

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN  
PERMAINAN KARTU *READ OR PUNISHMENT*  
PADA PENGUASAAN HURUF HIRAGANA**

**Ade Wahyuni**

SMA N 10 Padang

Adewahyuni603@gmail.com

**Article**

**History:**

Received:

2 Nov 2022

Revised:

5 Dec 2022

Accepted:

5 Dec 2022

**Kata kunci:**

Kooperatif  
team games  
tournament,  
permainan  
kartu read or  
punishment,  
huruf  
Hiragana.

**Keywords:**

Cooperative  
team games  
tournament,  
read or  
punishment

*Abstrak: Penguasaan huruf Hiragana sangat diperlukan dalam mempelajari bahasa Jepang. Jumlah huruf yang banyak membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya dan terkadang siswa juga merasa bosan untuk menuliskannya di buku. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dalam penguasaan huruf Hiragana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan permainan kartu read or punishment pada penguasaan Hiragana dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan permainan kartu read or punishment pada penguasaan Hiragana. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Sumber data yaitu siswa kelas X SMA N 10 Padang yang berjumlah 35 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes soal posttest, non tes meliputi lembar observasi dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan sebagian besar siswa merespon positif dilihat dari nilai siswa yang mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil prosentase total keseluruhan nilai jawaban posttest dan angket siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan penerapan dan respon siswa terhadap model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan permainan kartu read or punishment pada penguasaan huruf hiragana ini dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran penguasaan huruf hiragana.*

**Abstract:**

*Mastering Hiragana letters is very necessary in learning Japanese. The large number of letters makes it difficult for students to learn and sometimes students also feel bored to write them down in books. Therefore, an innovative learning model is needed in mastering Hiragana letters. The purpose of this study is to describe the*

*card game,  
Hiragana  
letters*

*application of Team Games Tournament (TGT) learning model with read or punishment card game on Hiragana mastery and to find out students' response to the application of Team Games Tournament (TGT) learning model with read or punishment card game on Hiragana mastery. This research uses qualitative research using a descriptive analysis approach. The source of data is class X SMA N 10 Padang students totaling 35 students. The instruments used were posttest questions, non-tests including observation sheets and student response questionnaires. The results of this study showed that most students responded positively as seen from the students' scores which had increased. This is evidenced by the results of the total percentage of the overall posttest answer value and student questionnaires in the good and very good categories. Thus, it can be concluded that the application and student response to the Team Games Tournament (TGT) learning model with read or punishment card games on the mastery of hiragana letters can be used as an alternative to learning the mastery of hiragana letters.*

## PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa Jepang tentu tidak terlepas dari mempelajari huruf-hurufnya. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi (2018: 55) bahasa Jepang merupakan bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan menggunakan huruf-huruf (kanji, hiragana, katakana, romaji). Salah satu huruf yang diajarkan pada jenjang SMA adalah huruf hiragana. Huruf hiragana memiliki jumlah yang banyak, bentuk huruf yang mirip dan juga terdapat langkah-langkah dalam penulisannya. Pada pembelajar pemula yang baru mempelajari bahasa Jepang, huruf hiragana sering menjadi masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Dedi Sutedi (2011) bahwa bagi pemula, ketika mempelajari huruf hiragana sering terkecoh dengan bentuk huruf yang mirip. Inilah salah satu kendala bagi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

Jumlah huruf hiragana yang banyak mengharuskan siswa menulis satu persatu di dalam buku. Penugasan ini biasa dilakukan guru di dalam kelas agar siswa terlatih menulis dan mengingat huruf hiragana. Namun, cara ini dinilai kurang menyenangkan dan membuat siswa bosan karena selalu mengulangi kegiatan yang sama ketika belajar huruf hiragana. Oleh karena itu, guru perlu inovasi dengan memberikan model pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran pada abad 21 memperlihatkan keterlibatan siswa dalam memperoleh informasi, keterampilan, atau gagasan. Komponen yang terdapat pada pembelajaran sangat bergantung untuk kelancaran proses pembelajaran. Komponen yang paling pokok adalah peserta didik, guru, model pembelajaran, media, materi pembelajaran serta adanya rencana pembelajaran yang matang (Arifin, 2020).

