



**PERSEPSI SISWA KELAS XI BAHASA MAN 1 MAGELANG TERHADAP  
METODE BELAJAR TEAMS GAME TOURNAMENT DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Prodi Pendidikan Bahasa Jepang**

**Oleh**

**Sapto Widodo**

**2302412055**

**Jurusan Bahasa dan Sastra Asing**

**Fakultas Bahasa dan Seni**

**Universitas Negeri Semarang**

**2019**

### **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 8 Januari 2019

Pembimbing I



Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd  
NIP. 197310202008122002

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan  
Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang  
pada hari : Selasa  
tanggal : 8 Januari 2019

Panitia Ujian Skripsi

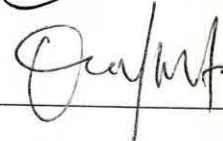
**Ketua**

Dr. Hendi Pratama, M.Pd.  
NIP. 198505282010121006



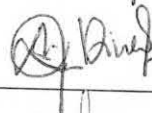
**Sekretaris**

Hasan Busri, S.Pd.I., M.S.I.  
NIP. 197512182008121003



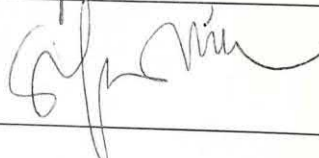
**Penguji I**

Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198409092010121006



**Penguji II/Pembimbing II**

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197801132005012001



**Penguji III/Pembimbing I**

Dyah Prasetyani, S.S., M.Pd.  
NIP. 197310202008122002



**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni**



Prof. Dr. Muhammad Jazuli M.Hum.  
NIP. 196107041988031003

## PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Sapto Widodo  
NIM : 2302412055  
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Persepsi Siswa Kelas XI Bahasa Man 1 Magelang Terhadap Metode Belajar Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang**" yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya sendiri. Skripsi ini saya hasilkan setelah melalui penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik yang langsung maupun tidak langsung, maupun sumber lainnya telah disertai indentitas sumbernya dengan cara yang sebagaimana lazimnya dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing skripsi ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda keabsahannya, seluruh isi karya ilmiah ini tetap menjadi tanggung jawab saya sendiri. Saya siap menanggung sanksi apapun jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 3 Januari 2019

Sapto Widodo



NIM 2302412055

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat serta hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Persepsi Siswa Kelas XI Bahasa MAN 1 Magelang Terhadap Metode Belajar Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis berterimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Muhammad Jazuli M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini.
3. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ijin atas penulisan skripsi ini serta bersedia menjadi dosen penguji II yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan serta pengarahan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Dyah Prasetiani, S.S., M.Pd., dosen pembimbing I yang telah sabar dan teliti memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terselesaikannya skripsi ini.

5. Lispridona Diner, S.Pd, M.Pd., dosen penguji I yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan arahan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
7. Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan baik moral ataupun materiil, serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
8. Wulansari, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang MAN 1 Magelang yang bersedia membantu penulis melakukan penelitian.
9. Siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Magelang yang telah bersedia menjadi responden penelitian.
10. Teman-teman Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang 2012.
11. Maya, Defirra, Bella, Galih, Kinan, Bagas, Sila, Ryan.
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap dengan terselesaikannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 3 Januari 2019

Peneliti



Sapto Widodo  
NIM. 2302412055

## ABSTRAK

Widodo, Sapto. 2018. *Persepsi Siswa Kelas XI Bahasa Man 1 Magelang Terhadap Penggunaan Metode Belajar Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*. Pembimbing I: Dyah Prasetiani, S.S.,M.Pd.

**Kata Kunci:** Persepsi, Metode Teams Game Tournament, Pembelajaran bahasa Jepang.

Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila komponen pembelajaran terpenuhi, terdapat beberapa komponen pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran. Dalam kurikulum 13 sering menggunakan metode pembelajaran kooperatif yaitu metode pembelajaran dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda, dalam menyelesaikan tugas kelompoknya setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. *Metode Teams Game Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, metode pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Akan tetapi berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan menggunakan metode wawancara kepada guru pada pelaksanaannya hanya 10 siswa yang antusias dan aktif dalam penerapan metode *Teams Game Tournament*. Oleh karena itu, penulis melaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan metode *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI bahasa MAN 1 Magelang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan hasil data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase.

Berdasarkan analisis dari interpretasi data yang telah dilakukan, siswa kelas XI Bahasa Man 1 Magelang mempunyai tanggapan terhadap penggunaan metode belajar *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran Bahasa Jepang dengan persentase keseluruhan (82%) dengan rincian persepsi "input" (83%), persepsi "proses" (81%), dan persepsi "output" (81%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa MAN 1 Magelang terhadap metode belajar *Teams Game Tournament* dalam pembelajaran Bahasa Jepang berada pada kategori tinggi.

## RANGKUMAN

Widodo, Sapto. 2018. *Persepsi Siswa Kelas XI Bahasa Man 1 Magelang Terhadap Penggunaan Metode Belajar Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang*. Pembimbing I: Dyah Prasetiani, S.S.,M.Pd

**Kata Kunci:** Persepsi, Metode Teams Game Tournament, Pembelajaran Bahasa Jepang.

### 1. Latar Belakang

Suatu proses pembelajaran bahasa Jepang pada umumnya bertujuan agar dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan berbahasa Jepang siswa sehingga siswa mampu mengungkapkan hal yang diketahui seperti informasi, ide atau pemikiran siswa menggunakan bahasa Jepang baik secara lisan ataupun tulisan. Siswa akan mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan baik apabila komponen-komponen pembelajaran terpenuhi. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran.

Metode pembelajaran Teams Game Tournament ini digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang di Man 1 Magelang, akan tetapi dalam pelaksanaannya dalam satu kelas hanya 10 anak yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan data tersebut peneliti ingin meneliti bagaimana persepsi siswa terhadap metode pembelajaran Teams Game tournament.



