

**LAPORAN KEMAJUAN**  
**PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENJAMIN MUTU**  
**PENDIDIKAN (PPMP)**  
**TAHUN ANGGARAN 2019**

**TOPIK PENGEMBANGAN**  
**Metode Pembelajaran**

**JUDUL USULAN**  
**Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan**  
**Teknik *Narikiri* pada Perkuliahan *Shokyuu Choukai***

**TIM PENGUSUL:**

- 1. Rachmidian Rahayu, M. Hum. (Ketua)**
- 2. Rina Yuniastuti, S.S., M. Si. (Anggota)**



**JURUSAN SASTRA JEPANG**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**PADANG, 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENJAMIN MUTU PENDIDIKAN**  
**(PPMP)**  
**TAHUN ANGGARAN 2019**

**Topik Pengembangan** : **Metode Pembelajaran**  
**Judul Usulan** : **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Teknik *Narikiri* pada Perkuliahan *Shokyuu Choukai***

**Ketua Peneliti**

a. Nama Lengkap dan gelar : Rachmidian Rahayu, M. Hum.  
b. NIP : 198406212008012004  
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
d. Program Studi : Bahasa dan Sastra Jepang  
e. Nomor Hp : 081374176349  
f. Alamat *e-mail* : rachmidianrahayu@hum.unand.ac.id

**Data Mata Kuliah**

a. Nama mata kuliah : *Shokyuu Choukai*  
b. Bobot sks : 2 sks  
c. Semester ke : 2  
d. Jumlah tim pengampu mata kuliah : 3  
e. Jumlah anggota dalam proposal : 1

Mengetahui,  
Dekan



Dr. Hasanuddi, M. Si.  
NIP. 196803171993031002

Padang, 5 Juli 2019  
Ketua Pengusul,

Rachmidian Rahayu, M. Hum.  
NIP. 198406212008012004

**Proposal Hibah  
Penelitian dan Pengembangan Penjamin Mutu Pendidikan**

**Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Teknik *Narikiri*  
pada Perkuliahan *Shokyuu Choukai***

**1. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan dalam bahasa asing dapat dicapai melalui empat aspek keterampilan berbahasa (*gengo nooryoku*) yaitu keterampilan menyimak (*kiku nooryoku*), keterampilan berbicara (*hanasu nooryoku*), keterampilan membaca (*yomu nooryoku*), dan keterampilan menulis (*kaku nooryoku*) (Endoo, 2011). Dari buku-buku teks yang digunakan dalam mempelajari bahasa Jepang di Prodi Sastra Jepang Unand sudah mengakomodir empat keterampilan berbahasa tersebut.

Pada struktur kurikulum Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Unand, mata kuliah yang mengakomodir keterampilan menyimak adalah mata kuliah *Choukai*. Mata kuliah *Shokyuu Choukai* sendiri merupakan mata kuliah menyimak untuk pemula yang disebut sebagai mata kuliah bidang studi.

Mata kuliah *Shokyuu Choukai* pada Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang diprogram untuk mahasiswa semester dua. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Shokyuu Choukai* adalah mahasiswa yang sebelumnya telah mengikuti mata kuliah *Choukai Nyuumon* yang diprogram untuk semester satu. Terkait kemampuan bahasa Jepang, mahasiswa semester dua diharapkan telah menguasai huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*), *kanji* (tingkat dasar), dan *bunpo* (tata bahasa tingkat dasar lanjutan).

Selain itu, berdasarkan capaian pembelajaran di Prodi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Andalas terkait keterampilan menyimak, mahasiswa semester dua mampu memahami apabila sudah terbiasa dengan ungkapan yang didengar. Sementara itu, terkait keterampilan berbicara mahasiswa semester dua mampu berbicara dengan menggunakan kalimat pendek dan tunggal yang umumnya sudah dipersiapkan. Jika terhadap bahan yang tidak dipersiapkan mahasiswa semester dua mampu mengungkapkan dengan frasa sederhana ataupun kalimat mengenai dimana tinggalnya, ataupun menceritakan orang yang dikenalnya. Sehubungan dengan

kondisi mendasar tertentu memiliki khasanah kosakata dasar dan ungkapan khusus. Akan tetapi tidak ada hubungan antara keduanya. Selain itu, ketika akan menggunakan kosakata yang tidak begitu dikenal baik atau untuk memperbaiki alur pembicaraan, digunakan banyak jeda (sambil mencari/ memikirkan ungkapan yang tepat).