Interaksi antar siswa juga penting dalam proses pembelajaran agar kelas tidak monoton. Untuk itu, guru perlu memberikan model pembelajaran yang siswa juga ikut aktif dalam penerapan pembelajaran tersebut kemudian dilihat pembelajaran berhasil atau tidaknya dari respon siswa. Rafikayuni dkk (2017: 3) dalam penelitiannya mengatakan respon adalah suatu rangsangan yang terjadi dan dapat menyebabkan terjadinya perubahan sikap. sedangkan menurut Khairiyah (2019: 199) respon adalah kesan atau tanggapan setelah seseorang mengamati melalui aktivitas pengindraan sehingga terbentuknya sikap positif ataupun sikap negatif.

Penelitian ini penulis lakukan di kelas X IPS 1 SMA N 10 Padang, kelas ini dipilih karena rendahnya minat dalam mempelajari huruf hiragana. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan kartu *read or punishment* dipilih untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari huruf hiragana. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapannya dan respon siswa terhadap model pembelajaran tersebut. Menurut Merti (2020) model TGT adalah salah satu jenis model kooperatif dimana permainan merupakan ciri khas di dalamnya dan dilakukan oleh seluruh siswa. Permainan yang dilakukan menggunakan kartu huruf *read or punishment*.

Permainan kartu huruf *Read or Punishment* adalah suatu permainan kartu secara berkelompok yang menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata Hiragana dan kartu hukuman (*punishment*) yang berisi hukuman apabila dalam permainan siswa tidak dapat membaca kosakata dalam kartu. Permainan ini menggunakan teknik TGT (Nurhidayah, 2015: 3). Dengan diterapkannya model TGT diharapkan siswa dapat lebih antusias ketika mempelajari penguasaan huruf hiragana. Dari penerapan tersebut diuraikan bagaimana respon siswa terhadap model TGT dengan permainan kartu *read or punishment* sehingganya hasil analisis respon tersebut akan berguna untuk pengembangan penerapan model tersebut. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan kartu *read or punishment* pada penguasaan Hiragana dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan kartu *read or punishment* pada penguasaan Hiragana.

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif TGT sudah pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya, maka perlu dikaji terlebih dahulu penelitian dari peneliti sebelumnya. Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Dengan Permainan Cerdas Cermat Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana”, Yusrifah Rachmawati memaparkan bahwa Penerapan model pembelajaran TGT (Tournament Game Team) menggunakan

permainan cerdas cermat, proses penerapannya berjalan dengan baik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedangkan, rata-rata hasil belajar 30 pembelajar atau siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT menggunakan permainan cerdas cermat mayoritas memperoleh 86,3 yang kriteriaya adalah baik. Untuk hasil respon peserta didik memperoleh hasil 80,50 % dengan kriteria kuat. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan cerdas cermat terhadap penguasaan huruf hiragana layak digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran Bahasa Jepang.

Dari hasil penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penerapan model dan media dapat mempengaruhi hasil belajar dan respon siswa terhadap pembelajaran. Dalam penelitian model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf *read or punishment* ini tentunya terdapat persamaan dan juga perbedaan dengan penelitian terdahulu. Persamaannya, yaitu sama-sama meneliti penerapan model pembelajaran kooperatif TGT sedangkan perbedaannya, yaitu penelitian ini menggunakan permainan kartu huruf *read or punishment*.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017:6). Jenis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif yang didapat dari angket respon siswa. Skala Likert digunakan sebagai tolak ukur yang digunakan dalam bentuk checklist. Menurut Sugiyono (2012:134), skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Skala ini merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei, umumnya digunakan dalam bentuk angket. Skala likert itu sendiri berfungsi untuk menilai sesuatu yang pilihannya berjenjang. Data skala likert umumnya disusun dalam item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