## **2. Landasan Teori**

### **a. Persepsi**

Slameto (2010:102) mendeskripsikan bahwa persepsi proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera pengelihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium.

Indikator menurut Walgito (1990: 54-55), persepsi memiliki indikato-indikator sebagai berikut:

1. Penyerapan terhadap rangsang atau objek dari luar individu. Rangsang atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik pendengaran, pengelihatan, peraba, pencium, dan pengecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh panca indera tersebut akan mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan dalam otak. Gambaran tersebut dapat berupa tunggal maupun jamak, tergantung objek persepsi yang diamati, didalam otak terkumpul gambaran atau kesan, baik yang lama maupun yang baru saja terbentuk. Jelas tidaknya tergantung dari jelas tidaknya rangsang, normalitas alat indera dan waktu, baru saja atau sudah lama.
2. Pengertian atau pemahaman, setelah terjadi gambaran atau kesan di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasi), dibandingkan, diinterpretasi, sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut

sangat unik dan cepat. Pengertian yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya (disebut persepsi).

3. Penilaian atau evaluasi, setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang diperoleh individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

b. Metode pembelajaran

Menurut Yasmin (2006:135), metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan.

c. Metode pembelajaran Teams Game Tournament

Isjoni (2013: 83) mengemukakan pendapatnya bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

### **3. Metode Penelitian**

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk

memaparkan hasil penelitian berupa angka mengenai persepsi siswa kelas sebelas bahasa terhadap metode pembelajaran TGT. Selanjutnya data tersebut dijelaskan secara deskriptif untuk menguraikan hasil penelitian berupa penjelasan dari hasil perhitungan angket.

#### b. Populasi dan sampel Penelitian

. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 1 Magelang, dalam penelitian ini penulis mengambil sampel pada siswa kelas XI Bahasa MAN Magelang dengan menggunakan teknik sampel kriteria sebanyak 30 siswa.

#### c. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua cara yaitu metode dokumentasi, dan angket. Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan daftar nama siswa kelas sebelas bahasa MAN 1 Magelang. Angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai persepsi siswa terhadap metode pembelajaran TGT.

Kisi-kisi angket.

**Tabel 3.5.1 Kisi-kisi Angket Penelitian**

No.	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
1	Persepsi Siswa terhadap metode pembelajaran TGT.	Indikator Persepsi 1. Input “penyerapan/penerimaan” 2. Proses “pemahaman” 3. Output “penilaian/evaluasi”	Langkah Metode Pembelajaran TGT. 1. Presentasi 2. Pengelompokan Tim 3. Game 4. Tournament 5. Rekognisi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,14,15 16,17,18,19,20 21,22,23,24,25,26 27,28,29,30

d. Uji Reliabilitas

Peneliti telah melakukan uji instrumen pada 25 Juli 2018 dengan 20 orang siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Magelang. Reliabilitas angket kemudian dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbrach*. Kemudian dibandingkan dengan tabel reliabilitas menurut Arikunto (2010:319) sebagai berikut:

**e. Tabel 3.5.3 Tabel Presentase Reliabilitas**

Interval Presentase	Keterangan
0,800-1,000	Tinggi
0,600-0,800	Cukup tinggi
0,400-0,600	Agak rendah
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat rendah

Dari hasil uji coba angket, diperoleh data berupa jumlah varian tiap butir ( $\sum Si^2$ ) sebesar -195.4 dan varian total ( $St^2$ ) 405558.99 sehingga jika dimasukkan ke dalam rumus reliabilitas ( $r_{11}$ ) didapatkan hasil sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Hasil reliabilitas instrumen angket adalah 1.034981177 . Hasil ini menunjukkan bahwa instrument termasuk dalam kategori tinggi (0,800 – 1,000), maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

#### **4. Hasil Analisis Data**

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa yang dilihat dari tiga proses yaitu input, proses, dan output pada tiap tahapan dalam metode Teams Game Tournament mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Persentase total pada input sebanyak 83% dan termasuk kategori tinggi.
2. Persentase total pada proses sebanyak 81% dan termasuk kategori tinggi.
3. Persentase total pada output sebanyak 81% dan termasuk kategori tinggi.

#### **5. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian ini, persepsi siswa terhadap penggunaan metode Teams Game Tournament termasuk pada kategori tinggi.

## まとめ

MAN 1 Magelang の日本語学習にチームゲームトーナメント方法の用法の意識

2018年

サブと・ウィドド

キーワード：意識、チームゲームトーナメント方法、日本語の学習

### 1. 背景

日本語の学習プロセスの目標は生徒の知識とスキルと日本語の能力を追加する。そのように生徒は情報とアイデアと思考を日本語で伝えることができる。全てのコンポーネントが満たされている場合、生徒はこれらの目標を達成することができる。一つのコンポーネントは学習の方法。MAN 1 Magelang の一つの学習方法はチームゲームトーナメントである。しかし、10人の生徒しか興味を持っている。

### 2. 基本的な理論

#### a. 意識

Slameto (2010:102)は、意識というのは人間の脳への情報の入力である。意識を通じて、人間は環境と接触を作る。Walgito (1990:54-55)は意識の指標は三ポイントがある：

- ・ 情報を受け取る
- ・ 理解
- ・ 評価

#### b. 学習方法

Yasmin(2006:135)は、学習方法というのは例を挙げたり、生徒に目標を達成するための訓練を与えたりする方法である。

#### c. チームゲームトーナメント学習方法

チームゲームトーナメントというのは、異なる能力、性別、民族性または人種を持つ5～6人の学生の研究グループに学生を配置する協力学習の一種である。Isjoni (2013: 83)

