

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
 Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
 Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 468/UN48.7.1/DT/2025

5 Februari 2025

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepada SMA Negeri 2 Banjar
 di Banjar

Dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Penelitian Skripsi, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama : Putu Ria Archena Dewi
 NIM : 2112061031
 Jurusan : Bahasa Asing
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
 Jenjang : S1
 Tahun Akademik : 2024/2025

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.
 Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I,

Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
 NIP. 198104192006042002

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Bahasa Jepang
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Lampiran 2.Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116

Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561

Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 1060/UN48.78.1/DT/2025

24 Maret 2025

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.

Kepada SMA Negeri 2 Banjar
di Banjar

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Skripsi/Tugas Akhir, dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Putu Ria Archena Dewi
NIM	: 2112061031
Jurusan	: Bahasa Asing
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Jepang
Jenjang	: S1
Tahun Akademik	: 2024/2025
Judul	: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN HIRAGANA MEMORY HINT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN HURUF HIRAGANA DI KELAS XI BAHASA SMAN 2 BANJAR

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan ,
Wakil Dekan I,

Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi
NIP. 198104192006042002

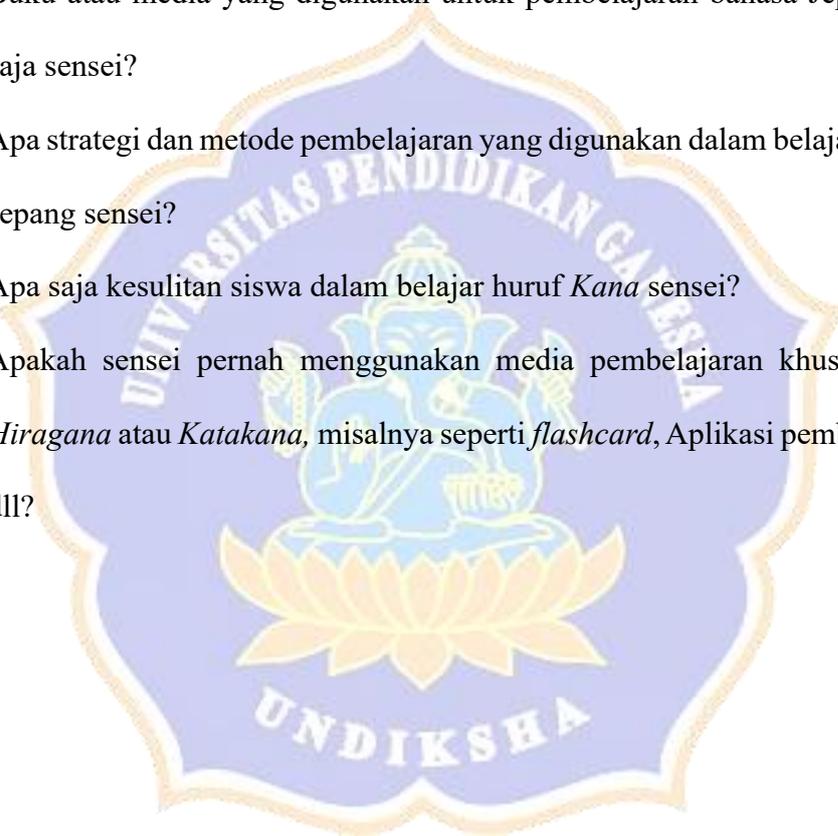
Tembusan :

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Kaprodi, Jurusan Bahasa Asing
3. Sub Bagian Pendidikan FBS

Lampiran 4. Pertanyaan Wawancara Studi Pendahuluan

Pertanyaan Wawancara Guru SMA Negeri 2 Banjar:

1. Terdapat berapa guru yang mengajar bahasa Jepang di sekolah SMA Negeri 2 Banjar Sensei? Kemudian untuk kurikulum yang digunakan apakah sudah menerapkan kurikulum Merdeka?
2. Buku atau media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang apa saja sensei?
3. Apa strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dalam belajar bahasa Jepang sensei?
4. Apa saja kesulitan siswa dalam belajar huruf *Kana* sensei?
5. Apakah sensei pernah menggunakan media pembelajaran khusus huruf *Hiragana* atau *Katakana*, misalnya seperti *flashcard*, Aplikasi pembelajaran, dll?



Lampiran 5. Wawancara Awal Untuk Observasi dan Studi Pendahuluan

a) Identitas Diri

Nama : Ni Komang Bela Wiani, S.Pd.

Jabatan : Guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang kelas XI Bahasa
SMA N 2 Banjar

Tanggal : 11 Februari 2025

b) Pertanyaan dan jawaban

Mahasiswa	Di SMA N 2 Banjar ada berapa guru bahasa Jepang sensei? dan untuk di kelas XI ada berapa guru yang mengajar Bahasa Jepang?
Guru	Guru bahasa Jepang nya hanya satu, saya saja. Untuk untuk kelas XII nya sekarang masih memakai kurikulum K-13 jadi di ajarkan dari kelas X. Tapi untuk kelas XI sekarang sudah menggunakan kurikulum Merdeka jadi diajarkan bahasa Jepang dari kelas XI (<i>Fase F</i>)
Mahasiswa	Di sekolah ini full day school tidak sensei? Siswa dalam seminggu berapa kali mendapatkan mata pelajaran bahasa Jepang? dan setiap pertemuannya tersebut dilaksanakan berapa menit sensei?
Guru	Di sekolah SMA 2 Banjar belum full day school jadi masih 6 hari kerja. Dalam seminggu siswa dapat bahasa Jepang 2x. Setiap pertemuan ada 2x 45 menit

	dan 3x45 menit.
Mahasiswa	Kalau untuk buku atau media yang digunakan apa saja sensei?
Guru	Untuk buku yang digunakan itu <i>Kira Kira Nihongo</i> , sumber belajar lain biasanya saya menggunakan buku <i>Sakura</i> juga kerana tidak semua materi ada di buku <i>Kira Kira Nihongo</i> .
Mahasiswa	Untuk strategi dan metode pembelajaran yang digunakan apa sensei?
Guru	Strategi untuk mengajar di kelas itu saya menyesuaikan keadaan saja, jadi saya lebih ke bagaimana saat mengajar saja.
Mahasiswa	Apa kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang?
Guru	Kendalanya itu sebenarnya ada di minat siswa, ya. Selain itu juga waktu pembelajaran yang harusnya mendapat bahasa jepang dari kelas X kalau untuk K-13, pada Kurikulum Merdeka baru mendapatkan dari kelas XI. Karena masih tergolong baru, banyak dari mereka yang kurang begitu tertarik untuk belajar.
Mahasiswa	Bagaimana dengan huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> sensei, apakah siswa kelas XI sudah menguasai huruf

	tersebut? Sudah sejauh mana siswa sudah menguasai Huruf <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> ?
Guru	Kalau untuk <i>Hiragana</i> atau <i>Katakana</i> bisa dikatakan belum optimal, ada yang hanya bisa menulis saja tapi lupa artinya, ataupun sebaliknya. Kalau udah sejauh mana itu masih sangat dasar.
Mahasiswa	Apa saja kesulitan siswa dalam belajar huruf <i>Kana</i> sensei?
Guru	kesulitan yang paling sering terjadi itu, susah bedain huruf mirip, mengetahui penulisan tapi lupa arti mereka juga kesulitan membaca atau menulis dalam <i>Hiragana</i> yang panjang-panjang.
Mahasiswa	Apakah sensei pernah memberikan tes khusus huruf <i>Kana</i> ?
Guru	Tes khusus huruf <i>Kana</i> full itu tidak ada jadi ketika saya memberikan tes saya selipkan beberapa huruf <i>Kana</i> . Setelah itu saya sesuaikan tes-tes berikutnya itu. Kalau memang saya rasa mereka mampu, dalam tes itu saya berikan lebih banyak tes. Ada hurufnya. Kalau misalnya saya rasa mereka tidak mampu, ya saya agak kurangi hurufnya.
Mahasiswa	Apakah sensei pernah menggunakan media pembelajaran khusus huruf <i>Hiragana</i> atau <i>Katakana</i> ,

	misalnya seperti <i>flashcard</i> , Aplikasi pembelajaran, dll?
Guru	Media pembelajaran khusus belum pernah saya gunakan. Untuk <i>flashcard</i> juga belum pernah saya gunakan karena di sekolah ini juga tidak ada <i>flashcard</i> . Makanya kalau saya ngajar itu jarang saya pakai LCD. Kenapa Jarang? karena biar saya bisa langsung nulis di papan, jadi siswanya melihat caranya nulisnya. Jadi untuk variasi dalam pengajaran huruf <i>kana</i> belum ada dan belum pernah dilakukan.