Tabel 1. Penilaian Skala likert

No.	Pilihan Jawaban	Skor
1.	Sangat setuju	4
2.	Setuju	3

3.	Tidak setuju	2
4.	Sangat tidak setuju	1

Pernyataan yang disajikan terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi kedalam dua bagian yaitu pernyataan positif dan negatif. Data respon siswa ini kemudian nantinya dideskripsikan. Populasi yang digunakan selama penelitian ini yakni, siswa kelas X IPS 1 SMA N 10 Padang Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah total 35 siswa. Menghitung persentase jawaban angket pada tiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2011: 175):

$$\% \text{ jawaban} = \frac{\text{frekuensi jawaban}}{\text{total seluruh responden}} \times 100\%$$

Menafsirkan persentase jawaban angket untuk mengetahui kemampuan siswa secara keseluruhan dengan menggunakan tafsiran Arikunto, sebagai berikut (Arikunto, 2011: 176):

Tabel 2. Kategori Interaksidari Nilai Prosentase

Persentase	Kriteria
0%-100% Sangat Baik	0%-100% Sangat Baik
60%-79% Baik	60%-79% Baik
40%-59% Cukup	40%-59% Cukup
21%-39% Kurang	21%-39% Kurang
0%-20% Sangat Kurang	0%-20% Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama menghabiskan 2 jam pelajaran, dengan estimasi waktu 90 menit setiap jam pelajaran. Pertemuan kedua juga menghabiskan 2 jam pelajaran, dengan estimasi

waktu 90 menit setiap jam pelajaran. Tempat penelitian adalah SMA Negeri 10 Padang yang memiliki alamat di jalan situjuh Padang. Kelas X IPS 1 Lintas Minat bahasa Jepang sebagai kelas penelitian. Pertemuan pertama pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 01 Februari 2022 di jam pelajaran ke 5-6. Aktivitas pembelajaran dibuka dengan salam, kemudian menyapa dan menyakan kabar siswa dalam bahasa Jepang, dilanjutkan dengan mengabsensi kehadiran siswa dengan semua siswa hadir pada pertemuan pertama. Guru menjelaskan maksud serta tujuan pembelajaran hari ini. Kegiatan pertama, guru memberikan pretest kepada siswa. Pretest ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa terhadap penguasaan huruf hiragana.

Selanjutnya, dalam penerapan model TGT guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal akademik dan jenis kelamin. Dari jumlah siswa 35 siswa terbentuk 5 kelompok yang berjumlah 7 siswa. Masing-masing nama timnya adalah Ichi, Ni, San, Yon, Go, Roku dan Nana. Guru membimbing siswa duduk dalam kelompoknya. Setelah duduk berkelompok Guru menayangkan video dan power point yang berisi materi huruf hiragana dan kosakata materi huruf hiragana あー の. Guru mengajarkan tata cara penulisan huruf hiragana sesuai dengan urutan penulisan, untuk kemudian dipraktekkan siswa di lembar tugasnya masing-masing.

Kegiatan berikutnya, guru menjelaskan bagaimana pelaksanaan permainan kartu *read or punishment*. Peraturan permainannya adalah permainan ini menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu baca (*read*) yang berisi kosakata huruf hiragana dari あー の yang dipelajari sebelumnya dan kartu hukuman (*punishment*) berisi kartu hukuman menuliskan huruf hiragana yang juga telah dipelajari sebelumnya di papan tulis. Kartu *punishment* ini diberikan apabila siswa tidak dapat membaca kosakata dalam kartu. Peserta didik akan mewakili timnya masing-masing untuk bertanding. Setiap tim menentukan nomor urut yang tampil terlebih dahulu.

