

**PEMBELAJARAN HURUF KANJI MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT**

**Citra Dewi**

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon  
[citrastibainvada@gmail.com](mailto:citrastibainvada@gmail.com)

**Irna Anjani**

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon  
[Anjani\\_oke@yahoo.co.id](mailto:Anjani_oke@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan seluruh anggota kelompoknya untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Sehingga keberhasilan tiap individu dapat dilihat dari keberhasilan kelompok. Dengan dasar tersebut penulis melakukan penelitian penggunaan model pembelajaran tipe TGT terhadap mahasiswa dalam pembelajaran huruf kanji. Dari hasil kegiatan didapatkan nilai rata-rata tiap kelompok adalah 85. Hasil ini memiliki tingkat selisih 10 dari pembelajaran dengan model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh penulis yakni menuliskan huruf kanji di papan tulis dan melatih penulisan dengan buku genkoyoshi.

**Kata kunci:** huruf kanji, model pembelajaran kooperatif tipe TGT

## PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa mempelajari huruf kanji merupakan salah satu kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Menurut *Toshiko Ishida* dalam *Ahmad Dahidi dkk* (1997:7) dikatakan bahwa dalam *Daikanwa Jiten 2*) yang merupakan kamus yang terlengkap yang disusun di Jepang “ *Terdapat kira-kira 50.000 huruf kanji*”. Melalui kebijakan yang ditetapkan oleh Monbusho, ditetapkan bahwa kanji yang termasuk dalam *Jooyo Kanji 3*) berjumlah 1945 huruf. Walaupun demikian tidak semua kanji tersebut harus dihafal oleh pembelajar bahasa Jepang. Melainkan disesuaikan dengan alokasi waktu dan kebutuhan pembelajar itu sendiri. Namun tetap saja menghafal huruf kanji bukanlah hal yang mudah. Ditambah lagi bangsa Indonesia bukanlah *kanjikei* 4) sehingga pembelajaran kanji harus diusahakan lebih keras dibandingkan dengan pembelajar dari Taiwan, Cina, Korea dan bangsa keturunan kanji lainnya.

Namun seiring dengan berkembangnya pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia banyak ditemukan metode-metode baru guna mempermudah pembelajarannya. Dalam dunia pendidikan terutama dikenal metode pembelajaran kooperatif, dimana siswa diajak untuk berfikir dan mengungkapkan ide dalam model diskusi atau games yang dilakukan secara berkelompok. Seiring dengan pernyataan Bruce Cambell (2004:43) yang menyatakan bahwa pembelajaran seharusnya menggunakan kedua potensi siswa, baik intelektual maupun fisik. Pendekatan dan metode pembelajaran sebaiknya mengajak pembelajar aktif dan terlibat dalam penyelesaian masalah belajar bukan hanya menerima informasi saja. Maka penulis mengujicobakan metode TGT dalam pembelajaran kanji agar pembelajar mampu berkompetisi dalam belajar dan mengupayakan hasil terbaik dalam pencapaian belajarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa semester 1 dalam menguasai huruf kanji dengan menggunakan Team Games Tournament (TGT) dan untuk mengetahui apakah Kooperatif Learning tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai huruf kanji.

## METODE PENELITIAN

### Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan seluruh anggota kelompoknya untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Sehingga keberhasilan tiap individu dapat dilihat dari keberhasilan kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat rasa saling ketergantungan positif antar anggotanya untuk mencapai tujuan kelompoknya. Dalam model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT terdapat karakter sebagai berikut.

1. Pembelajar dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik.
2. Adanya pengakuan atau ganjaran kecil yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik.
3. Memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan

pengetahuan dalam menyelesaikan masalah.

4. Meningkatkan prestasi pembelajar melalui kesempatan bekerja sama dalam satu permainan kelompok kecil.

### **Permasalahan**

Peneliti mengadakan observasi awal mengenai proses perkuliahan mata kuliah kanji. Dari hasil observasi diketahui beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran kanji:

1. Metode yang digunakan selalu sama dari tiap-tiap Bab pelajaran sehingga timbul kejenuhan dari pembelajar.
2. Tugas mata kuliah kanji selalu sama yakni menulis huruf di buku genkoyoushi dan sangat jarang memberikan tugas berupa aplikasi penggunaan kanji.
3. Banyak pembelajar mengeluhkan huruf kanji yang banyak. Semakin belajar semakin bingung dan sulit menghafalkannya.
4. Kurangnya aktifitas yang melibatkan pembelajar dalam kegiatan di kelas.

Melalui permasalahan yang terjadi di kelas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode Pembelajaran Kooperatif learning tipe TGT mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai huruf kanji?”

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini mengikuti suatu daur (siklus) yang di dalamnya terdapat kegiatan merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, melakukan pengamatan, dan melaksanakan refleksi pada seluruh tindakan sebelumnya.

Pendekatan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang diterapkan dalam metode PTK. Penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti. Dalam pelaksanaannya peneliti bertugas mengobservasi, mencatat, dan merekam segala aktivitas dalam proses pembelajaran.

