

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif "*Teams Games Tournament*  
(TGT)" Berbantuan *Hiragana Memory Hint* Untuk Meningkatkan  
Penguasaan Huruf *Hiragana* Pada Siswa Kelas XI Bahasa di SMA Negeri 2  
Banjar**

**Oleh**

**Putu Ria Archena Dewi**

**NIM 2112061031**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan huruf *Hiragana* dan menganalisis siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Banjar terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini berjumlah 31 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan angket kemudian data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint* dapat meningkatkan penguasaan *Hiragana* siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada setiap siklus. Ketuntasan klasikal pada *pre-test* adalah 38,71%. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Hiragana Memory Hint*, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 67,74% pada siklus I dan mencapai 93,55% pada siklus II. Rata-rata respons peserta didik terhadap pembelajaran juga sangat baik, yaitu 79,68 pada siklus I dan meningkat menjadi 81,29 pada siklus II. Penggunaan permainan dan hadiah dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar huruf *Hiragana*.

Kata Kunci: Modul Pembelajaran, Kooperatif *Teams Games Tournament*, aplikasi *Hiragana Memory Hint*, penguasaan huruf *Hiragana*, SMA Negeri 2 Banjar

バンジャール第二公立高等学校の言語クラス 2 年生におけ平仮名習得の向上を目的とした、*Hiragana Memory Hint* を活用したコーポラティブ ラーニングモデル *Teams Games Tournament* 「TGT)」の導入

プトゥ・リア・アルセナ・デウィ

学籍番号 2112061031

日本語教育学科

要旨

本研究は、バンジャール第 2 国立高等学校に在籍する 2 年生の生徒を対象に、協同学習モデルの一形態である。*Teams Games Tournament* (TGT) と *Hiragana Memory Hint* アプリの活用を通して、平仮名の習得能力を向上させること、そしてその導入に対する生徒の反応を分析することを目的とするものである。本研究は、2 つのサイクルからなる授業実践研究であり、各サイクルは 3 回の授業で構成されている。本研究の対象は 31 名の生徒である。データは観察、テスト、アンケートを通じて収集され、質的および量的に分析された。研究の結果、*Hiragana Memory Hint* アプリを用いた *Teams Games Tournament* (TGT) 型のコーポラティブ ラーニングモデルは、生徒の平仮名習得力を向上させることができると示された。各サイクルでの得点の向上から明らかである。プレテストにおける学級全体の学習達成率は 38.71% であった。*Hiragana Memory Hint* を活用した協同学習モデル *Teams Games Tournament* (TGT) を取り入れた授業の実施により、第 1 サイクルでは 67.74%、第 2 サイクルでは 93.55% へと向上した。一回目のサイクルでは学習者の反応の平均点が 79,68 点であり、二回目のサイクルで学習者の反応の平均点が 81,29 点である。学習過程におけるゲームや賞品の使用は、生徒のひらがな学習に対する意欲を高めるのに効果的であることが証明された。

**キーワード:** コーポラティブ ラーニング、*Teams Games Tournament* 「TGT」、*Hiragana Memory Hint*、平仮名の習得、バンジャール第 2 公立高等学校

**Application of the Cooperative Learning Model “Teams Games Tournament (TGT)” Assisted by Hiragana Memory Hints to Improve Hiragana Mastery in Grade XI Language Students at SMA Negeri 2 Banjar**

**By**

**Putu Ria Archena Dewi**

**NIM 2112061031**

**Japanese Language Education Study Program**

**ABSTRACT**

This study aims to improve mastery of Hiragana letters and analyze 11th grade students at SMA Negeri 2 Banjar regarding the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Hiragana Memory Hint application. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each cycle consisting of three meetings. The research subjects consisted of 31 students. Data were collected through observation, tests, and questionnaires, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type assisted by the Hiragana Memory Hint application could improve students' mastery of Hiragana. This was evident from the improvement in each cycle. The classical mastery rate in the pre-test was 38.71%. After implementing the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by Hiragana Memory Hint, the classical mastery rate increased to 67.74% in cycle I and reached 93.55% in cycle II. The average student response to the learning process was also very good, at 79.68 in Cycle I and increased to 81.29 in Cycle II. The use of games and rewards in the learning process has proven to enhance students' motivation to learn Hiragana characters.

**Keywords:** Learning Module, Cooperative Teams Games Tournament, Hiragana Memory Hint application, mastery of Hiragana letters, SMA Negeri 2 Banjar