Cara bermainnya adalah guru membagikan kartu *read* pada setiap siswa. Kemudian, siswa bersama anggota tim mendiskusikan apa bacaan kartu kosakata yang didapatkan. Setiap tim dilarang memperlihatkan kartu mereka kepada tim lawan. Perwakilan tim nomor urut satu tampil ke depan, tim Ichi mengambil kartu *read* yang berisi kosakata kemudian memperlihatkannya kepada tim Ni, apabila tim Ni bisa membaca kartu tersebut tim Ni mendapat Poin dan permainan berlanjut pada kelompok berikutnya, namun apabila tim Ni tidak dapat menjawab kartu dari tim Ichi, tim Ni mengambil kartu *punishment* yang berisi perintah menulis huruf Hiragana dan menuliskannya di papan tulis. Setelah permainan usai guru dan siswa memeriksa huruf Hiragana yang ditulis peserta didik di papan tulis, bagi huruf hiragananya yang tidak benar poin akan dikurangi. Kelompok yang mempunyai

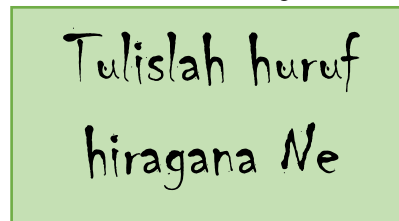


poin yang paling banyak adalah pemenangnya. Meskipun berkelompok setiap siswa mengerjakan tugasnya sendiri untuk membaca kartu dari tim lawan. Siswa akan bersaing secara berkelompok untuk mendapatkan poin paling tinggi.

Gambar 1. Contoh Kartu *read*



Gambar 2. Contoh Kartu *punishment*



Dalam turnamen pertama tim Nana yang menjadi pemenang dengan nilai rata-rata tim sebesar 34. Pada kegiatan terakhir, guru melakukan evaluasi terhadap aktivitas penerapan metode pembelajaran siswa yang telah dilaksanakan pada hari tersebut. Selain itu juga memberikan kesimpulan materi yang telah diajarkan. Sebelum menutup pembelajaran, guru menginformasikan kepada siswa mengenai aktivitas yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Kemudian, ditutup dengan doa bersama-sama dan salam.

Pertemuan kedua pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2022 jam pelajaran ke 1-2. Pada pertemuan kedua, semua langkah pembelajaran telah dilakukan. Selain itu, karena siswa mulai terbiasa dengan metode pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf *read or punishment*, maka proses pelaksanaan turnamen berjalan dengan lancar. Pada kegiatan pendahuluan, guru menyapa siswa dengan bahasa Jepang dan siswa membalas sapaan dengan bahasa Jepang. Guru mengabsensi kehadiran siswa. Seluruh siswa hadir dalam pembelajaran di hari kedua. Sebelum masuk kepada pembelajaran inti, guru menginstruksikan siswa untuk duduk melingkar dengan tim yang telah ditentukan pada hari pertama pada turnamen sebelumnya. Selain itu, untuk memacu semangat siswa, peneliti memberikan reward untuk tim yang berhasil mencapai nilai tertinggi.

Hal tersebut terlihat dari suasana kelas yang ceria sebagai bentuk antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahapan selanjutnya, peneliti menambahkan materi huruf hiragana (はーん). Guru dipraktekkan siswa di lembar tugasnya masing-masing. Pada turnamen ke dua ini siswa mulai terbiasa dengan turnamen sehingga proses berjalan dengan lancar. Dalam turnamen yang kedua tim Yon menjadi pemenang dengan nilai rata-rata 38. Setelah melakukan turnamen guru memberikan post test dan pengisian lembar kerja angket. Siswa memiliki waktu 20 menit untuk mengerjakan soal post tes secara individu. Kemudian, dilanjutkan dengan pengerjaan angket respon selama 15 menit. Sebagai kegiatan penutup, peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Kemudian, menutup dengan salam.

Berikut hasil temuan dan pembahasan jawaban angket responden untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf *read or punishment* pada penguasaan huruf hiragana.