Lampiran 6. Dokumentasi Pada Saat Observasi dan Pemberian Pre-test



Observasi proses pembelajaran guru

Guru meminta siswa untuk menjawab soal



Siswa mengerjakan latihan soal

Siswa mengerjakan *Pre-test*

Lampiran 7. Modul Ajar Siklus I

MODUL AJAR BAHASA JEPANG HURUF *HIRAGANA*

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Instansi : SMA Negeri 2 Banjar

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Semester : Genap

Kelas : XI (Pertemuan 1)

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik memahami konsep dan fungsi *Hiragana* dalam cara penulisan bahasa Jepang.
- Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan benar.
- Peserta didik mampu membedakan *Hiragana* yang memiliki bentuk serupa.

C. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Berkebinekaan global: menumbuhkan rasa keberagaman budaya.
- Bernalar kritis: Memperoleh, mengolah dan menganalisis informasi serta mengevaluasi pemikirannya sendiri.

D. Sarana dan Prasarana

- Media: Laptop, Hp
- Sumber: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik regular

F. Model Pembelajaran

- Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu memahami huruf *Hiragana Hiragana* あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、た、ち、つ、て、と、な、に、ぬ、ね、の、ま、み、む、め、も、は、ひ、ふ、へ、ほ dengan baik dan benar.
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan bantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok belajar.

B. Pemahaman Bermakna

- a. Peserta didik mampu memahami *Hiragana* yang telah dipelajari
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis kata-kata sederhana menggunakan *Hiragana* dengan benar.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok belajar dalam menjawab soal tournament.

C. Pertanyaan Pematik

- a. Menurut kalian seberapa penting mempelajari *Hiragana* dalam bahasa Jepang?
- b. Berapakah jumlah huruf dalam *Hiragana*?
- c. Bagaimana cara menghafal *Hiragana* dengan cepat?

D. Persiapan Pembelajaran

- a. Guru memastikan perangkat pembelajaran seperti media aplikasi *Hiragana Memory Hint*, bahan ajar, LKPD tersedia dan siap untuk digunakan.
- b. Guru memastikan kondisi kelas dalam keadaan kondusif dan siap untuk memulai pembelajaran.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>	
Pertemuan ke – 1	Kegiatan Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>
Pendahuluan (15 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum PBM di mulai. - Guru melaksanakan presensi kepada peserta didik. - Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan hari ini. - Guru mengenalkan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> sebagai alat bantu belajar.
Kegiatan Inti 導入練習 (20 Menit) (Latihan Pengenalan)	<p style="text-align: center;">導入練習 (Latihan Pengenalan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pembelajaran <i>Hiragana</i> menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> - Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Hiragana</i> あ、い、う、え、お、か、き、く、け、こ、さ、し、す、せ、そ、た、ち、つ、て、と、な、に、ぬ、ね、の、ま、み、む、め、も、は、ひ、ふ、へ、

	<p>dan ぽ。</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyuruh siswa mengeksplorasi aplikasi secara mandiri. - Guru memandu siswa dalam memahami asosiasi gambar dan bunyi <i>Hiragana</i> dalam aplikasi.
<p>基本練習 (20 Menit) (Latihan Dasar)</p> <p>応用練習 (25Menit) (Latihan Penerapan)</p>	<p>基本練習 (Latihan Dasar)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Guru menyuruh siswa untuk berlatih menulis dan membaca <i>Hiragana</i> yang telah diberikan. -Guru menyuruh siswa untuk latihan menjawab kuis yang terdapat dalam aplikasi. -Guru mendampingi siswa berlatih membaca, menulis, dan latihan kuis <i>Hiragana</i>. -Guru membentuk siswa ke dalam 6 kelompok, 5 kelompok terdiri dari 5 orang siswa dan 1 kelompok terdiri dari 6 orang siswa. <p>応用練習 (Latihan Penerapan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan mengenai <i>Teams Games Tournament</i> yang akan

	<p>dilaksanakan. Terdapat 10 soal dijawab secara ber tim dan 5 soal lainnya dijawab secara bergiliran oleh setiap siswa dalam kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menuliskan satu per satu kata atau frasa dalam romaji di papan tulis dan setiap tim akan diberikan waktu 10-15 detik untuk menuliskan jawaban di kertas hingga soal habis.- Guru meminta semua tim untuk mengangkat jawaban mereka secara bersamaan.- Guru mengoreksi jawaban kemudian menuliskan skor yang di dapat oleh setiap tim di papan tulis.- Pada soal berikutnya guru menuliskan kata atau frasa sederhana di papan tulis. 5 kelompok mendapatkan 5 butir soal dan 1 kelompok mendapatkan 6 butir soal.- Guru menyuruh siswa menjawab dengan cara satu per satu anggota tim maju secara bergiliran untuk membaca dan menuliskan jawaban dalam <i>Hiragana</i> di papan tulis.- Tim tercepat dengan jawaban benar akan mendapatkan point tambahan.- Jika terdapat skor kelompok yang sama, maka akan dilakukan test ulang dengan jumlah 5 soal untuk memperebutkan juara.- Guru memberikan rewards untuk tim yang mendapatkan skor tertinggi juara I, (Tim
--	---

	Terbaik), juara II (Tim Hebat), dan juara III (Tim Bersemangat).
Penutup (10 Menit)	<ul style="list-style-type: none">- Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan mereview materi yang telah dilaksanakan.- Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. <p>Pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.</p>



F. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan diberikan untuk peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik dengan meminta mereka untuk menuliskan beberapa kata-kata bahasa Jepang menggunakan *Hiragana*.
- b. Remedial diberikan untuk peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik dengan meminta mereka untuk menulis ulang materi *Hiragana* yang telah dipelajari.

G. Asesmen Diagnostik

Asesmen Formatif	Test Tulis
Asesmen Diagnostik	Test Tulis

3. KOMPONEN LAMPIRAN

- a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Terlampir
- b. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*,
Buku *Nihongo Kira-Kira*.
- c. Daftar Pustaka: Lusiana, dkk. 2017. *Buku Bahasa Jepang Untuk SMA/MA Kelas X Nihongo Kira-Kira*. Jakarta: Erlangga.

SIKLUS I**MODUL AJAR BAHASA JEPANG HURUF *HIRAGANA*****1. INFORMASI UMUM****A. Identitas Modul**

Instansi : SMA Negeri 2 Banjar

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Semester : Genap

Kelas : XI (Pertemuan 2)

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

B. Kompetensi Awal

- a. Peserta didik memahami konsep dan fungsi *Hiragana* dalam cara penulisan bahasa Jepang.
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan benar.
- c. Peserta didik mampu membedakan *Hiragana* yang memiliki bentuk serupa.

C. Profil Pelajar Pancasila

- a. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- b. Berkebinekaan global: menumbuhkan rasa keberagaman budaya.
- c. Bernalar kritis: Memperoleh, mengolah dan menganalisis informasi serta mengevaluasi pemikirannya sendiri.

D. Sarana dan Prasarana Media: Laptop, Hp
Sumber: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik regular

F. Model Pembelajaran

- Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu memahami huruf *Hiragana* ら、り、る、れ、ろ、や、ゆ、よ、わ、を、ん、が、ぎ、ぐ、げ、ご、ざ、じ、ず、ぜ、ぞ、だ、ぢ、ず、で、ど、ば、び、ぶ、べ、ぼ dengan baik dan benar.
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan bantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok belajar.

B. Pemahaman Bermakna

- a. Peserta didik mampu memahami *Hiragana* yang telah dipelajari
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis kata-kata sederhana menggunakan *Hiragana* dengan benar.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok belajar dalam menjawab soal tournament.

C. Pertanyaan Pematik

- a. Menurut kalian seberapa penting mempelajari *Hiragana* dalam bahasa Jepang?
- b. Berapakah jumlah huruf dalam *Hiragana*?
- c. Bagaimana cara menghafal *Hiragana* dengan cepat?