### 3. 研究方法

#### a. 研究のアプローチ

本研究では、言語クラスの11年生のチームゲームトーナメントの意識の研究の結果を提示するため、定量記述的アプローチを使用している。

#### b. 研究のサンプル

本研究のサンプルとなるのはMAN1 Magelangの言語クラスの11年生である。人数は30人である。

#### c. データ収集の方法

本研究では、データを集めるために、文献集とアンケートをしている。生徒の名前と生徒の数を集めるために文献集をしている。チームゲーム トーナメント方法について生徒の意識を知るためにアンケートをしている。

#### d. 信頼性

本研究のアンケートの信頼性を計るために、2018年6月25日にそのアンケートをくばった。そのは「Alpha Cronbach」という公式で、そのアンケートの結果は 1.034981177 である。それはそのアンケートの信頼性が認められるということである。

### 4. データの処理と分析

本研究ではチームゲームトーナメント方法の意識を知るために三つプロセスから研究する。それは入力とプロセスと出力である。

a. 入力の合計パーセンテージは 83% である。そのカテゴリは高いである。

b. プロセス合計パーセンテージは 81% である。そのカテゴリは高いである。

c. 出力合計パーセンテージは 81% である。そのカテゴリは高いである。



## 5. 結論

本研究の結果に基づいて、チームゲームトーナメント方法を使用しているについての生徒の意識は高いである。

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>RANGKUMAN</b> .....	ix
<b>MATOME</b> .....	xvi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xx
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xxiv
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xxv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi.....	6

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Landasan Teoretis.....	10
2.2.1 Pengertian Persepsi.....	10
2.2.2 Proses Terjadinya Persepsi.....	11
2.2.3 Sifat Persepsi .....	11
2.2.4 Indikator Persepsi .....	12
2.2.5 Metode Pembelajaran .....	15
2.2.6 Macam-macam Metode Pembelajaran .....	16
2.2.7 Metode Pembelajaran Kooperatif.....	18
2.2.8 Ciri Pembelajaran Kooperatif.....	20
2.2.9 Unsur Pembelajaran Kooperatif .....	20
2.2.10 Metode Pembelajaran Teams Game Tournament .....	21
2.2.11 Langkah-Langkah Pembelajaran Teams Game Tournament ....	22
2.2.12 MAN 1 Magelang.....	25
2.3 Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	26
3.2 Variabel Penelitian .....	26
3.3 Populasi dan Sampel .....	26
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	27
3.5 Instrumen Penelitian.....	27

3.6 Validitas Instrumen .....	28
3.7 Reliabilitas Instrumen.....	29
3.8 Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Deskripsi Data .....	34
4.2 Hasil Penelitian dan Hasil Analisis .....	34
4.2.1.1 Persepsi (input) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	34
4.2.1.2 Persepsi (input) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	36
4.2.1.3 Persepsi (input) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	37
4.2.1.4 Persepsi (input) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	38
4.2.1.5 Persepsi (input) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	39
4.2.2.1 Persepsi (input) terhadap tahapan pengelompokan tim pada TGT .....	40
4.2.3.1 Persepsi (input) terhadap tahapan Game pada TGT .....	42
4.2.3.2 Persepsi (input) terhadap tahapan Game pada TGT .....	43
4.2.4.1 Persepsi (input) terhadap tahapan Tournament pada TGT .....	44
4.2.5.1 Persepsi (input) terhadap tahapan Rekognisi pada TGT .....	45
4.2.6.1 Persepsi (proses) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	46
4.2.6.2 Persepsi (proses) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	47
4.2.6.3 Persepsi (proses) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	48
4.2.7.1 Persepsi (proses) terhadap tahapan pengelompokan tim pada TGT .....	49

4.2.8.1	Persepsi (proses) terhadap tahapan Game pada TGT .....	51
4.2.8.2	Persepsi (proses) terhadap tahapan Game pada TGT .....	52
4.2.9.1	Persepsi (proses) terhadap tahapan Tournament pada TGT .....	53
4.2.9.2	Persepsi (proses) terhadap tahapan Tounament pada TGT .....	54
4.2.9.3	Persepsi (proses) terhadap tahapan Tournament pada TGT .....	55
4.2.10.1	Persepsi (proses) terhadap tahapan Rekognisi pada TGT .....	56
4.2.10.2	Persentasi (proses) terhadap tahapan Rekognisi pada TGT ...	57
4.2.11.1	Persepsi (output) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	58
4.2.11.2	Persepsi (output) terhadap tahapan Presentasi pada TGT .....	59
4.2.12.1	Persepsi (output) terhadap tahapan pengelompokan Tim pada TGT .....	61
4.2.12.2	Persepsi (output) terhadap tahapan pengelompokan Tim pada TGT .....	62
4.2.12.3	Persepsi (output) terhadap tahapan pengelompokan Tim pada TGT .....	63
4.2.13.1	Persepsi (output) terhadap tahapan Game pada TGT .....	64
4.2.14.1	Persepsi (output) terhadap tahapan Tournament pada TGT ...	65
4.2.14.2	Persepsi (output) terhadap tahapan Tournament pada TGT ...	66
4.2.15.1	Persepsi (output) terhadap tahapan Rekognisi pada TGT .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>71</b>
5.1	Simpulan.....	71

5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi salah satu mata pelajaran baik dijenjang sekolah menengah atas maupun kejuruan. Mempelajari bahasa Jepang merupakan kunci untuk mempelajari budaya Jepang, secara langsung ataupun tidak, bahasa Jepang juga dapat dijadikan nilai tawar dalam dunia pekerjaan hal ini mempunyai arti ketika seseorang mempunyai keterampilan berbahasa maka seseorang tersebut akan mempunyai pertimbangan tersendiri dalam dunia pekerjaan.

