

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

Oleh

Lidia Eta Ina Elo

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*, (2) serta mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang berjumlah 35 orang siswa. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, metode observasi, dan kuesioner yang kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* dapat meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana* siswa kelas XII BB 1 SMA Negeri 4 Singaraja. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes siswa yang mengalami peningkatan ketuntasan klasikal dari *pre-test* yaitu 14,28%, kemudian meningkat menjadi 62,85% pada *post-test* siklus I, kemudian menjadi 100% pada *post-test* siklus II. (2) berdasarkan hasil kuesioner, siswa memberikan respon yang “sangat positif” terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card*. Pada siklus I, respon siswa mencapai 43,94%, dan pada siklus II respon siswa mencapai 48,05%. Sehingga dari respon siswa menunjukkan kevalidan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Domino card* yang mampu meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan *Katakana*.

Kata kunci: Huruf *Hiragana* dan *Katakana*, *Team Games Tournament*, *Domino card*

州立高等学校四シンガラジャ言語文化クラスの12年生における平仮名とカタカナを身に付けるためのメディアドミノカードを使用した Team Games Tournament 協同学習方法の利用

リディア・エタ・イナ・エロ

学籍番号 1912061005

日本語教育専攻

要旨

本研究の目的は、(1) ひらがなとカタカナの習熟度を向上させること、(2) メディアドミノカードを利用した *Team Games Tournament* 型協同学習モデルの適用に対する生徒の反応を調べることである。主題は、州立高等学校四シンガラジャでの日本語学習者に三十五名でした。この調査は授業実践活動調査です。データ収集は、テスト、観察、アンケート調査を通して行われる、定性的記述方法を用いることによって分析される。その結果は、(1) 州立高等学校四シンガラジャでにおける協同学習によって *Team Games Tournament* 法で「ドミノカード」の実施が平仮名とカタカナの習熟度を向上された。具体的には、事前テストで合格率の割合は 14,28%、一回目の周期の合格率が 62,85%、二回目の周期の合格率が 100%に上達したことがあった。(2) アンケート調査の結果には協同学習は *Team Games Tournament* 法で「ドミノカード」の実施が積極的に反応した。一回目の周期の反応率は 43,94、二回目の周期の反応率は 48,05 であった。学生の反応から、*Team Games Tournament* 学習モデルの有効性と、ドミノカードがひらがなとカタカナの習得を向上させることができることがわかりました。

キーワード：平仮名とカタカナ、*Team Games Tournament*、ドミノカード