D. Persiapan Pembelajaran

- a. Guru memastikan perangkat pembelajaran seperti media aplikasi *Hiragana Memory Hint*, bahan ajar, LKPD tersedia dan siap untuk digunakan.
- b. Guru memastikan kondisi kelas dalam keadaan kondusif dan siap untuk memulai pembelajaran.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>	
Pertemuan ke – 1	Kegiatan Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>
Pendahuluan (15 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum PBM di mulai. - Guru melaksanakan presensi kepada peserta didik. - Guru mereview materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. - Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
KegiatanInti 導入練習 (20 Menit) (Latihan Pengenalan)	<p style="text-align: center;">導入練習 (Latihan Pengenalan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pembelajaran <i>Hiragana</i> menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> - Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Hiragana</i> dan <i>Dakuon</i> yaitu: ら、り、る、れ、ろ、や、ゆ、

<p>基本練習(20Menit) (Latihan Dasar)</p>	<p>よ、わ、を、ん、が、ぎ、ぐ、げ、 ご、ざ、じ、ず、ぜ、ぞ、だ、じ、 ず、で、ど、ば、び、ぶ、べ、 dan ぼ。</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyuruh siswa mengeksplorasi aplikasi secara mandiri. - Guru memandu siswa dalam memahami asosiasi gambar dan bunyi <i>Hiragana</i>. <p>基本練習 (Latihan Dasar)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Guru menyuruh siswa untuk berlatih menulis dan membaca <i>Hiragana</i> yang telah diberikan. -Guru menyuruh siswa untuk latihan menjawab kuis yang terdapat dalam aplikasi. -Guru mendampingi siswa berlatih membaca, menulis, dan latihan kuis <i>Hiragana</i>. -Guru membentuk siswa ke dalam 6 kelompok, 5 kelompok terdiri dari 5 orang siswa dan 1 kelompok terdiri dari 6 orang siswa.
--	---

応用練習 (25 Menit)

(Latihan Penerapan)

応用練習

(Latihan Penerapan)

-Guru memberikan penjelasan mengenai *Teams Games Tournament* yang akan dilaksanakan. Terdapat 10 soal dijawab secara ber tim dan 5 soal lainnya dijawab secara bergiliran oleh setiap siswa dalam kelompok.

- Guru menuliskan satu per satu kata atau frasa dalam romaji di papan tulis dan setiap tim akan diberikan waktu 10-15 detik untuk menuliskan jawaban di kertas

-Guru meminta semua tim untuk mengangkat jawaban mereka secara bersamaan.

-Guru mengoreksi jawaban kemudian menuliskan skor yang di dapat oleh setiap tim di papan tulis.

-Pada soal berikutnya guru menuliskan kata atau frasa sederhana di papan tulis. 5 kelompok mendapatkan 5 butir soal dan 1 kelompok mendapatkan 6 butir soal.

-Guru menyuruh siswa menjawab dengan cara satu per satu anggota tim maju secara bergiliran untuk membaca dan menuliskan jawaban dalam *Hiragana* di papan tulis.

-Tim tercepat dengan jawaban benar akan mendapatkan point tambahan.

-Jika terdapat skor kelompok yang sama,

	<p>maka akan dilakukan test ulang dengan jumlah 5 soal untuk memperebutkan juara.</p> <p>- Guru memberikan rewards untuk tim yang mendapatkan skor tertinggi juara I, (Tim Terbaik), juara II (Tim Hebat), dan juara III (Tim Bersemangat).</p>
Penutup (10 Menit)	<p>- Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan mereview materi yang telah dilaksanakan.</p> <p>- Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</p> <p>- Pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.</p>

F. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan diberikan untuk peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik dengan meminta mereka untuk menuliskan beberapa kata-kata bahasa Jepang menggunakan *Hiragana*.
- b. Remedial diberikan untuk peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik dengan meminta mereka untuk menulis ulang materi *Hiragana* yang telah dipelajari.

G. Asesmen Diagnostik

Asesmen Formatif	Test Tulis
Asesmen Diagnostik	Test Tulis

3. KOMPONEN LAMPIRAN

- a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Terlampir
- b. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*,
Buku *Nihongo Kira-Kira*.
- c. Daftar Pustaka: Lusiana, dkk. 2017. *Buku Bahasa Jepang Untuk SMA/MA Kelas X Nihongo Kira-Kira*. Jakarta: Erlangga.



Lampiran 8. Modul Ajar Siklus II

MODUL AJAR BAHASA JEPANG HURUF *HIRAGANA*

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Instansi : SMA Negeri 2 Banjar

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Semester : Genap

Kelas : XI (Pertemuan 1)

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik memahami konsep dan fungsi *Hiragana* dalam cara penulisan bahasa Jepang.
- Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan benar.
- Peserta didik mampu membedakan *Hiragana* yang memiliki bentuk serupa.

C. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Berkebinekaan global: menumbuhkan rasa keberagaman budaya.
- Bernalar kritis: Memperoleh, mengolah dan menganalisis informasi serta mengevaluasi pemikirannya sendiri.

D. Sarana dan Prasarana

- Media: Laptop, Hp
- Sumber: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik regular

F. Model Pembelajaran

- Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu memahami huruf *Hiragana Handakuon* dan *Youon* dengan baik dan benar.
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan bantuan aplikasi *Hiragana Memory Hint*.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok belajar.

B. Pemahaman Bermakna

- a. Peserta didik mampu memahami *Hiragana* yang telah dipelajari
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis kata-kata sederhana menggunakan *Hiragana* dengan benar.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok belajar dalam menjawab soal tournament.

C. Pertanyaan Pematik

- a. Menurut kalian seberapa penting mempelajari *Hiragana* dalam bahasa Jepang?
- b. Berapakah jumlah huruf dalam *Hiragana*?
- c. Bagaimana cara menghafal *Hiragana* dengan cepat?

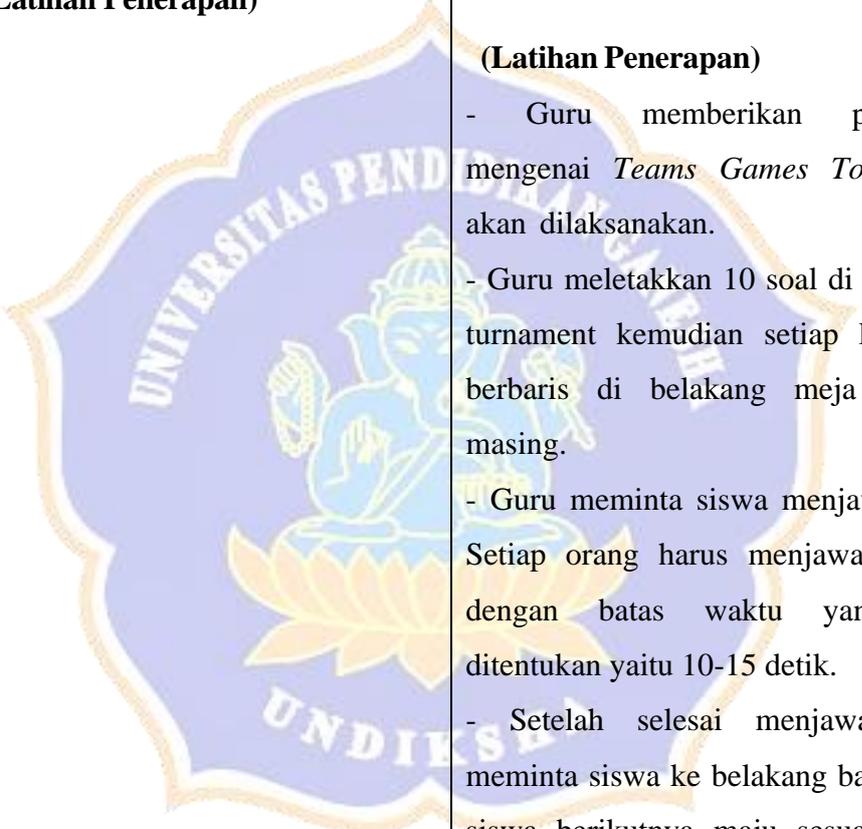
D. Persiapan Pembelajaran

- a. Guru memastikan perangkat pembelajaran seperti media aplikasi *Hiragana Memory Hint*, bahan ajar, LKPD tersedia dan siap untuk digunakan.
- b. Guru memastikan kondisi kelas dalam keadaan kondusif dan siap untuk memulai pembelajaran.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana</i>	
<i>Memory Hint</i>	
Pertemuan ke – 1	Kegiatan Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana</i> <i>Memory Hint</i>
Pendahuluan (15 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum PBM di mulai. - Guru melaksanakan presensi kepada peserta didik. - Guru mereview materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. - Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan hari ini.
Kegiatan Inti 導入練習 (20 Menit) (Latihan Pengenalan)	導入練習 (Latihan Pengenalan) <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pembelajaran <i>Hiragana</i> menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> dan pdf huruf tambahan <i>Hiragana</i>. - Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Hiragana</i> ろ、つ、す、