No.	Pernyataan	Jawaban (orang)			
		STS	TS	S	SS
1.	Siswa senang belajar huruf hiragana berkelompok menggunakan model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> .	0	3	22	11
2.	Permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> membuat pelajaran huruf hiragana menjadi lebih aktif dan menarik.	0	4	16	16
3.	Model pembelajaran TGT mengasah daya ingat siswa dalam penguasaan hiragana.	0	3	26	7
4.	Model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> sangat bermanfaat dalam menunjang pembelajaran huruf hiragana.	0	1	29	6
5.	Model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran huruf hiragana.	0	1	26	9
6.	Dengan adanya Model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> , kemampuan menghafal huruf hiragana dapat bertambah.	0	2	21	13
7.	Siswa membutuhkan model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> untuk memenuhi kebutuhan belajar huruf hiragana yang lebih baik.	0	3	20	13
8.	Siswa semakin bersemangat dalam mempelajari huruf hiragana setelah	0	1	6	29



	melakukan pertandingan huruf hiragana secara berkelompok di kelas.				
9.	Siswa lebih fokus dalam belajar ketika guru mengajar materi huruf hiragana dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> .	0	2	22	12
10.	Siswa merasa bosan selama guru menjelaskan materi pembelajaran huruf hiragana dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan permainan kartu huruf <i>read or punishment</i> .	19	16	1	0

Berikut penjabaran hasil angket siswa berdasarkan data pernyataan dan pertanyaan yang telah diperoleh dari siswa:

Pernyataan nomor 1:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 11 siswa (30%) menjawab sangat setuju, 22 siswa (61%) setuju, 3 siswa (8%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 33 (92%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 3 (8%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 1 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 2:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 16 siswa (44%) menjawab sangat setuju, 16 siswa (44%) setuju, 4 siswa (11%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 32 (89%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 4 (11%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 2 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 3:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 7 siswa (19%) menjawab sangat setuju, 26 siswa (72%) setuju, 3 siswa (8%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 33 (92%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 3 (8%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 3 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 4:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 6 siswa (17%) menjawab sangat setuju, 29 siswa (80%) setuju, 1 siswa (3%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 35 (97%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 1 (3%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 4 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 5:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 9 siswa (25%) menjawab sangat setuju, 26 siswa (72%) setuju, 1 siswa (3%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 35 (97%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 1 (3%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 5 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 6:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 13 siswa (36%) menjawab sangat setuju, 21 siswa (58%) setuju, 2 siswa (5%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 34 (94%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 2 (5%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 6 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 7:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 13 siswa (36%) menjawab sangat setuju, 20 siswa (55%) setuju, 3 siswa (8%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 33 (92%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 3 (8%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 7 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 8:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 29 siswa (80%) menjawab sangat setuju, 6 siswa (17%) setuju, 1 siswa (3%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 35 (97%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 1

(3%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 8 termasuk dalam kategori sangat baik.

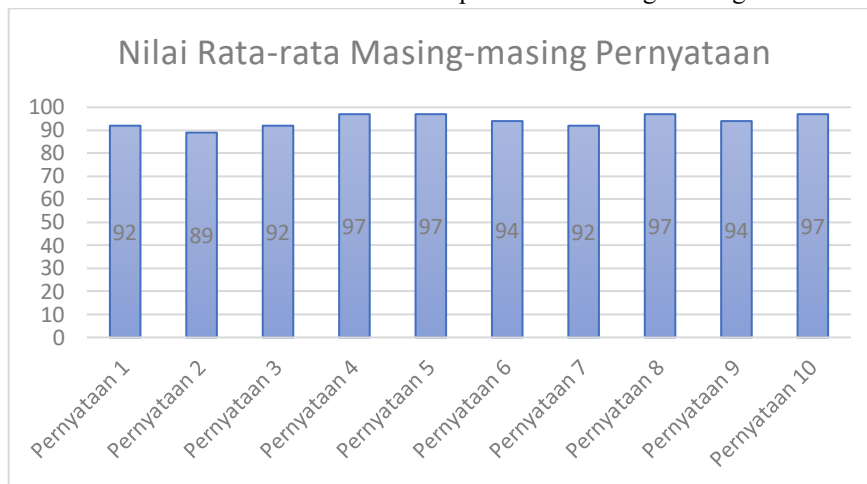
Pernyataan nomor 9:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 12 siswa (33%) menjawab sangat setuju, 22 siswa (61%) setuju, 2 siswa (5%) tidak setuju dan 0 siswa (0%) sangat tidak setuju. Jika dilihat dari hasil keseluruhan jawaban siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 34 (94%) merespon positif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 2 (5%) merespon negatif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 9 termasuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan nomor 10:

Dari pernyataan di atas didapatkan hasil jawaban bahwa ada 0 siswa (0%) menjawab sangat setuju, 1 siswa (3%) setuju, 16 siswa (44%) tidak setuju dan 19 siswa (53%) sangat tidak setuju. Dari pernyataan negatif nomor 10, jumlah total keseluruhan siswa yang sangat setuju dan setuju sebanyak 1 (3%) merespon negatif dan yang tidak setuju serta sangat tidak setuju sebanyak 35 (97%) merespon positif. Jadi respon siswa pada pernyataan nomor 10 termasuk dalam kategori sangat baik.

Grafik 1. Prosentase.Indikator Respon Siswa Masing-Masing Soal



## SIMPULAN DAN SARAN

Setelah data dianalisis maka, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan kartu *read or punishment* pada penguasaan huruf hiragana dikelas memberikan hasil yang baik. Hal ini dikarenakan dari rata-rata nilai pretest dan posttest mengalami peningkatan yaitu

dari 85,8. Model pembelajaran dan media permainan kartu huruf dirasa sangat membantu mempermudah dalam mempelajari materi huruf hiragana. Hal tersebut dibuktikan dari hasil rata-rata persentase total keseluruhan jawaban angket respon positif siswa yaitu 94%, yakni berada pada kategori sangat baik. Sedangkan, respon negatif siswa hasil rata-rata persentasenya adalah 6%.

Pembelajaran dengan kelompok serta permainan berdampak positif karena dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar. Respon siswa dilatarbelakangi oleh adanya pengalaman baru yang didapatkan. Namun, sebagian kecil lainnya ada yang merespon negatif atau tidak terlalu tertarik pada pembelajaran ini. Respon negatif tersebut dikarenakan ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran dan media permainan kartu huruf. Dengan demikian, dapat disimpulkan respon siswa terhadap model pembelajaran TGT dengan permainan kartu *read or punishment* ini dapat dipergunakan karena lebih menyenangkan bagi siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mempelajari penguasaan huruf hiragana.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Haris Nursyah. (2020). *Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi Chovid-19 Di Madrasah Aliyah Al-AminTabanan. Jurnal Widya Balina*. Vol. 5 (1) : 1-12.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khairiyah, Ummu. (2019). *Respon Peserta didik terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB Pada Peserta didik Kelas IV di SD/MI Lamongan. Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman. Volume 5, Nomor 2*.
- Lestari, Veny Vandia. (2015). *Respon Siswa Kelas X SMAN 1 Purwosari Terhadap Pembelajaran Huruf Hiragana Dengan Menggunakan Kartu Huruf Bergambar*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Merti, Ni Made. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Of Education Action Research. 4 (3).
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Nurhidayah, Yunia. (2015). *Efektivitas Permainan Read or Punishment dengan Teknik Team Games Tournament dalam Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Kelas X Bahasa SMA Negeri 12*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rachmawati, Yusrifah. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Dengan Permainan Cerdas Cermat Terhadap Penguasaan Huruf Hiragana*. Ejournal Unesa.
- Rafikayuni, Eka Aryati, Reni Marlina. (2017). *Respon Siswa Terhadap LKS Berbasis Predict Observe explanation (POE) Pada Submateri Keanekaragaman Hayati Kelas X*. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknologi Untuk Menunjang Pembangunan Berkelanjutan Pontianak, 14 Oktober 2017.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2018). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi Timur : Kesaint Blanc-anggota IKAPI.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang : Pedoman bagi Guru dan Calon Guru dalam Meneliti Bahasa Jepang dan pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS