 38 名のメンバーはコントロールクラスになった。データ収集技術はテストとアンケートを使用した。

分析の結果によって、次のことが明らかになった。プリテストの t 得点は $-1,99 < t_{\text{表}} = 2,00 (5\%)$ と $2,65 (1\%)$ という結果が出ており、実験グループとコントロールグループにおいて有意義がないということが分かった。それに対して、トリートメントを行った後、ポストテストの t 得点は $5,56 > t_{\text{表}} = 2,00 (5\%)$ と $2,65 (1\%)$ という結果が出ており、実験グループとコントロールグループにおいて有意義があるということが分かった。この結果を見ると、*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用するのは日本語学習者のひらがな習得の向上に対して効果があることが明らかになった。

アンケートの分析の結果から全ての学習者は *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用することに対して適当な方法だと言っている。学習者は面白い教具と言われる。*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習はひらがなの学習において一つの方法として、面白いという。そして、*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協力的な学習法で、ひらがなの学習は簡単になってきた。

キーワード : *Teams Games Tournament* (TGT) 、技術の協力的な学習法 、
ひらがな 、読む能力

1. はじめに

現在、日本語はインドネシア人に一つの外国語としてを学習されている。The Japan Foundation のデータによると、2009 年にインドネシアの日本語の学習者の数は 716.353 人いる。世界では、インドネシアの日本語の学習者は3番に多くて、東南アジアでは1位となった。

日本語を勉強する際に、学習者は文字を理解しなくては行けない。第一の文字はひらがなである。それが分かっていなければ、日本語を勉強する時、学習者は困難になる。困難なことはひらがなを覚えることや、読むことや、書くことなどである。そのため、面白い学習方法が大変必要である。一つの学習の方法は活発な思考を持った学習者を命令するのは協力的な学習法である。協力的な学習法というのはグループと勉強する。

(Wina, 2008:244)

学習者が主題が好きになるために、快適な相互作用が必要だと思う。*Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習とその主題と似合うと思う。*Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習でひらがなを読む能力を高めると思う。

2. 研究の問題

1. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使う前と使った後のひらがなを読む能力は効果があるか。
2. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使用する学習者と *Drill* の方法を使用する学習者の成果の有意味な違いがあるか。
3. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使用するのはどのように効果があるか。
4. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使用したことに対する学習者の印象は何か。

3. 研究の目的

1. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使う前と使った後のひらがなを読む能力は効果があるかどうかを明らかにするためである。
2. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使用する学習者と *Drill* の方法を使用する学習者の成果に有意差があるかどうかを明らかにするためである。
3. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使用するのはどのように効果があるかを明らかにするためである。
4. *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習を使用したことに対する学習者の印象を知るためである。

4. 操作的な定義

a. 効果

効果（こうか、英：*Effect*）というのは、一般的にある特定の行為、動作、操作によって起こった、ある特定の好ましい現象をいう。したがって、学習効果はいわゆる学習成果の効果違いが高くなったのはメソッド、テクニック、メディアの使うことである。

b. 協力的な学習法

Slavin によると、協力的な学習法というのは、学習者が小グループで教授の活動で取り組んで、そのグループのパフォーマンスに基づいて報酬や認識をもらうという意味である。（Robinson, 1991:1）

c. *Teams Games Tournament* の技術

Meg O'Mahony によると、*Teams Games Tournament* の技術というのは、教材を復習と熟達のための Slavin によってデザインされた教授ストラテジーだと言う意味である。

(http://www.utschools.ca/uteducation/academicdepartements/science/TGT-NABT_06_2.pdf).

d. ひらがな

ひらがなというのは使用される文字、文章を書くために必要で、漢字と合同する。(Sutedi, 2003:7). ひらがなというのは曲線の書物である。

5. 研究の方法

5.1 研究のデザイン

本研究で使用した方法は「*True Experimental Design Control Group Pretest Posttest*」と言うデザインである。このデザイン中には、二つのグループに分かれた。すなわち実験クラスとコントロールクラスである。実験的なクラスは *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用した。コントロールクラスは Drill (練習)の方法を使用した。

Control group pretest posttest のデザインは次のようにである。

グループ	プリテスト	トリートメント	ポストテスト
実験	X ₁	T ₁	X ₂
コントロール	Y ₁	T ₂	Y ₂

X₁ :実験グループのプリ

Y₁ :コントロールグループのプリテスト

T₁ : *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用

T₂ :ドリル法の使用

X_2 : 実験グループのポストテスト

Y_2 : コントロールグループのポストテスト

5.2 対象者とサンプル

本研究の対象者は2012/2013年度のバンドンのSMAN 14の学習者である。本研究のサンプルは実験グループとして、2012/2013年度のバンドンのSMAN 14のXD学習者であり、コントロールグループとして、2012/2013年度のバンドンのSMAN 14のXCである。

5.3 研究の仮説

本研究の仮説は次のようにある。

H_k : *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用すると使用しないの成果の有意差がある。

H_o : *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用すると使用しないの成果の有意差がない。

5.4 データの収集の技術

データの収集の技術はテストとアンケートと観測である。本研究に二回テストを行った。すなわちプリテストとポストテストである。前の能力

を知るために、プリテストを行った。後の能力を知るために、ポストテストを行った。

Teams Games Tournament (TGT) の技術の協同学習は日本語の学習者の動機を高めることを知るためである。

5.5 データの処理の技術

1. テスト

a. t 得点を計算する前表を作る

N	X	Y	x	y	x ²	y ²
Σ						
M						

b. 平均点を計算する公式

$$M_x = \frac{\sum X}{N_1} \quad M_y = \frac{\sum Y}{N_2}$$

c. 標準偏差を計算する公式

$$Sdx = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}} \quad Sdy = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

d. エラー標準偏差を計算する公式

$$SEM_x = \frac{Sd_x}{\sqrt{N_1-1}} \quad SEM_y = \frac{Sd_y}{\sqrt{N_2-1}}$$

e. 平均の標準誤差を計算する公式

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

f. t 得点を計算する公式

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

g. t 得点に対する解釈

t 得点の解釈は次のようである。

- 1) t 得点 \geq t 表 Ho (ゼロ仮説) は拒否された
- 2) t 得点 \leq t 表 Ho (ゼロ仮説) は受け入れた

h. 自由度(db)を計算する公式

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

i. t 表で解釈する

自由度を計算した後、t 表で t 得点 に対する解釈をあげる。解釈をあげるには、t 表に示される点を見て、1 パーセントの有意差なレベルか5 パーセントの有意差なレベルである。

2. アンケート

アンケートの分析は次の公式を使用する

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

P = 回答者の答えた数の割合

f = 回答者の答えた数

N = 回答者数

アンケートのデータは解釈に用いられる手引きは次の表に示している。

アンケートのデータの解釈

Interval	Keterangan
0,00%	いない
01,00% - 05,00%	ほとんどいない
06,00% - 25,00%	一部いる
26,00% - 49,00%	半部以下
50,00%	半部
51,00% - 75,00%	半部以上
76,00% - 95,00%	かなり多い
96,00% - 99,00%	ほとんど全部
100%	全部

6. データの分析

a. 実験グループとコントロールグループの実験前の分析

次の表は実験グループとコントロールグループのプリテストの分析結果。

指示子	分析の結果
N	38
Mx	53,47
My	64,74
t 得点	-1,99

上記の表を見ると、t 得点 $-1,99 < t$ 表 $2,00$ (5%) と t 表 $2,65$ (1%) という結果が出てくる。つまり、実験グループのプリテストの平均点はコントロールグループのプリテストの平均点にあまり変わらない。

b. 実験グループとコントロールグループのポストテストの分析

次の表は実験グループとコントロールグループのポストテストの分析結果。

指示子	分析の結果
-----	-------

N	38
Mx	90,79
My	71
t 得点	5,56

上記の表を見ると、t 得点 は $5,56 > t$ 表 2,00 (5%) と t 表 2,65 (1%) という結果が出てくる。つまり、実験グループのポストテストの平均点はコントロールグループのポストテストの平均点に有意差があるということが明らかになった。

c. t テストの分析

実験グループ		コントロールグループ	
総額	32,6283	総額	9,876183
平均点	0,8586	平均点	0,2599

上記表を見ると、*Normalized Gain* の結果が高いとされる。Gain の成績 0,8586 という結果が出ており、学習者の効果の分類表において、その成績は 0,71-1,00 級であり、効果があるというのに入っている。

7. 解釈

実験グループでトリートメントを与えられる前、学習者のプリテストの平均点は 53 点だということは分かった。それなのに、コントロールグ

グループでトリートメントを与えられる前、学習者のプリテストの平均点は 64,74 点だと言うことが分かった。データを計算した結果から見ると、 db は 74 で、 t 得点は $-1,99$ で、5% の t 表は 2,00 と 1% の t 表は 2,65 を示している。それによって、 t 表は t 得点 より大きいということが分かった。つまり、 H_k (産業仮説) は拒否された。トリートメント前、実験グループの成績とコントロールグループの成績にあまり違いがないからである。

一方、実験グループでトリートメントを与えられる後、学習者のポストテストの平均点は 90,79 点 だと言うことが分かった。それなのに、コントロールグループでトリートメントを与えられる後、学習者の平均点は 71。データ計算した結果から見ると、 db は 74 で、 t 得点 は $5,56$ で、5% の t 表は 2,00 と 1% の t 表は 2,64 を示している。それによって、 t 得点 は t 表より大きいということが分かった。つまり、 H_0 (ゼロ仮説) は拒否された。言い換えれば、*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用したことは学習者の成果を上達することができ、*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使う前と使った後の間に有意差が見られたからである。

Normalized gain の結果が強くされる。*Gain* の成績が 0,8586 という結果が出ており、学習者の効果の分類表において、その成績は 0,71 – 1,00 級であり、効果はあるというのに入っている。

アンケートの分析の結果によって、全ての学習者（研究のサンプル）は

8. おわりに

データ分析の結果に基づく、本研究の結論は次のように述べている：

- a. 学習者の能力において、ひらがなを読む能力が *Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習のトリートメントの前に学習者の平均点は 53,47 だということに対して、*Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習のトリートメントの後、平均点は 90,79 になり、学習者の能力が上達した。
- b. ひらがなを読む能力における、*Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習の使用は有意義である。統計で計算結果によって、実験グループの平均点は 90,79 だと言う結果が出ており、コントロールグループの平均点は 71 である。
- c. データを計算した結果に基づく、 t 得点 は 5,56 で、 t 表は、 $(db = 74)1\%$ は 2,64 であることに対して 5% は 2,00 である。 t 得点 は t 表より高いということが分かった。つまり、*Teams Games Tournament* (TGT) の技術の協同学習の使用に効果的である。指導の効果の基準からみると、実験グループの *Normalized gain* の平均は 0,8586 「効果が高い」という基準を占めて、コントロールグループの *Normalized gain* 平均は 0,2599 「効果」という基準を占める。そ

の結果をみると、Teams Games Tournament(TGT)の技術の協同学習を使用した指導は効果的だということが明らかになった。

- d. アンケートの分析の結果によると、*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習を使用し、ひらがなを読む能力方法である。*Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習は難しくなく、面白いゲームである。ひらがなを読む能力を学習しているとき、学習者は *Teams Games Tournament (TGT)* の技術の協同学習が好きになった。

参考文献

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Margono, S. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.

Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyou University Press.

Sutedi, Dedi. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: HUMANIORA.

O'Majoni, Mag. (2006). Teams-games-tournament Cooperative Learning and Review. [online]. Tersedia:

http://www.utschools.ca/uteducation/academicdepartements/science/TGT-NABT_06_2.pdf (24 Maret 2011)