Terdapat beberapa unsur yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Jepang seperti huruf, kosa kata, dan tata bahasa. Dalam penguasaan bahasa Jepang beberapa unsur tersebut sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran baik formal dan non-formal.

Proses pembelajaran bahasa Jepang secara garis besar mempunyai tujuan untuk menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan berbahasa Jepang siswa, sehingga siswa dapat mengemukakan hal yang diketahui seperti informasi, ide siswa menggunakan bahasa Jepang disekolah juga dalam kehidupan sehari-hari baik secara lisan ataupun tulisan. Proses pembelajaran bahasa Jepang akan tercapai dengan baik apabila komponen pembelajaran terpenuhi. Menurut Zain dkk (1997:48), dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling

berkaitan satu sama lain yaitu: 1) guru, 2) siswa, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan hal penting agar proses transfer ilmu dapat dilaksanakan dengan mudah sehingga siswa menjadi lebih paham, terbentuk dari dua suku kata yaitu metode dan pembelajaran. Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, sedangkan pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan manusia belajar. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah cara yang dilakukan agar proses belajar dapat sesuai dengan tujuan belajar. Menurut Sutikno (2014: 33-34), metode pembelajaran adalah cara- cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Ada bermacam-macam metode pembelajaran, salah satunya metode pembelajaran Teams Game Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward yang mana merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Teams Game Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode Team Games Tournament ini mempunyai beberapa tahapan seperti



presentasi yang dilaksanakan oleh guru, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, selanjutnya pada masing-masing kelompok akan diberikan game dan akan ditournamentkan antar kelompok untuk mendapatkan rekognisi/penghargaan. memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Metode Team Games Tournament termasuk dalam metode pembelajaran kooperatif sering digunakan dalam kurikulum K-13 karena pada kurikulum K-13 pola belajar berpusat kepada siswa, dimana siswa diharapkan dapat menimba ilmu dari siapa saja termasuk teman sebaya. MAN 1 Magelang pada mata pelajaran Bahasa Jepang juga menggunakan kurikulum K-13 dan menerapkan metode Team Games Tournament. Berdasarkan observasi saat pelaksanaan PPL pada tanggal 24 Juli 2017– 14 Oktober 2017 penggunaan metode Teams Game Tournament dirasa kurang maksimal karena hanya 10 siswa yang terlihat aktif dan antusias saat pelaksanaannya. Sedangkan siswa lain hanya mengikuti pembelajaran menggunakan metode Teams Game Tournament tersebut tanpa berkontribusi terhadap kelompok masing-masing, padahal pelaksanaan metode Team Games tournament di MAN 1 Magelang sudah sesuai berdasarkan tahapan-tahapan yang ada didalam metode tersebut. Pendapat ini dipertegas oleh guru pamong mata pelajaran Bahasa Jepang di MAN 1 Magelang dalam wawancara yang dilaksanakan pada 26 januari 2018.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui penyebab siswa kurang aktif dalam pelaksanaan metode Team Games Tournament ini peneliti ingin melakukan penelitian mengenai **“Persepsi siswa kelas XI Bahasa MAN 1 magelang terhadap metode belajar Teams Game Tournament pada mata pelajaran bahasa Jepang.”**

### **1.2 Batasan Masalah**

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Magelang karena mata pelajaran bahasa Jepang hanya diperoleh oleh siswa jurusan Bahasa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang diajukan adalah :

Bagaimana persepsi siswa kelas XI Bahasa MAN 1 Magelang terhadap penggunaan metode belajar Teams Game Tournament pada mata pelajaran Bahasa Jepang?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas XI bahasa MAN 1 Magelang terhadap penggunaan metode belajar Teams Game Tournament pada mata pelajaran Bahasa Jepang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi yang akan melakukan penelitian sejenis, dapat menambah informasi dan referensi di bidang pendidikan khususnya bahasa Jepang sehingga pengajarannya dapat optimal.

### **b. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada guru bahasa Jepang tentang persepsi siswa tentang penggunaan metode pada mata pelajaran bahasa Jepang.

Bagi siswa, dapat digunakan sebagai wawasan terhadap sebuah metode dalam suatu pembelajaran.

Bagi sekolah, agar dapat digunakan sebagai bahan evaluasi penggunaan metode agar pembelajaran bahasa Jepang lebih baik kedepannya.

## **1.6 Sistematika Penulisan Skripsi**

Secara garis besar skripsi dibagi menjadi tiga bagian yakni bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar diagram dan daftar lampiran.

Bagian inti skripsi terdiri atas lima bab, yaitu :

**BAB I PENDAHULUAN** Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menyajikan uraian tentang landasan dari beberapa teori yang digunakan untuk mendasari tema penelitian ini. Teori pada bab ini menyajikan uraian tentang pengertian persepsi, proses terjadinya persepsi, sifat persepsi, indikator persepsi, pengertian metode pembelajarn, macam-macam metode pembelajaran, teori metode pembelajaran Teams Game Tournament, kerangka berpikir.

**BAB III METODE PENELITIAN** Pada bab ini berisi tentang pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen dan teknik analisis data.

## BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan tentang hasil penelitian, uji hipotesis dan pembahasan penelitian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian ini mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang pembahasannya hampir sama.