### **Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di STIBA INVADA Cirebon dalam kurun waktu 2 minggu dengan kegiatan sebanyak 5 kali pertemuan pada bulan Januari 2013. Dalam penelitian ini penulis mengambil objek penelitian yaitu mahasiswa prodi sastra Jepang semester 1 yang berjumlah 24 orang. Berikut akan disampaikan contoh kegiatan tiap pertemuannya.

#### **❖ Kegiatan pembelajaran**

##### **1. Pendahuluan**

- ✓ Menjelaskan tujuan pembelajaran
- ✓ Menerangkan cara baca On-yomi dan Kun-yomi
- ✓ Menerangkan cara menulis kanji
- ✓ Memberikan contoh-contoh gabungan kanji dan cara bacanya

##### **2. Kegiatan inti**

- ✓ Menyampaikan aturan games tournament
- ✓ Mengelompokkan mahasiswa kedalam kelompok kecil beranggotakan 3-4orang.
- ✓ Memastikan semua mahasiswa mengerti aturan games tournament
- ✓ Menyiapkan perlengkapan kegiatan

- ✓ Memulai kegiatan games tournament
- ✓ Memantau kegiatan dan memberikan skor keaktifan dan kooperasi tiapkelompok
- ✓ Mengoreksi jawaban tiap kelompok dengan cara diskusi
- ✓ Memberikan kesempatan tiap individu/kelompok untuk mengemukakan pendapat mengenai hasil kerja kelompok lain
- ✓ Memberikan skor bagi tiap kelompok dan memberikan reward kepadakelompok yang berhasil mendapatkan skor tertinggi
- ✓ Mengakhiri kegiatan

### 3. Penutup

- ✓ Mengevaluasi kegiatan yang telah berlangsung.
- ✓ Memberikan kesimpulan mengenai materi dan kegiatan.
- ✓ Memberikan tugas agar mahasiswa melatih kembali materi yang telah disampaikan.

### Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Huruf Kanji

Kegiatan dilaksanakan pada bulan Januari 2013 dengan kegiatan sebanyak 5 kali pertemuan. Materi yang diberikan adalah materi huruf kanji dari buku shokyuu kanji pelajaran 15-17 dengan jumlah kanji sebanyak 30 huruf. Kegiatan diawali dengan pemberian arahan kegiatan, tujuan kegiatan dan capaian yang ingin didapat dari pembelajaran dengan menggunakan kooperatif learning dengan TGT ini.

Kegiatan tournament kelompok yang terdiri dari 3-4 orang dicatat dan dilakukan skoring untuk setiap kelompok atas jawaban yang dikemukakan. Pada saat kegiatan berlangsung peneliti mencatat semua kegiatan tiap kelompok, mencatat keaktifan dan kerjasama tiap anggota tim agar didapat informasi yang jelas mengenai tingkat kerjasama tiap kelompok dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh pengajar.

Setelah semua jawaban didapatkan maka bersama-sama mengoreksi jawaban dari tiap kelompok dan mencatat keaktifan dari tiap kelompok dalam mengemukakan pendapat atas jawaban yang dikemukakan oleh kelompok lain.

Hasil tes yang dilaksanakan sebanyak 3 kali yang terdiri dari *pree test* dan *post test* yaitu sebagai data pembandingan pada dasarnya mengalami peningkatan nilai. Dari tes pertama dan kedua dapat dilihat nilai dari perorangan yang mengalami kenaikan sebanyak 58,6%, nilai yang tetap sebanyak 36,6%, dan yang nilainya turun sebanyak 4,8%. Sedangkan dari tes ketiga semua kategori pembelajar mengalami kenaikan nilai rata-rata 8-10 poin dari nilai ujian sebelumnya. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung untuk lebih giat belajar, lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih bersemangat dalam proses perkuliahan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran huruf kanji pada mahasiswa semester 1 STIBA INVADA TA 2013/2014 dapat disimpulkan yaitu dengan model pembelajaran *cooperative learning* melalui tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat hasil belajar mahasiswa semester 1 STIBA INVADA TA 2013/2014 pada pembelajaran huruf kanji. Model pembelajaran *cooperative learning* melalui tipe TGT (*Teams Games tournaments*) dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam kelas.

**REFERENSI**

Campbell, Bruce. 2004. *Teaching and Learning Trough, Multiple Inteligences*. Jakarta: Intuisi Press.

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Diyanto. 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Melalui Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii6 Mts. Filial Al Iman Adiwerna Tegal Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat*. Semarang. Skripsi (tidak dipublikasikan). UNNES.

Kagan, Spencer. 2003. *Cooperative Learning Resources for Teacher*. Jakarta: Intuisi Press.

Pandoyo, Dkk. 2004. *Matematika 1a untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas 7*. Jakarta: Balai Pustaka.

Rusoni, Elin. 1999. *Buku Pedoman Guru Madrasah Tsanawiyah Bernuansa Islam dengan Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: BEP Dikjen Depag RI.

Suyitno, Amin. 2005. *Petunjuk Praktis Penelitian Tindakan Kelas untuk Penyusunan Skripsi*. Semarang: UNNES.

Suyitno, Amin. 2005. *Pemilihan Model-model Pembelajaran Matematika dan Penerapannya di Madrasah Aliyah*. Semarang: UNNES.