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, keterampilan berbicara mahasiswa tidak begitu terasah karena *output* yang masih kurang. Pada perkuliahan menyimak yang dilakukan sebelumnya hanya memperdengarkan audio kepada mahasiswa, kemudian mahasiswa menjawab soal yang telah disediakan, sehingga hanya meningkatkan keterampilan menyimak mahasiswa. Mahasiswa terlibat aktif dalam perkuliahan adalah ketika dosen bertanya secara lisan mengenai audio yang didengar, kemudian mahasiswa menjawab secara langsung. Akan tetapi, disebabkan keterbatasan waktu setiap pertemuan tidak dapat melibatkan banyak mahasiswa untuk aktif dalam perkuliahan.

Asesmen penilaian yang dilakukan sebelumnya terdiri atas penilaian terhadap hasil Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) saja. Nilai yang diperoleh mahasiswa bervariasi antara D hingga A. Hal ini disebabkan proses penilaian yang hanya mengacu kepada hasil, sehingga menyebabkan tidak dapat mengukur lebih jauh tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

Dengan demikian, dibutuhkan model pembelajaran pada mata kuliah *Shokyuu Choukai* yang dapat mengakomodir tidak hanya keterampilan menyimak, tetapi juga keterampilan berbicara. Pada mata kuliah *Shokyuu Choukai*, mahasiswa dituntut untuk dapat menguasai 17 bab dari 2 buku teks utama yang itu buku *Minna no Nihongo* dan *Tasuku* 25. Dengan pertemuan yang hanya 14 kali, tidak dapat menguasai semua materi yang direncanakan, sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan teknik *Narikiri* membuat mahasiswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## **2. Metodologi atau Strategi Pencapaian Keluaran**

Metode atau strategi pencapaian keluaran penelitian dengan judul **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Teknik *Narikiri* pada Perkuliahan *Shokyuu Choukai***, sebagai berikut:

### **a. Rencana Pembelajaran**

Rencana Pembelajaran dalam RPS sebelumnya (lampiran 1) akan diperbaiki sehingga menghasilkan RPS baru. RPS baru ini diharapkan dapat menjadi pedoman yang lebih jelas dan lebih baik daripada RPS sebelumnya. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan teknik *Narikiri* ini memotivasi mahasiswa untuk aktif tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas, sehingga keterampilan berbahasa Jepang mahasiswa semakin meningkat, tidak hanya pada keterampilan menyimak tetapi juga keterampilan berbicara.

### **b. Pengembangan Metode Pembelajaran**

Model pembelajaran pada mata kuliah *Shokyuu Choukai* ini adalah *Teams Games Tournament (TGT)* dengan teknik *Narikiri*. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang membagi pembelajar dalam tim-tim, kemudian pembelajar melakukan permainan akademik dalam meja turnamen (Slavin, 2009). Slavin (2009) menambahkan, pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas, belajar dalam tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Sementara itu, menurut (Kamada dkk, 2016) teknik *Narikiri* merupakan pembelajar menyimak berbasis peran.

Penelitian ini menggabungkan model pembelajaran TGT dengan teknik *Narikiri* yang dimodifikasi sesuai kebutuhan pada perkuliahan *Shokyuu Choukai*. Berikut penjabaran model pembelajaran TGT dengan teknik *Narakiri*.

#### **1. Penyajian Kelas**

Di kelas dipresentasikan mengenai model pembelajaran TGT dengan teknik *Narikiri*. Dosen membuat kelompok kartu yang nanti dipilih oleh masing-masing tim. Kelompok kartu tersebut berupa soal dari materi audio. Masing-masing tim yang mendapatkan kelompok kartu diberikan audio yang sesuai dengan kelompok

kartu. Kemudian, tim diminta untuk mendengarkan audio, kemudian mencatat, lalu menirukan pembicaraan dalam audio.

## 2. Tim

Tim terdiri dari 5-6 orang yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Tim bertanggung jawab terhadap masing-masing anggota dengan memastikan anggotanya memahami materi dan dapat menyampaikan materi dengan baik.

## 3. Game

Game dalam TGT terdiri dari soal-soal yang sesuai dengan kelompok kartu. Permainan ini dirancang agar mahasiswa menyimak dengan baik audio yang diberikan, sehingga dapat menirukannya dengan baik juga.

## 4. Turnamen

Turnamen merupakan sebuah struktur ketika game berlangsung. Kelompok pembaca soal membagikan soal kemudian membacakan soal dengan menirukan audio, kemudian anggota dari masing-masing tim menjawab pertanyaan dengan mengisi lembaran kartu. Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu dengan menyiarkan secara langsung di facebook.

## 5. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan skor berdasarkan kemampuan individu dari masing-masing tim dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan tim lain.