 <p>基本練習(20 Menit) (Latihan Dasar)</p>	<p>ふ、ほ、は、け、む、や、ゆ <i>Handakuon</i> : は、ひ、ふ、へ、ほ。 dan <i>Yoon</i> : は、ひ、ふ、へ、ほ。き や、きゆ、きよ、ぎや、ぎゆ、ぎ よ、しや、しゆ、しよ、じゃ、じ ゆ、じよ、にや、にゆ、によ、り や、りゆ、りよ、みや、みゆ、み よ、ひや、ひゆ、ひよ、びや、び ゆ、びよ、びや、びゆ、びよ、ち や、ちゆ、ちよ。</p> <p>- Guru memandu siswa dalam menulis dan memahami asosiasi gambar huruf <i>Hiragana</i>.</p> <p>基本練習 (Latihan Dasar)</p> <p>-Guru menyuruh siswa untuk berlatih menulis dan membaca <i>Hiragana</i> yang telah diberikan.</p> <p>-Guru menyuruh siswa untuk latihan menjawab soal yang terdapat di papan tulis.</p> <p>-Guru mendampingi siswa berlatih</p>
---	---

<p>応用練習 (25 Menit)</p> <p>(Latihan Penerapan)</p> 	<p>membaca, menulis, dan latihan menjawab soal <i>Hiragana</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk siswa ke dalam 6 kelompok, 5 kelompok terdiri dari 5 orang siswa dan 1 kelompok terdiri dari 6 orang siswa. <p>応用練習</p> <p>(Latihan Penerapan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan mengenai <i>Teams Games Tournament</i> akan dilaksanakan. - Guru meletakkan 10 soal di atas meja tournament kemudian setiap kelompok berbaris di belakang meja masing-masing. - Guru meminta siswa menjawab soal. Setiap orang harus menjawab 1 soal dengan batas waktu yang telah ditentukan yaitu 10-15 detik. - Setelah selesai menjawab, guru meminta siswa ke belakang barisan dan siswa berikutnya maju sesuai dengan urutan barisan. Hal ini dilakukan bergantian dengan teman kelompoknya hingga soal habis. - Guru mengoreksi jawaban kemudian menuliskan skor yang di dapat oleh setiap tim di papan tulis. - Tim tercepat dengan jawaban benar akan mendapatkan point tambahan.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Jika terdapat skor kelompok yang sama, maka akan dilakukan test ulang dengan jumlah 5 soal untuk memperebutkan juara. - Guru memberikan rewards untuk tim yang mendapatkan skor tertinggi juara I, (Tim Terbaik), juara II (Tim Hebat), dan juara III (Tim Bersemangat).
Penutup (10 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan mereview materi yang telah dilaksanakan. - Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. - Pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa. - Pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.

F. Asesmen Diagnostik

Asesmen Formatif	Test Tulis
Asesmen Diagnostik	Test Tulis

F. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan diberikan untuk peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik dengan meminta mereka untuk menuliskan

beberapa kata-kata bahasa Jepang menggunakan *Hiragana*.

- b. Remedial diberikan untuk peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik dengan meminta mereka untuk menulis ulang materi *Hiragana* yang telah dipelajari.

G. Refleksi Guru

- Manajemen Kelas (di Lampiran)

3. KOMPONEN LAMPIRAN

- a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Terlampir
- b. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*, Buku *Nihongo Kira-Kira*.
- c. Daftar Pustaka: Lusiana, dkk. 2017. *Buku Bahasa Jepang Untuk SMA/MA Kelas X Nihongo Kira-Kira*. Jakarta: Erlangga.



SIKLUS II

MODUL AJAR BAHASA JEPANG HURUF *HIRAGANA*

1. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Instansi	: SMA Negeri 2 Banjar
Mata Pelajaran	: Bahasa Jepang
Semester	: Genap
Kelas	: XI (Pertemuan 2)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik memahami konsep dan fungsi *Hiragana* dalam cara penulisan bahasa Jepang.
- Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana* dengan benar.
- Peserta didik mampu membedakan *Hiragana yang* memiliki bentuk serupa.

C. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Berkebinekaan global: menumbuhkan rasa keberagaman budaya.
- Bernalar kritis: Memperoleh, mengolah dan menganalisis informasi serta mengevaluasi pemikirannya sendiri.

D. Sarana dan Prasarana

- Media: Laptop, Hp
- Sumber: Aplikasi Hiragana Memory Hint

F. Target Peserta Didik

- Peserta didik regular

G. Model Pembelajaran

- Kooperatif *Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu memahami huruf *Hiragana Handakuon* dan *Youon* dengan baik dan benar.
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis *Hiragana Choon* dan *Sokuon* dengan benar.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok belajar.

B. Pemahaman Bermakna

- a. Peserta didik mampu memahami *Hiragana* yang telah dipelajari
- b. Peserta didik mampu membaca dan menulis kata-kata sederhana menggunakan *Hiragana* dengan benar.
- c. Peserta didik mampu bekerja sama dengan kelompok belajar dalam menjawab soal tournament.

C. Pertanyaan Pematik

- a. Menurut kalian seberapa penting mempelajari *Hiragana* dalam bahasa Jepang?
- b. Berapakah jumlah huruf dalam *Hiragana*?
- c. Bagaimana cara menghafal *Hiragana* dengan cepat?

D. Persiapan Pembelajaran

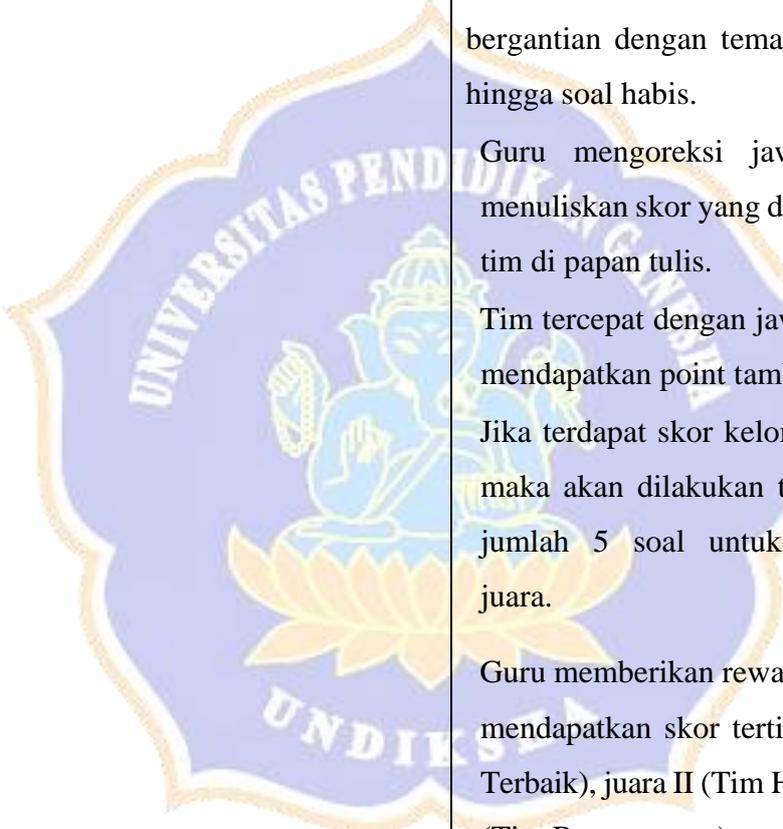
- a. Guru memastikan perangkat pembelajaran seperti media aplikasi *Hiragana Memory Hint*, bahan ajar, LKPD tersedia dan siap untuk digunakan.
- b. Guru memastikan kondisi kelas dalam keadaan kondusif dan

siap untuk memulai pembelajaran.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>	
Pertemuan ke – 1	Kegiatan Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>
Pendahuluan (15 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan salam dan mengajak berdoa sebelum PBM di mulai. - Guru melaksanakan presensi kepada peserta didik. - Guru mereview materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. - Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut. - Guru mengenalkan Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> sebagai alat bantu belajar.
Kegiatan Inti 導入練習(20 Menit) (Latihan Pengenalan)	<p style="text-align: center;">導入練習 (Latihan Pengenalan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan pembelajaran <i>Hiragana</i> menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> - Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Hiragana Sokuon</i> dan <i>Chouon</i>. - Guru menyuruh siswa mengeksplorasi

<p>基本練習 (20 Menit) (Latihan Dasar)</p>	<p>aplikasi secara mandiri. Guru memandu siswa dalam memahami asosiasi gambar dan bunyi <i>Hiragana</i>.</p> <p>基本練習 (Latihan Dasar)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Guru menyuruh siswa untuk berlatih menulis dan membaca <i>Hiragana</i> yang telah diberikan. -Guru menyuruh siswa untuk latihan menjawab kuis yang terdapat dalam aplikasi. -Guru mendampingi siswa berlatih membaca, menulis, dan latihan kuis <i>Hiragana</i>. -Guru membentuk siswa ke dalam 6 kelompok, 5 kelompok terdiri dari 5 orang siswa dan 1 kelompok terdiri dari 6 orang siswa.
<p>応用練習 (25 Menit) (Latihan Penerapan)</p>	<p>応用練習 (Latihan Penerapan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penjelasan mengenai <i>Teams Games Tournament</i> akan dilaksanakan. - Guru meletakkan 10 soal di atas meja tournament kemudian setiap kelompok berbaris di belakang meja masing-

	<p>masing.</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru meminta siswa menjawab soal. Setiap orang harus menjawab 1 soal dengan batas waktu yang telah ditentukan yaitu 10-15 detik.- Setelah selesai menjawab, guru meminta siswa ke belakang barisan dan siswa berikutnya maju sesuai dengan urutan barisan. Hal ini dilakukan bergantian dengan teman kelompoknya hingga soal habis. <p>Guru mengoreksi jawaban kemudian menuliskan skor yang di dapat oleh setiap tim di papan tulis.</p> <p>Tim tercepat dengan jawaban benar akan mendapatkan point tambahan.</p> <p>Jika terdapat skor kelompok yang sama, maka akan dilakukan test ulang dengan jumlah 5 soal untuk memperebutkan juara.</p> <p>Guru memberikan rewards untuk tim yang mendapatkan skor tertinggi juara I, (Tim Terbaik), juara II (Tim Hebat), dan juara III (Tim Bersemangat).</p>
---	--

Penutup (10 Menit)	<p>Guru memastikan pemahaman peserta didik dengan mereview materi yang telah dilaksanakan.</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. <p>Pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin salah satu siswa.</p>
---------------------------	---



F. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan diberikan untuk peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik dengan meminta mereka untuk menuliskan beberapa kata-kata bahasa Jepang menggunakan *Hiragana*.
- b. Remedial diberikan untuk peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik dengan meminta mereka untuk menulis ulang materi *Hiragana* yang telah dipelajari.

G. Asesmen Diagnostik

Asesmen Formatif	Test Tulis
Asesmen Diagnostik	Test Tulis

3. KOMPONEN LAMPIRAN

- a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Terlampir
- b. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik: Aplikasi *Hiragana Memory Hint*,
Buku *Nihongo Kira-Kira*.
- c. Daftar Pustaka: Lusiana, dkk. 2017. *Buku Bahasa Jepang Untuk SMA/MA Kelas X Nihongo Kira-Kira*. Jakarta: Erlangga.

SIKLUS I

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD 1

Latihan Soal *Teams Games Tournament (TGT)*

Tulislah romaji berikut menggunakan *Hiragana*:

1. Isu (Kursi) → _____

2. Hana (Bunga) → _____

3. Hoshi (Bintang) → _____

4. Natsu (Musim Panas) → _____

5. Sakana (Ikan) → _____

6. Ototoi (Dua hari yang lalu) → _____

7. Kinou (Kemarin) → _____

8. Ashita (Besok) → _____

9. Tsukue (Meja) → _____

10. Kouen (Taman) → _____

Tulislah huruf berikut menggunakan *Hiragana* / romaji:

1. Ha, Ka, Sa, Ta, Na

2. I, Ki, Ko, To, Se

3. A, O, Chi, Nu, Fu

4. ね、と、つ、け、の

Skor Turnamen

Kelompok	Skor	Peringkat
Kelompok 1		
Kelompok 2		
Kelompok 3		
Kelompok 4		
Kelompok 5		
Kelompok 6		

Rubrik Penilaian

Jumlah Jawaban Benar (dari 15 soal)	Nilai Akhir
15 Benar	100
13-14 Benar	90-95
11-12 Benar	80-85
9 -10 Benar	75-70
7 - 8 Benar	70-74
5 - 6 Benar	65-69
3 - 4 Benar	60-64
Kurang dari 3 Benar	< 60 (Perlu Remedial)

SIKLUS I

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD 2

Latihan Soal *Teams Games Tournament (TGT)*

Tulislah romaji berikut menggunakan *Hiragana*:

1. Heya (Kamar) → _____

2. Yama (Gunung) → _____

3. Tamago (Telur) → _____

4. Bentou (Bekal Makan Siang) → _____

5. Kohai (Adik Kelas) → _____

6. Taberu (Makan) → _____

7. Kokuban (Papan Tulis) → _____

8. Rainen (Tahun Depan) → _____

9. Hanabi (Kembang Api) → _____

10. Ringo (Apel) → _____

Baca dan tulislah huruf berikut menggunakan *Hiragana* / romaji:

1. Mi, Yu, Yo, Me, Be

2. Ya, Gi, Ro, Wa, Re

3. Ri, Za, De, Mu, Ma

4. じ、ど、げ、ご、ず

5. ぐ、だ、ぜ、ぞ、び

Skor Tournament

Kelompok	Skor	Peringkat
Kelompok 1		
Kelompok 2		
Kelompok 3		
Kelompok 4		
Kelompok 5		
Kelompok 6		

Rubrik Penilaian

Jumlah Jawaban Benar (dari 15 soal)	Nilai Akhir
15 Benar	100
13-14 Benar	90-95
11-12 Benar	80-85
9 -10 Benar	75-70
7 - 8 Benar	70-74
5 - 6 Benar	65-69
3 - 4 Benar	60-64
Kurang dari 3 Benar	< 60 (Perlu Remedial)

SIKLUS II

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD 1

Latihan Soal *Teams Games Tournament (TGT)*

Tulislah romaji berikut menggunakan *Hiragana*:

1. Shumi (Hobi) → _____
2. Kyonen (Tahun Lalu) → _____
3. Shashin (Foto) → _____
4. Hyaku (Seratus) → _____
5. Gyunyu (Susu Sapi) → _____
6. Shatsu (Kemeja) → _____
7. Toshokan (Perpustakaan) → _____
8. Kyoshitsu (Kelas) → _____
9. Pekopeko (Lapar) → _____
10. Shokuji (Makan) → _____

Baca dan tulislah huruf berikut menggunakan *Hiragana* / romaji:

1. Sha, Kya, Shu,
2. Nya, Nyu, Nyo
3. Kya, Gyu, Byu
4. ひ、ふ、ゆ、や、よ
5. は、へ、ほ、びゃ、じゃ

Skor Tournament

Kelompok	Skor	Peringkat
Kelompok 1		
Kelompok 2		
Kelompok 3		
Kelompok 4		
Kelompok 5		
Kelompok 6		

Rubrik Penilaian

Jumlah Jawaban Benar (dari 15 soal)	Nilai Akhir
15 Benar	100
13-14 Benar	90-95
11-12 Benar	80-85
9 -10 Benar	75-70
7 - 8 Benar	70-74
5 - 6 Benar	65-69
3 - 4 Benar	60-64
Kurang dari 3 Benar	< 60 (Perlu Remedial)

SIKLUS II

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LKPD 2

Latihan Soal *Teams Games Tournament (TGT)*

Tulislah romaji berikut menggunakan *Hiragana*:

1. Gakkou (Sekolah) →
2. Zasshi (Majalah) →
3. Kippu (Tiket) →
4. Happa (Daun) →
5. Ikkai (Satu kali) →
6. Kekkon (Pernikahan) →
7. Chotto (Sebentar) →
8. Issho (Bersama) →
9. Yukkuri (Perlahan) →
10. Ganbatte (Semangat) →

Baca dan tulislah huruf berikut menggunakan *Hiragana* / romaji:

1. Okaasan
2. Ojiisan
3. Oneesan
4. きょうだい
5. びょういん

Skor Turnamen

Kelompok	Skor	Peringkat
Kelompok 1		
Kelompok 2		
Kelompok 3		
Kelompok 4		
Kelompok 5		
Kelompok 6		

Rubrik Penilaian

Jumlah Jawaban Benar (dari 15 soal)	Nilai Akhir
15 Benar	100
13-14 Benar	90-95
11-12 Benar	80-85
9 -10 Benar	75-70
7 - 8 Benar	70-74
5 - 6 Benar	65-69
3 - 4 Benar	60-64
Kurang dari 3 Benar	< 60 (Perlu Remedial)

Lampiran 9. Hasil Observasi Siklus I

Lembar Observasi Pertemuan -1

No.	Aspek Yang Diamati	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> dalam pembelajaran TGT.				✓		Seluruh siswa memperhatikan pembelajaran dengan baik.
2.	Ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					✓	Siswa sangat antusias dalam belajar menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i>
3.	Siswa mampu menggunakan aplikasi dalam pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> .					✓	Siswa dapat dengan mudah beradaptasi dan menggunakan aplikasi pembelajaran.
4.	Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .			✓			Siswa cukup aktif selama berlangsungnya pembelajaran
5.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan saat terdapat materi yang kurang dimengerti.		✓				Hanya sebagian siswa yang berani menyampaikan kesulitannya selama proses pembelajaran berlangsung.
6.	Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam latihan.				✓		Siswa lumayan aktif ketika diberikan kuis untuk di jawab di depan kelas.
7.	Siswa berkontribusi aktif bersama					✓	Seluruh kelompok sangat

	kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>Tournament</i> , dalam pembelajaran kooperatif TGT.					bersemangat mengikuti sesi turnamen.
8.	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari melalui media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .		✓			Kemampuan siswa dalam menguasai huruf <i>Hiragana</i> cukup baik.
9.	Siswa mampu memanfaatkan fitur evaluasi dalam aplikasi untuk mengukur kemampuan mereka dalam pembelajaran <i>Hiragana</i> .			✓		Selama mengerjakan kuis dalam aplikasi, siswa terlihat sangat bersemangat untuk mendapatkan nilai yang sempurna, hal ini terlihat dari kuis yang dilakukan secara berulang-ulang.
10.	Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis dan membaca <i>Hiragana</i> setelah menggunakan aplikasi.		✓			Siswa cukup mengalami peningkatan terutama dalam menulis goresan <i>Hiragana</i> yang benar.
<p>KETERANGAN</p> <p>Skor 1 = Sangat Kurang Skor 2 = Kurang Skor 3 = Cukup Skor 4 = Baik Skor 5 = Sangat Baik</p>						

Lembar Observasi Pertemuan -2

No.	Aspek Yang Diamati	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> dalam pembelajaran TGT.				√		Seluruh siswa memperhatikan pembelajaran dengan baik.
2.	Ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					√	Sangat tertarik belajar menggunakan Aplikasi pembelajaran
3.	Siswa mampu menggunakan aplikasi dalam pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> .					√	Dapa dengan mudah menggunakan aplikasi
4.	Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Kooperatif TGT dengan menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .				√		Siswa aktif selama berlangsungnya pembelajaran
5.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan saat terdapat materi yang kurang dimengerti.			√			Beberapa siswa cukup aktif dalam bertanya.
6.	Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam latihan kuis dalam aplikasi.			√			Siswa cukup aktif mengikuti kuis
7.	Siswa berkontribusi aktif bersama kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>Tournament</i> , dalam pembelajaran kooperatif TGT.					√	Siswa sangat aktif dan bersaing secara kompetitif dalam turnamen

8.	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari melalui media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .			✓	Siswa memahami materi yang dijelaskan.
9.	Siswa mampu memanfaatkan fitur evaluasi dalam aplikasi untuk mengukur kemampuan mereka dalam pembelajaran <i>Hiragana</i> .			✓	Siswa mampu memanfaatkan fitur evaluasi untuk pembelajaran secara mandiri.
10.	Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis dan membaca <i>Hiragana</i> setelah menggunakan aplikasi.			✓	Kemampuan membaca dan menulis siswa meningkat dengan baik.
KETERANGAN					
Skor 1 = Sangat Kurang					
Skor 2 = Kurang					
Skor 3 = Cukup					
Skor 4 = Baik					
Skor 5 = Sangat Baik					

Lampiran 10. Hasil Observasi Siklus II

Lembar Observasi Pertemuan -1

No.	Aspek Yang Diamati	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> dalam pembelajaran TGT.					✓	Seluruh siswa fokus memperhatikan penjelasan guru.
2.	Ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .				✓		Siswa tertarik menggunakan aplikasi
3.	Siswa mampu menggunakan aplikasi dalam pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> .					✓	Seluruh siswa mampu menggunakan aplikasi pembelajaran
4.	Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					✓	Partisipasi siswa tergolong aktif
5.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan saat terdapat materi yang kurang dimengerti.				✓		Siswa mulai terbiasa dengan bertanya huruf yang belum dikuasai
6.	Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam latihan.				✓		Keaktifan dalam menjawab soal latihan siswa cukup baik.

7.	Siswa berkontribusi aktif bersama kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>Tournament</i> , dalam pembelajaran kooperatif TGT.					✓	Kontribusi antar kelompok siswa sangat baik
8.	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari melalui media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					✓	Pemahaman huruf dengan aplikasi menunjukkan peningkatan yang baik.
9.	Siswa mampu memanfaatkan fitur evaluasi dalam aplikasi untuk mengukur kemampuan mereka dalam pembelajaran <i>Hiragana</i> .					✓	Fitur evaluasi digunakan dengan baik
10.	Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis dan membaca <i>Hiragana</i> setelah menggunakan aplikasi.					✓	Peningkatan kemampuan membaca sangat bagus meskipun belum begitu optimal.
KETERANGAN							
Skor 1 = Sangat Kurang							
Skor 2 = Kurang							
Skor 3 = Cukup							
Skor 4 = Baik							
Skor 5 = Sangat Baik							

Lembar Observasi Pertemuan -2

No.	Aspek Yang Diamati	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penggunaan media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> dalam pembelajaran TGT.					✓	Siswa mengikuti penjelasan guru dengan serius.
2.	Ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					✓	Siswa sangat antusias menggunakan aplikasi.
3.	Siswa mampu menggunakan aplikasi dalam pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> .					✓	Siswa dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri.
4.	Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					✓	Siswa aktif mencoba fitur-fitur aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> untuk evaluasi kemampuan penguasaan huruf.
5.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan saat terdapat materi yang kurang dimengerti.					✓	Sebagian siswa mulai berani bertanya kepada guru ketika ada materi yang kurang dipahami
6.	Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam latihan.					✓	Siswa sangat aktif mengerjakan

							latihan soal	
7.	Siswa berkontribusi aktif bersama kelompok dalam menjawab pertanyaan <i>Tournament</i> , dalam pembelajaran kooperatif TGT.					✓	Kerja sama antar siswa dalam kelompok sangat baik.	
8.	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang dipelajari melalui media aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					✓	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik tentang materi yang diajarkan.	
9.	Siswa mampu memanfaatkan fitur evaluasi dalam aplikasi untuk mengukur kemampuan mereka dalam pembelajaran <i>Hiragana</i> .					✓	Mampu memanfaatkan evaluasi dengan sangat baik.	
10.	Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis dan membaca <i>Hiragana</i> setelah menggunakan aplikasi.					✓	Menunjukkan peningkatan yang baik meskipun belum optimal secara keseluruhan.	
KETERANGAN								
Skor 1 = Sangat Kurang								
Skor 2 = Kurang								
Skor 3 = Cukup								
Skor 4 = Baik								
Skor 5 = Sangat Baik								