Penelitian pertama dilakukan oleh Yogha Bagus Permana (2011) mahasiswa program pendidikan Bahasa Jepang dengan judul penelitian “*Efektifitas Teams Game tournament Menggunakan Powerpoint Pada Pembelajaran Bahasa Jepang*” Yogha (2011) mengemukakan bahwa metode *Teams Game Tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan oleh responden, rata-rata kelas eksperimen adalah 80,416, sedangkan rata-rata nilai kelas control adalah 74,558. Jadi nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan peneliti terdahulu yaitu sama-sama meneliti penggunaan metode *Teams Game Tournament*, adapun perbedaannya yaitu pada variabel penelitian. Variabel penelitian yang terdahulu adalah efektifitas penggunaan metode *Teams Game Tournament*. Sedangkan variabel penelitian penulis adalah persepsi siswa terhadap penggunaan metode *Teams Game Tournament*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Wahyu Nur Musyafa (2015) dengan judul penelitian “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pengelasan SMK Negeri 3 Purbalingga.*” Wahyu (2015) mengemukakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode

*Teams Game Tournament*. Dibuktikan dengan hasil tes yang dilakukan oleh responden, peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan model *Teams Game Tournament* sebanyak 30%, dari rata-rata hasil belajar *pretest* ke *posttest* yaitu 54% menjadi 84%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan peneliti terdahulu yaitu sama-sama penggunaan metode *Teams Game Tournament*. Perbedaannya terdapat pada variabel penelitian. Variable penelitian terdahulu yaitu pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament*, sedangkan variable penelitian penulis adalah persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Nasila 'Izzati (2017) dengan judul penelitian "*Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Salatiga*." Nasila (2017) mengemukakan bahwa ada pengaruh persepsi siswa tentang mata pelajaran Bahasa Jepang terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan peneliti terdahulu yaitu sama-sama meneliti persepsi siswa. Namun pada penelitian terdahulu objek penelitiannya adalah pengaruh persepsi tentang mata pelajaran bahasa Jepang di SMA. Sedangkan objek penelitian penulis adalah persepsi siswa terhadap metode pembelajaran *Teams Game Tournament* yang disusun dalam mata pelajaran bahasa Jepang di SMA.

## 2.2 LANDASAN TEORI

### 2.2.1 Pengertian Persepsi

Menurut Depdiknas (2001:259) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan atau temuan gambaran langsung dari suatu serapan seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indera. Dalam pengertian ini jelas bahwa persepsi adalah kesan gambaran atau tanggapan yang dimiliki seseorang setelah orang tersebut menyerap untuk mengetahui beberapa hal (objek), melalui panca indera.

Menurut Robbins (2003:97), persepsi merupakan kesan yang diperoleh individu melalui panca indera kemudian dianalisa (diorganisir), diinterpretasi dan dievaluasi, sehingga individu tersebut memperoleh makna.

Pengertian yang ketiga menurut Slameto (2010:102) yang mendeskripsikan bahwa persepsi proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium.

*Perception is what we see in the environment around us, in other words how an individual interpret the information i.e., seeing, hearing, tasting, feeling and smelling about his environment (Dutt, 2006:21)*

Berdasarkan pengertian di atas secara garis besar penulis mengartikan persepsi sebagai proses individu dalam memperoleh, menyerap, memahami beberapa informasi pada sebuah hal (objek) melalui panca indera, yang kemudian dianalisa, diinterpretasi, dievaluasi yang menghasilkan kesan, gambaran, atau tanggapan yang dimiliki seseorang.

### **2.2.2 Proses Terjadinya Persepsi**

Menurut Hamka (2002:81), proses terjadinya persepsi melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap pertama, merupakan tahap yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik, yaitu proses ditangkapnya suatu stimulus (obyek) oleh panca indera.
- b. Tahap kedua, merupakan tahap yang dikenal dengan proses fisikologis, yaitu proses diteruskanya stimulus atau objek yang sudah diterima alat indera melalui syaraf-syaraf sensorik ke otak.
- c. Tahap ketiga, merupakan proses yang dikenal dengan nama proses psikologis, yaitu proses dalam otak, sehingga individu mengerti, menyadari, menafsirkan dan menilai proses tersebut.
- d. Tahap keempat, merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan, gambaran, kesan.

### **2.2.3 Sifat Persepsi**

Persepsi ditangkap melalui panca indera, akan tetapi panca indera individu satu dengan yang lain berbeda keadaan dan kemampuannya misalnya ketajaman dan normalitasnya. Pengalaman yang individu berbeda akan menyebabkan persepsi itu bersifat subjektif bagi tiap individu meskipun benda atau peristiwa yang dipersepsi sama.



Menurut Comb (2003:64), ada beberapa sifat yang menyertai proses persepsi yaitu:

- a. Konstansi (menetap), bahwa individu mempersepsikan kubus kayu itu sebagai kubus, meskipun warnanya berubah-ubah, atau besar kecilnya berbeda-beda. Demikian pula meskipun dari selain kayu. Demikian pula individu akan mempersepsikan seseorang sebagai orang itu sendiri (tetap), meskipun gerak-gerik, sifat dan tingkah lakunya berbeda.
- b. Selektif, bahwa tidak semua objek yang diterima dalam waktu yang sama akan dipersepsi, namun individu akan memilih tergantung keadaan psikologis individu. Misalnya objek mana yang menarik, menyenangkan, berguna, kesesuaiannya dengan tingkat kemampuan individu dan sebagainya.
- c. Bahwa objek-objek persepsi yang berupa informasi-informasi yang sama, dapat diorganisir, ditafsirkan dan dinilai secara berbeda oleh orang yang berbeda, maupun orang yang sama.

#### **2.2.4 Indikator Persepsi**

Menurut Walgito (1990: 54-55), persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

4. Penyerapan terhadap rangsang atau objek dari luar individu. Rangsang atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik pendengaran, penglihatan, peraba, pencium, dan pengecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh panca indera

tersebut akan mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan dalam otak. Gambaran tersebut dapat berupa tunggal maupun jamak, tergantung objek persepsi yang diamati, didalam otak terkumpul gambaran atau kesan, baik yang lama maupun yang baru saja terbentuk. Jelas tidaknya tergantung dari jelas tidaknya rangsang, normalitas alat indera dan waktu, baru saja atau sudah lama.

