

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTUAN PERMAINAN *BINGO* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF *HIRAGANA* DAN *KATAKANA* PADA SISWA KELAS XII BB 2 SMA NEGERI 4 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2022/2023

Oleh

Nathania Valmai Radoti, NIM 1912061026

Jurusan Bahasa Asing

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* dan (2) mendeskripsikan persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sejumlah dua siklus dengan terdiri dari tiga kali pertemuan pada setiap siklusnya. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII BB 2 SMA Negeri 4 Singaraja tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, tes, dan kuesioner. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) mampu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan yaitu, pada *pre-test* persentase ketuntasan sebesar 27,77%. Pada *Post-test* siklus I mengalami peningkatan sebesar 80,55%. Kemudian, terjadi kembali peningkatan pada *Post-test* siklus II sebesar 100%. (2) persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan permainan *bingo* tergolong “positif”.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD), permainan *bingo*, huruf *Hiragana* dan *Katakana*

2022/2023 年度シンガラジャ第 4 高等学校の言語文化学科の 3 年生 2 組に
おける平仮名と片仮名の理解能力を上達させるためのビンゴゲームの
STAD 協調学習モデルの実践について

ナタニア・ヴァルマイ・ラドティ、1912061026
日本語教育専攻

要旨

本研究の目的は、(1) 2022/2023 年度シンガラジャ第 4 高等学校の言語文化学科の 3 年生 2 組の学生に、平仮名と片仮名の理解能力を上達させるために、ビンゴゲームを学習の支援として STAD 協調学習モデルを適用することである。(2) ビンゴゲームで適用した STAD 協調学習モデルに対する学生の評価を述べることである。本研究は、2 つのサイクルで実行し、各サイクルに 3 回の授業を行われたアクションリサーチである。研究の対象は 2022/2023 年度シンガラジャ第 4 高等学校の言語文化学科の 3 年生 2 組の 36 名学生である。データは、観察、テスト、及びアンケートにより収集した。収集されたデータは定量的記述法により分析した。結果、(1) ビンゴゲームを利用した STAD 協調学習モデルの適用により、学生の平仮名と片仮名の理解能力を上達させることが出来たと分かった。それは学習成果の完成度の向上により示された。事前テストの学習成果の完成度が 27,77 パーセントであり、一回目のサイクルの学習成果の完成度が 80,55 パーセントを達し、二回目のサイクルの学習成果の完成度が 100 パーセントに達した。(2) ビンゴゲームを利用した STAD 協調学習モデルの適用に対する学生の評価は、「ポジティブ」だと分かった。キーワード：STAD 協調学習モデル、ビンゴゲーム、平仮名、片仮名