Lampiran 11. Soal Pernyataan Angket Respon Siswa Siklus I dan II

Hasil Angket Respon Siswa Siklus 1

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Saya merasa lebih termotivasi dengan adanya (TGT) berbantuan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					
2.	Aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> membantu saya lebih mudah mengingat bentuk dan cara baca <i>Hiragana</i> .					
3.	Pembelajaran dengan metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> membuat saya lebih aktif dan siap untuk belajar.					
4.	Bermain dalam tim saat pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> membantu saya untuk aktif berkontribusi dan berkolaborasi dengan memahami <i>Hiragana</i> .					
5.	Dengan metode TGT berbantuan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> membantu saya lebih bersemangat dalam belajar <i>Hiragana</i> .					
6.	Saya merasa lebih mudah menghafal <i>Hiragana</i> karena ada bantuan gambar dan petunjuk dalam aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					
7.	Metode pembelajaran TGT membantu saya lebih percaya diri dalam membaca dan menulis <i>Hiragana</i> .					
8.	Saya merasa pembelajaran dengan					

	menggunakan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> membantu saya menguasai <i>Hiragana</i> karena dilengkapi dengan visualisasi gambar dan audio.					
9.	Saya merasa waktu belajar menjadi lebih efektif karena metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> membantu saya memahami materi dengan lebih cepat.					
10.	Secara keseluruhan, saya merasa kemampuan saya dalam menguasai dan mengingat <i>Hiragana</i> meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantuan aplikasi <i>Hiragana Memory Hint</i> .					



Lampiran 12. Soal *Pre-test* Penguasaan Huruf *Hiragana*

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Jumlah Soal : 30 Butir

Nama :

No. Absen :

Kelas :

I. PILIHLAH HIRAGANA BERIKUT DENGAN JAWABAN YANG**BENAR!**

1. Huruf *Hiragana* yang memiliki bunyi "Na" yaitu?

- a. ら
- b. な
- c. か
- d. る

2. Huruf *Hiragana* yang tepat untuk "Ra" yaitu?

- a). ず
- b). ら
- c). り
- d).

3. Huruf Hiragana 「て」 dibaca sebagai...

- a). Te
- b). To
- c). Ku
- d). Ki

4. Huruf *Hiragana* 「む」 dibaca sebagai...

- a). Mo
- b). Ma
- c). Mu
- d). Me

5. Huruf *Hiragana* 「ね」 dibaca sebagai...

- a). Na
- b). Ne
- c). No
- d). N

6. Penulisan *Hiragana* yang benar untuk kata "neko" (kucing)?

- a). とり
- b). ねこ
- c). ねき
- d). ねか



7. Penulisan *Hiragana* yang benar untuk kata "*suika*" (semangka)?

- a). すいけ
- b). すいか
- c). すいこ
- d). すいかん

8. Bagaimana penulisan Romaji yang benar untuk kata すいえい (renang)?

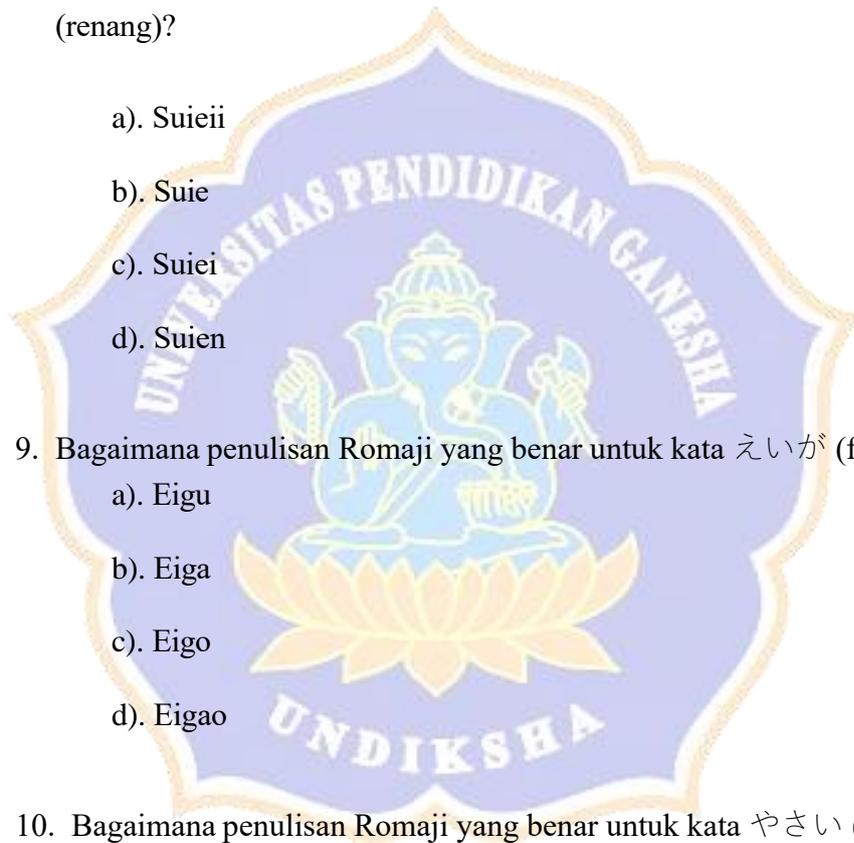
- a). Suieii
- b). Suie
- c). Suiei
- d). Suien

9. Bagaimana penulisan Romaji yang benar untuk kata えいが (film)?

- a). Eigu
- b). Eiga
- c). Eigo
- d). Eigao

10. Bagaimana penulisan Romaji yang benar untuk kata やさい (sayur)?

- a). Yasai
- b). Yasumi
- c). Yasay
- d). Yasaii



11. Bagaimana penulisan *Romaji* yang benar untuk kata けいたい (ponsel)?

- a). Keitai
- b). Ketai
- c). Keetai
- d). Kietai

12. Bagaimana penulisan *Romaji* yang benar untuk kata たべもの (makanan)?

- a). Tabemono
- b). Tabemone
- c). Tabemoni
- d). Tabimono

13. Huruf *Hiragana* yang memiliki bunyi "*omoshiroi*" (menarik) adalah?

- a). おもしろい
- b). おもしろい
- c). おもしろ
- d). おもしろい

14. Huruf *Hiragana* yang tepat untuk "*konnichiwa*" (halo) adalah?

- a). こんにちは
- b). こんにちは
- c). こんにちは

d). こんにちは

15. Huruf *Hiragana* 「すみません」 dibaca sebagai?

- a). Sumimasan
- b). Sumimasin
- c). Sumimase
- d). Sumimasen

**II. SALINLAH HURUF ROMAJI BERIKUT DENGAN PENULISAN
HIRAGANA YANG BENAR!**

<i>HIRAGANA</i>		
Contoh	Ma	ま
1.	RU	
2.	KA	
3.	PA	
4.	BU	
5.	TA	
6.	E	

7.	KU	
8.	I	
9.	SHI	
10.	SU	
11.	Tegami	
12.	Sushi	
13.	Doubutsu	
14.	Koukou	
15.	Koucha	



Lampiran 13. Transkript Nilai *Pre-test*

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	Siswa 1	68	TIDAK TUNTAS
2.	Siswa 2	68	TIDAK TUNTAS
3.	Siswa 3	44	TIDAK TUNTAS
4.	Siswa 4	96	TUNTAS
5.	Siswa 5	96	TUNTAS
6.	Siswa 6	64	TIDAK TUNTAS
7.	Siswa 7	32	TIDAK TUNTAS
8.	Siswa 8	20	TIDAK TUNTAS
9.	Siswa 9	68	TIDAK TUNTAS
10.	Siswa 10	100	TUNTAS
11.	Siswa 11	52	TIDAK TUNTAS
12.	Siswa 12	68	TIDAK TUNTAS
13.	Siswa 13	48	TIDAK TUNTAS
14.	Siswa 14	60	TIDAK TUNTAS
15.	Siswa 15	68	TIDAK TUNTAS
16.	Siswa 16	68	TIDAK TUNTAS
17.	Siswa 17	60	TIDAK TUNTAS
18.	Siswa 18	52	TIDAK TUNTAS

19.	Siswa 19	68	TIDAK TUNTAS
20.	Siswa 20	12	TIDAK TUNTAS
21.	Siswa 21	68	TIDAK TUNTAS
22.	Siswa 22	96	TUNTAS
23.	Siswa 23	92	TUNTAS
24.	Siswa 24	80	TUNTAS
25.	Siswa 25	88	TUNTAS
26.	Siswa 26	64	TIDAK TUNTAS
27.	Siswa 27	88	TUNTAS
28.	Siswa 28	92	TUNTAS
29.	Siswa 29	92	TUNTAS
30.	Siswa 30	96	TUNTAS
31.	Siswa 31	100	TUNTAS
	KKTP	70	
	Jumlah Nilai	2.168	
	Rata-rata	69,94	
	Jumlah Siswa Tuntas	12	38,71%
	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	19	61,29%