5. Pengertian atau pemahaman, setelah terjadi gambaran atau kesan di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasi), dibandingkan, diinterpretasi, sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut sangat unik dan cepat. Pengertian yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya (disebut apersepsi).
6. Penilaian atau evaluasi, setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang diperoleh individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama. Oleh karena itu persepsi bersifat individual.

Menurut Hamka (2002: 101-106), indikator persepsi ada dua macam yaitu:

1. Menyerap, yaitu stimulus yang berada diluar individu diserap melalui indera, masuk ke dalam otak, mendapat tempat. Di situ terjadi proses analisis, diklarifikasi, dan diorganisir dengan pengalaman-pengalaman individu yang

telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu penyerapan bersifat individual berbeda satu sama lain meskipun stimulus yang diserap sama.

2. Mengerti atau memahai, yaitu indikator adanya persepsi sebagai hasil proses klasifikasi dan organisasi. Tahap ini terjadi pada proses psikis. Hasil analisis berupa pengertian atau pemahaman. Pengertian atau pemahaman tersebut juga bersifat subjektif, berbeda-beda bagi setiap individu.

Menurut Robbin (2003: 124-130), indikator persepsi ada dua macam yaitu:

1. Penerimaan, proses penerimaan merupakan indikator terjadinya persepsi dalam tahap fisiologis, yaitu berfungsinya indera untuk menangkap rangsangan dari luar.
2. Evaluasi, rangsangan dari luar yang telah ditangkap indera, kemudian dievaluasi oleh individu. Evaluasi ini sangat subjektif. Individu yang satu menilai suatu rangsangan sebagai suatu yang membosankan. Tetapi individu yang lain menilai rangsangan sebagai sesuatu yang menyengankan.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa indikator persepsi ada tiga yaitu: 1) “input” penyerapan/penerimaan terhadap rangsangan atau objek dari luar individu menggunakan panca indera yang menghasilkan suatu gambaran, 2) “proses” pemahaman atau pengertian (setelah terjadi sebuah gambaran dalam otak, kemudian gambaran tersebut diorganisir sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman), 3) “output” penilaian atau evaluasi (setelah terbentuk pengertian atau pemahaman maka terjadilah penilaian dari individu secara subjektif, oleh karena itu persepsi bersifat individual).

### **2.2.5 Metode Pembelajaran**

Menurut Yasmin (2006:135), metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan.

Sutikno (2014: 33-34), mengungkapkan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan sumber diatas metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai cara teratur untuk melakukan, menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan.

### **2.2.6 Macam-macam Metode Pembelajaran**

Menurut Yasmin (2006:136), ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Metode Ceramah (*lecture*), memiliki arti dosen atau metode dosen, metode ini lebih banyak dipergunakan dikalangan dosen, karena dosen memberikan kuliah mimbar dan disampaikan dengan ceramah dengan pertimbangan dosen berhadapan dengan banyak mahasiswa yang mengikuti perkuliahan. Metode ceramah ini berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta, pada akhir perkuliahan ditutup dengan Tanya jawab antara dosen dan mahasiswa,

namun metode ceramah ini digunakan oleh guru, dan metode ini divariasikan dengan metode lain.

- 2) Metode Penampilan, adalah bentuk pelaksanaan praktik oleh siswa dibawah bimbingan dari dekat oleh pengajar. Praktik tersebut dilaksanakan atas dasar penjelasan atau demonstrasi yang diterima atau diamati siswa.
- 3) Metode Diskusi, merupakan interaksi antara siswa dan siswa atau siswa dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali atau memperdebatkan topic atau permasalahan tertentu.
- 4) Metode Pembelajaran Terprogram, metode ini menggunakan bahan pengajaran yang disiapkan secara khusus. Isi pengajaran didalamnya harus dipecahkan menjadi langkah-langkah kecil, diurutkan dengan cermat, diarahkan untuk mengurangi kesalahan, dan diikuti dengan umpan balik segera. Siswa mendapatkan kebebasan untuk belajar menurut kecepatan masing masing.
- 5) Metode Latihan Bersama Teman, metode ini memanfaatkan siswa yang telah lulus atau berhasil untuk melatih temanya dan ia bertindak sebagai pelatih, dan pembimbing seorang siswa yang lain. Ia dapat menentukan metode pembelajaran yang disukainya untuk melatih temanya tersebut.
- 6) Metode Simulasi, metode simulasi menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses, kejadian, atau proses sebenarnya.
- 7) Metode Studi Kasus, metode ini berbentuk penjelasan tentang masalah, kejadian, atau situasi tertentu, kemudian siswa diberikan tugas mencari

alternatif pemecahannya. Kemudian metode ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan berfikir kritis dan menemukan solusi baru dari suatu topik yang dipecahkan.

- 8) Metode Kompetisi, metode kompetisi menekan bahwa peserta didik dalam suasana persaingan. Tidak jarang pula pendidik memakai imbalan serta ganjaran sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik. Secara positif, metode kompetisi dapat menimbulkan rasa cemas yang justru dapat memacu peserta didik untuk meningkatkan kegiatan belajar mereka. Sedikit rasa cemas mempunyai korelasi positif dengan motivasi belajar. Namun sebaliknya, rasa cemas yang berlebihan justru dapat merusak motivasi.
- 9) Metode Individual, metode individual sering juga disebut metode pembelajaran studi mandiri yakni bahwa setiap peserta didik belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Asumsi yang mendasari metode ini adalah bahwa setiap peserta didik bias belajar sendiri tanpa atau dengan sedikit bantuan dari pendidik. Oleh karena itu, setiap peserta didik diberi paket pembelajaran yang sudah terprogram untuk kebutuhan individual mereka. Nilai peserta didik tidak ditentukan oleh nilai rata-rata teman sekelas, tetapi oleh usaha diri sendiri dan standar yang ditetapkan oleh pendidik.
- 10) Metode Kooperatif, sering disebut juga dengan metode gotong royong. Pembelajaran ini didasari oleh falsafah bahwa manusia adalah makhluk social. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi

kelangsungan hidup. Metode ini tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok. Terdapat unsur-unsur tertentu yang membedakan metode pembelajaran kooperatif ini dengan metode belajar kelompok biasa.

### **2.2.7 Metode Pembelajaran Kooperatif**

Metode pembelajaran kooperatif menurut situs <http://pmat.uad.ac.id/cooperative-learning.html> adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada pendekatan konstruktif. Metode pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata “kooperatif” yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau satu tim. Menurut Isjoni (2013:22), metode kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial (Rusman, 2010 dalam Rosyidah2016:116). Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk

mencapai hasil belajar kompetensi akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif mengembangkan kompetensi sosial siswa. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan yang berhubungan dengan prestasi belajar.

Sistem penilaian dalam metode pembelajaran kooperatif dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang disyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan tanggung jawab interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok (Sanjaya, 2010:243).

### **2.2.8 Ciri Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Isjoni, (2003:27) mengemukakan bahwa terdapat beberapa ciri pembelajaran kooperatif antara lain: a) setiap anggota memiliki peran, b) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa, c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya, d) guru membantu



mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

### **2.2.9 Unsur dalam Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Lungdern (dalam Isjoni, 2013:16) mengemukakan beberapa unsur pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”
2. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab antara para anggota kelompok.
5. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
7. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

## 2.2.10 Metode Pembelajaran Teams Game Tournament

### a. Pengertian TGT

Menurut Pangestuti, dkk (2015:251) Teams Game Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 3 sampai 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Dalam TGT melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan ketertiban belajar (dalam <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/> diakses pada 12 maret 2018).

Isjoni (2013: 83) mengemukakan pendapatnya bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan beberapa ulasan tersebut dapat penulis menyimpulkan bahwa TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan keseluruhan siswa dalam kelas yang dibagi menjadi menjadi kelompok-kelompok dengan masing-masing 3 sampai 6 siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda tanpa harus ada perbedaan status.

### **2.2.11 Langkah-Langkah Pembelajaran Teams Game Tournament**

Komponen-komponen pembelajaran TGT menurut Slavin (2015: 166) meliputi 5 tahap yaitu:

1. **Persentasi Kelas**, merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual, bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa persentasi tersebut haruslah berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama persentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.
2. **Pengelompokan Tim**, tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan jenisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk

mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan masalah bersama, membandingkan jawaban, mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3. Permainan/ Game, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari persentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan wakil masing-masing yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu.
4. Kompetisi, adalah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan persentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada tahap kompetisi ini guru menunjuk siswa untuk berada pada meja menurut kemampuannya. Kompetisi ini memungkinkan

siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5. **Rekognisi Tim**, tim akan mendapatkan atau penganugerahan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim dengan skor tertinggi mendapatkan julukan “Super Team” kemudian yang kedua “Great Team” dan yang ketiga “Good Team”.

#### **2.2.12 MAN 1 Magelang**

Man 1 Magelang merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai beberapa program pendidikan dengan berbagai jurusan, salah satu program pendidikan tersebut adalah Program Reguler dimana didalamnya terdapat jurusan IPA, IPS, dan Bahasa.

Pada jurusan Bahasa didalamnya terdapat mata pelajaran bahasa Jepang pada tiap tingkatan kelasnya. Mata pelajaran bahasa Jepang menggunakan buku nihongo ichi dan diampu oleh 1 guru pada tiap kelas yang terdiri dari 30 siswa, pembelajaran bahasa Jepang di Man 1 Magelang menggunakan kurikulum k13 dengan bermacam-macam metode pembelajaran salah satunya metode Teams Game Tournament.

### 2.3 Kerangka Berpikir

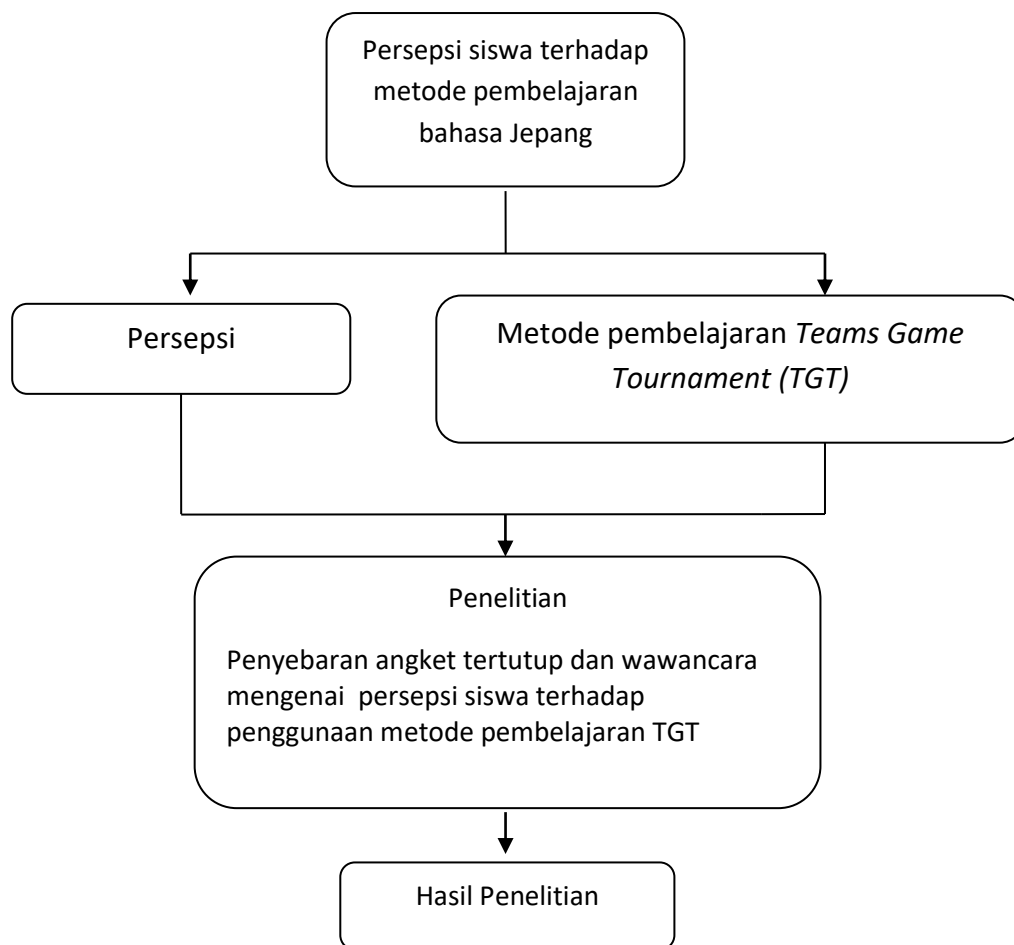
TGT dalam bahasa Jepang di kelas Bahasa XI MAN 1 Magelang, TGT yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA terdapat metode pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament*(TGT). Metode TGT digunakan pula dalam proses pembelajaran di MAN 1 Magelang pada mata pembelajaran bahasa Jepang. Berdasarkan hasil observasi selama Pengalaman Praktik Lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2017 hingga 14 Oktober 2017 peneliti berpendapat bahwa dalam penerapan metode TGT, dirasa kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan bahwa hanya 10 siswa yang terlihat aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran menggunakan metode TGT, sedangkan siswa lainnya hanya mengikuti pelajaran menggunakan metode TGT tanpa terlihat adanya interaksi dan ketertarikan yang berarti.

Hal tersebut dipertegas oleh pernyataan guru mata pelajaran bahasa Jepang di MAN 1 Magelang dalam studi pendahuluan yang telah dilaksanakan pada 26 Januari 2018 berupa wawancara langsung. Dari hasil studi pendahuluan tersebut dapat diperoleh hasil bahwa pembagian siswa yang tidak merata antara siswa yang mempunyai pemahaman lebih dengan siswa yang mempunyai pemahaman materi kurang menjadi salah satu penghambat yang menyebabkan metode tersebut belum bisa terlaksana secara maksimal.

Karena itu dilakukan angket dan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap metode pembelajaran TGT. Hasil angket dan wawancara kemudian diolah oleh peneliti menggunakan rumus dan dianalisis.

Gambar 4.1 kerangka berpikir



yang diberikan oleh guru, 1 siswa (3%) menjawab tidak setuju dengan adanya reward siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Rata-rata persentase jawaban yang diperoleh sebanyak 83% dan termasuk kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat diartikan bahwa persepsi siswa terhadap tahapan rekognisi pada metode TGT tinggi, dengan adanya reward siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada tahapan rekognisi dalam metode TGT.

## **BAB V**



## **PENUTUP**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis dari interpretasi data yang telah dilakukan, siswa kelas XI Bahasa Man 1 Magelang mempunyai tanggapan terhadap penggunaan metode belajar Teams Game Tournament dalam pembelajaran Bahasa Jepang dengan persentase keseluruhan (82%) dengan rincian persepsi "input" (83%), persepsi "proses" (81%), dan persepsi "output" (81%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa MAN 1 Magelang terhadap metode belajar Teams Game Tournament dalam pembelajaran Bahasa Jepang berada pada kategori tinggi.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian tersebut, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini lebih menitikberatkan bagaimana persepsi siswa mengenai metode pembelajaran Teams Game Tournament, bagi peneliti selanjutnya khususnya dibidang pendidikan bahasa Jepang yang menggunakan metode pembelajaran Teams Game Tournament dapat meneliti bagaimana efektifitas penggunaan metode tersebut agar kedepanya dapat dijadikan bahan evaluasi dalam penggunaan suatu metode pada pembelajaran bahasa Jepang.

2. Dalam penelitian ini penulis melihat dari sudut pandang persepsi berdasarkan 3 indikator yaitu input, proses, output. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti persepsi dengan menambah sudut pandang yang berbeda, misalnya persepsi yang dilihat dari faktor internal dan eksternal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas .2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta ;Balai Pustaka.
- Djamarabahri, Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dutt, Rajul. 2006. *Oganizational Behavior*. Krishna Prakashan Media (P) Ltd. India.
- Hamka, Muhammad. 2002. *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Pengawasan Kerja dengan Motivasi Berprestasi*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Fakultas Psikologi, Surakarta.
- H. Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/> diakses pada pukul 17.11 Senin, tanggal 12 Maret 2018.
- <https://pmat.uad.ac.id/cooperative-learning.html> diakses pada pukul 23.15 Senin, tanggal 15 Januari 2018.
- 'Izzati, Nasila. 2017. *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Mata Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Salatiga*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Musyafa, Wahyu Nur. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pengelasan SMK Negeri 3 Purbalingga*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Pangestuti, dkk. *Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang*. American Journal of Educational Research, 2015, Vol. 3, No. 2, 250-25.
- Robbins, Stephen P. 2003. *Perilaku Organisasi*. Index. Jakarta.
- Rosyidah, Ummi. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Metro*. Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Desember 2016.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Surakarta; Rajawali Pers.

- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- S.Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.
- Walgito, Bimo. 1990. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yasmin, Martinus. 2006. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.