Model pembelajaran TGT dengan teknik *Narikiri* ini menggunakan desain penelitian *pre-test-posttest control group design* dengan menggunakan tiga langkah yang dipaparkan oleh Arikunto (2007), yaitu:

1. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui keterampilan menyimak sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan.
2. Memberikan *treatment* kepada kelas eksperimen berupa model pembelajaran TGT dengan teknik *Narikiri*.
3. Memberikan *posttest*.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti mata kuliah *Shokyu Choukai* yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B.

Sementara itu yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B yang menjadi kelas eksperimen.

### **c. Pengembangan Asesmen Mahasiswa**

Asesmen mahasiswa dilakukan pada setiap proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas berupa rekaman video mahasiswa ketika melakukan TGT dengan teknik *Narikiri*, hasil UTS, dan hasil UAS.

### **d. Kurikulum**

Mata kuliah *Shokyuu Choukai* merupakan mata kuliah yang terdapat dalam kurikulum berbasis KKNI Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang. Perkuliahan *Shokyuu Choukai* dengan model pembelajaran TGT yang menggunakan teknik *Narikiri* ini dapat memenuhi capaian pembelajaran dalam kurikulum yang telah ditetapkan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas.

### **e. Teknologi Pembelajaran**

Bobot mata kuliah *Shokyuu Choukai* adalah 2 sks. Sementara itu, mahasiswa dituntut untuk dapat menguasai materi dari 2 buku teks utama yang itu buku *Minna no Nihongo* dan *Tasuku 25*, masing-masing sebanyak 17 bab. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan teknik *Narakiri* membuat mahasiswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Turnamen yang dilakukan mahasiswa untuk pengenalan dilakukan di dalam kelas. Kemudian dengan mempertimbangkan waktu yang tidak cukup untuk dilakukan di dalam kelas, maka turnamen game dilakukan di luar kelas.

Untuk memantau mahasiswa melakukan turnamen tersebut, mahasiswa diwajibkan untuk melakukan siaran langsung di *facebook*. Siaran langsung dilakukan agar terlihat sejauh mana mahasiswa dan masing-masing tim memahami materi. Selain itu, dosen juga dapat memantau tanpa terikat dengan waktu, sejauh mana mahasiswa memahami materi.

### **f. Parameter Penelitian PMP**

Keberhasilan PTK dapat dilihat dari 3 parameter yang digunakan, yaitu:

1) hasil capaian pembelajaran;

Dalam model pembelajaran TGT dengan teknik *Narakiri* ini mahasiswa terlibat aktif baik di dalam kelas ketika proses perkuliahan berlangsung, maupun di luar kelas. Model pembelajaran ini juga memiliki capaian tidak hanya keterampilan berbahasa berupa keterampilan menyimak saja, tetapi juga keterampilan berbicara mahasiswa menjadi meningkat.

2) sebaran nilai akhir;

PTK ini dianggap berhasil jika mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan baik mendapatkan nilai dengan sebaran B, B+, A-, dan A. Selain itu, *output* mahasiswa pun dapat terlihat dan terukur dari video TGT yang dibuat.

3) respon mahasiswa terhadap pengembangan metode pembelajaran dan/atau asesmen yang diterapkan.

Di akhir perkuliahan akan menyebarkan angket untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap model pembelajaran TGT dengan teknik *Narakiri* ini. Dalam angket akan ditanyakan apakah mahasiswa menganggap model pembelajaran ini memotivasi keaktifan mereka terhadap perkuliahan, meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang mahasiswa khususnya keterampilan menyimak dan berbicara, sehingga model pembelajaran ini dapat disimpulkan menjadi sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, atau tidak baik.

### **3. Tim Pengembang**

Tim pengembang pada matakuliah Kajian Prosa di Program Studi Sastra Jepang terdiri dari dua orang yaitu Rachmidian Rahayu, M. Hum. dan Rina Yuniastuti, S.S., M. Si. Berikut penjelasan mengenai kedua tim pengembang.

a. Rachmidian Rahayu, M. Hum. sebagai pelaksana utama dalam matakuliah Kajian Prosa. Rachmidian Rahayu melaksanakan perkuliahan dengan mengikuti RPS. Rachmidian Rahayu merupakan tamatan program magister Ilmu Sastra Kontemporer Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran pada tahun 2015. Sekarang ini

Rachmidian Rahayu memiliki jabatan fungsional Asisten Ahli dengan pangkat IIIa. Rachmidian Rahayu mengikuti pelatihan Pekerti di Unand tahun 2009, sedangkan pelatihan AA diikuti pada tahun 2016. Rachmidian Rahayu juga pernah mengikuti Pelatihan Pengajaran Bahasa Jepang untuk orang asing yang diselenggarakan oleh The Japan Foundation di Kita Urawa, Saitama, Jepang. Jadi, Penelitian yang berjudul **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Teknik *Narikiri* pada Perkuliahan *Shokyuu Choukai*** merupakan wadah penerapan ilmu yang didapat dari pelatihan-pelatihan tersebut.

b. Rina Yuniastuti, S. S., M. Si. merupakan *team teaching* mata kuliah *Shokyuu Choukai* dalam perkuliahan. Rina Yuniastuti tamatan program magister Kajian Wilayah Jepang Universitas Indonesia tahun 2012. Rina Yuniastuti saat ini memiliki jabatan fungsional Asisten Ahli dengan pangkat Penata Muda. Rina Yuniastuti mengikuti pelatihan Pekerti dan pelatihan AA di Unand tahun 2015. Jadi, Penelitian yang berjudul **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Teknik *Narikiri* pada Perkuliahan *Shokyuu Choukai*** juga merupakan wadah penerapan ilmu yang didapat dari pelatihan-pelatihan tersebut.

#### **4. Hasil yang dicapai**

Penelitian dilakukan untuk mengetahui perbedaan keterampilan menyimak bahasa Jepang antara kelas eksperimen yang diberi model pembelajaran TGT dengan teknik *Narikiri* dengan kelas kontrol tanpa model pembelajaran dengan teknik konvensional. Sebelum dilakukan *treatment*, masing-masing kelas diberikan soal *pretest*.

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan menyimak bahasa Jepang kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian pada kelas eksperimen dilakukan *treatment* berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan teknik *Narikiri*.

*Treatment* yang dilakukan pada kelas eksperimen mengikuti langkah-langkah berikut:

### 1. Penyajian Kelas

Di kelas dipresentasikan mengenai teknik *Narikiri*. *Narikiri* sendiri merupakan istilah bahasa Jepang yang berarti meniru. Dalam mata kuliah ini mahasiswa meniru bagaimana *native speaker* bahasa Jepang melafalkan bahasanya. Kemiripan pelafalan dengan *native speaker* bisa didapat jika mahasiswa mendengarkan audio berulang-ulang, memahami isi pembicaraan, dan melafalkannya lagi secara berulang-ulang pula.

Dosen membuat kelompok kartu yang berbeda-beda warna yang nanti dipilih oleh masing-masing tim. Kelompok kartu tersebut berupa soal dari materi audio. Masing-masing tim yang mendapatkan kelompok kartu diberikan audio yang sesuai dengan kelompok kartu. Kemudian, tim diminta untuk mendengarkan audio, kemudian mencatat, lalu melafalkan pembicaraan dalam audio seperti *native speaker*.

### 2. Tim

Pada kelas eksperimen, jumlah mahasiswa adalah 32 orang. Mahasiswa ini dibagi menjadi 8 kelompok, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Penentuan anggota masing-masing kelompok ini dilakukan secara acak dengan mencabut lot.

Tim bertanggung jawab terhadap masing-masing anggota dengan memastikan anggotanya mendengarkan audio berulang-ulang, memahami isi pembicaraan dengan baik, dan latihan melafalkan kalimat seperti *native speaker* dalam audio. Setelah mendengarkan audio, masing-masing tim melengkapi pembicaraan yang diberikan

### 3. Game

Game dalam TGT terdiri dari soal-soal yang sesuai dengan kelompok kartu. Permainan ini dirancang agar mahasiswa menyimak dengan baik audio yang diberikan, sehingga dapat menirukannya dengan baik juga.

### 6. Turnamen

Turnamen merupakan sebuah struktur ketika game berlangsung. Kelompok pembaca soal membagikan soal kemudian membacakan soal dengan menirukan audio, kemudian anggota dari masing-masing tim menjawab pertanyaan dengan

mengisi lembaran kartu. Turnamen dilaksanakan pada akhir minggu dengan menyiarkan secara langsung di facebook.

#### 7. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan skor berdasarkan kemampuan individu dari masing-masing tim dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan tim lain.

### **5. Daftar Pustaka**

Endo, Oriie. 2011. *Nihongo Kyoiku o Manabu; Sono Rekisi Kara Genba Made*. Tokyo: Sanshusa

Kamada dkk, 2016. *Chuukyuu Kara Jokyuu e no Nihongo Narikiri Risuninggu*. Japan: The Japan Times

Slavin, Robert. 2009. *Cooperative Learning; Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

### **4. Lampiran**

a. RPS lama

b. Soal RPS lama