Lampiran 14. Soal *Post-Test I*

INSTRUMEN TEST SIKLUS 1

POST TEST -1

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Jumlah Soal : 30 Butir

Nama :

No. Absen :

Kelas :

I. UBAHLAH *HIRAGANA* BERIKUT MENGGUNAKAN ROMAJI YANG BENAR

1. む、お =

2. い、あ =

3. ろ、る =

4. え、た =

5. ご、と =

II. TULISLAH HURUF BERIKUT MENGGUNAKAN *HIRAGANA* ATAU ROMAJI YANG BENAR

NO	ROMAJI	<i>HIRAGANA</i>
1.	<i>ME</i>	
2.	<i>KU</i>	

3.	<i>TSU</i>	
4.	<i>NE</i>	
5.	<i>RE</i>	
6.	<i>GI</i>	
7.	<i>WO</i>	
8.	<i>CHI</i>	
9.	<i>BO</i>	
10.	<i>ZE</i>	

III. TULISLAH KOSAKATA BERIKUT MENGGUNKANA *HIRAGANA* YANG BENAR

NO	ROMAJI	HIRAGANA
1.	<i>HON</i>	
2.	<i>UMI</i>	
3.	<i>ISU</i>	
4.	<i>HANA</i>	
5.	<i>MIZU</i>	
6.	<i>SARU</i>	
7.	<i>KAMI</i>	
8.	<i>TANA</i>	
9.	<i>MADO</i>	
10	<i>KIREI</i>	

11.	<i>KABAN</i>	
12.	<i>BUDOU</i>	
13.	<i>ICHIGO</i>	
14.	<i>TSUKUE</i>	
15.	<i>ENPITSU</i>	



Lampiran 15. Rekapian Nilai *Post-test* I

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	Siswa 1	77	TUNTAS
2.	Siswa 2	75	TUNTAS
3.	Siswa 3	57	TIDAK TUNTAS
4.	Siswa 4	80	TUNTAS
5.	Siswa 5	91	TUNTAS
6.	Siswa 6	66	TIDAK TUNTAS
7.	Siswa 7	60	TIDAK TUNTAS
8.	Siswa 8	24	TIDAK TUNTAS
9.	Siswa 9	77	TUNTAS
10.	Siswa 10	100	TUNTAS
11.	Siswa 11	60	TIDAK TUNTAS
12.	Siswa 12	86	TUNTAS
13.	Siswa 13	60	TIDAK TUNTAS
14.	Siswa 14	60	TIDAK TUNTAS
15.	Siswa 15	75	TUNTAS
16.	Siswa 16	71	TUNTAS
17.	Siswa 17	84	TUNTAS
18.	Siswa 18	62	TIDAK TUNTAS
19.	Siswa 19	73	TUNTAS
20.	Siswa 20	24	TIDAK TUNTAS
21.	Siswa 21	51	TIDAK TUNTAS

22.	Siswa 22	93	TUNTAS
23.	Siswa 23	95	TUNTAS
24.	Siswa 24	75	TUNTAS
25.	Siswa 25	73	TUNTAS
26.	Siswa 26	73	TUNTAS
27.	Siswa 27	82	TUNTAS
28.	Siswa 28	82	TUNTAS
29.	Siswa 29	73	TUNTAS
30.	Siswa 30	93	TUNTAS
31.	Siswa 31	95	TUNTAS
	KKTP	70	
	Jumlah Nilai	2.222	
	Rata-rata	71,68	
	Jumlah Siswa Tuntas	21	67,74 %
	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	10	32,26 %
	Persentase Ketuntasan Klasikal		67,74%

Lampiran 16. Soal Post Test II

INSTRUMEN TEST SIKLUS II

POST TEST -2

Mata Pelajaran : Bahasa Jepang

Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Jumlah Soal : 30 Butir

Nama :

No. Absen :

Kelas :

I. TULISLAH ROMAJI BERIKUT MENGGUNAKAN *HIRAGANA* YANG BENAR!

NO	ROMAJI	<i>HIRAGANA</i>
1.	<i>BO</i>	
2.	<i>PU</i>	
3.	<i>YU</i>	
4.	<i>BYA</i>	
5.	<i>SHU</i>	
6.	<i>NYA</i>	
7.	<i>YA</i>	
8.	<i>RE</i>	

9.	<i>MYU</i>	
10.	<i>RYO</i>	

II. HUBUNGANLAH *HIRAGANA* BERIKUT DENGAN ROMAJI YANG TEPAT!

- | | |
|----------|--------------------|
| 1. しゃしん | A. <i>Ryouri</i> |
| 2. せかい | B. <i>Shashin</i> |
| 3. たばこ | C. <i>Sekai</i> |
| 4. りょうり | D. <i>Kissaten</i> |
| 5. きっさてん | E. <i>Tabako</i> |

III. SALINLAH KOSAKATA TERSEBUT MENGGUNAKAN *HIRAGANA* YANG TEPAT!

1. *Ame* : _____
2. *Yama* : _____
3. *Niku* : _____
4. *Haru* : _____
5. *Heya* : _____
6. *Natsu* : _____
7. *Shiroi* : _____
8. *Sekai* : _____

9. *Zasshi* : _____

10. *Kodomo* : _____

11. *Kippu* : _____

12. *Kekkon* : _____

13. *Shujin* : _____

14. *Renshuu* : _____

15. *Shukudai* : _____



Lampiran 17. Rekapian Nilai *Post-test* II

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	Siswa 1	71	TUNTAS
2.	Siswa 2	75	TUNTAS
3.	Siswa 3	71	TUNTAS
4.	Siswa 4	80	TUNTAS
5.	Siswa 5	82	TUNTAS
6.	Siswa 6	82	TUNTAS
7.	Siswa 7	71	TUNTAS
8.	Siswa 8	62	TIDAK TUNTAS
9.	Siswa 9	95	TUNTAS
10.	Siswa 10	100	TUNTAS
11.	Siswa 11	71	TUNTAS
12.	Siswa 12	80	TUNTAS
13.	Siswa 13	71	TUNTAS
14.	Siswa 14	86	TUNTAS
15.	Siswa 15	71	TUNTAS
16.	Siswa 16	84	TUNTAS
17.	Siswa 17	95	TUNTAS
18.	Siswa 18	71	TUNTAS

19.	Siswa 19	86	TUNTAS
20.	Siswa 20	57	TIDAK TUNTAS
21.	Siswa 21	77	TUNTAS
22.	Siswa 22	91	TUNTAS
23.	Siswa 23	93	TUNTAS
24.	Siswa 24	93	TUNTAS
25.	Siswa 25	88	TUNTAS
26.	Siswa 26	82	TUNTAS
27.	Siswa 27	86	TUNTAS
28.	Siswa 28	82	TUNTAS
29.	Siswa 29	71	TUNTAS
30.	Siswa 30	84	TUNTAS
31.	Siswa 31	91	TUNTAS
	KKTP	70	
	Jumlah Nilai	2.479	
	Rata-rata	79,97	
	Jumlah Siswa Tuntas	29	93,55%
	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2	6,45 %
	Persentase Ketuntasan Klasikal		93,55%

Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan PTK



Penyampaian materi *Hiragana Memory Hint*



Siswa menjawab kuis



Belajar *Hiragana* dengan Aplikasi

Hiragana Memory Hint



Mendampingi Siswa dalam diskusi kelompok



Sesi Turnamen Siklus I



Sesi Turnamen Siklus II

Lampiran 19. Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Putu Ria Archena Dewi lahir di Tirtasari pada tanggal 23 Mei 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Made Suarsana dan Ibu Nyoman Sulandri. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Dauh Margi, Desa Tirtasari, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Tirtasari dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Banjar dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Banjar jurusan Ilmu Bahasa dan Budaya, kemudian melanjutkan ke S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2025 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Hiragana Memory Hint* untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf *Hiragana* di Kelas XI Bahasa SMAN 2 Banjar”. Selanjutnya, mulai tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Ganesha.