

## **Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbasis Karuta Calis**

**Rini Emmalia Susanti<sup>1\*</sup>, Suryadi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>*Program Studi Magister Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia*

<sup>\*</sup>Korespondensi: rinizaini88@gmail.com

### **Abstract**

*This research was conducted to try to improve the ability to remember vocabulary in the basic competencies of daily activities through the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) based on karuta calis. This research is a classroom action research by Kurt Lewis conducted in 2 cycles. The research method is descriptive qualitative research. Class XI IPS 2 students are the subject of this study. The research data was collected from several test result of students in each cycle related to the basic competencies of daily activities. The value of students has increased after being given the action. The pre-cycle value yield was 63,37%. After the CAR was carried out, the value in cycle 1 reached a value of 76,74% and cycle 2 reached a value of 85,71%. Judging from the success indicators, the mean value of students in the two cycles reached 81,23% and there were significant changes in behavior (cooperation, discipline, diligence, active). This proves that the use of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) based on Karuta Calis is able to improve the vocabulary of students in class XI IPS 2 SMAN 1 Kendal.*

**Keywords:** *vocabulary; teams games tournament (TGT); karuta calis*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan berusaha untuk meningkatkan kemampuan mengingat koskata pada kompetensi dasar Kegiatan sehari-hari melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewis yang dilakukan dalam 2 siklus. Metode penelitian yaitu penelitian kualitatif dengan deskriptif. Peserta didik kelas XI IPS 2 adalah subjek dari penelitian ini. Data penelitian dihimpun dari beberapa hasil tes peserta didik pada setiap siklus terkait kompetensi dasar Kegiatan Sehari-hari. Perolehan nilai peserta didik mengalami kenaikan setelah diberikan tindakan. Hasil perolehan nilai pra-siklus adalah 63,37%. Setelah dilakukan PTK, nilai pada siklus I mencapai nilai 76,74% dan siklus 2 mencapai nilai 85,71%. Dilihat dari indikator keberhasilan nilai rerata peserta didik pada dua siklus yang mencapai 81,23% dan adanya perubahan tingkah laku (kerjasama, disiplin, tekun, aktif) yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa pemakaian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis* mampu meningkatkan kemampuan mengingat koskata peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal.

**Kata kunci:** *kosakata; teams games tournament (TGT); karuta calis*

## **1. Pendahuluan**

Manusia selain sebagai makhluk individu juga merupakan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan terlepas dari kegiatan berkomunikasi dengan manusia lainnya di dalam kehidupannya. Untuk merealisasikan kegiatan berkomunikasi, manusia menggunakan suatu sarana yang disebut bahasa. Dengan bahasa, maka manusia mampu untuk menuangkan ide, pemikiran,

ANUVA Volume 4 (4): 542-558, 2020

Copyright ©2020, ISSN: 2598-3040 online

Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>

gagasan, keinginan, perasaan, memberikan dan menerima informasi, dan lainnya. Karena alasan tersebut, maka suatu komunikasi akan berjalan dengan baik dan lancar apabila manusia memiliki



kemampuan menguasai dalam bahasa tersebut. Hal ini tidak terlepas dengan bahasa asing. Apabila kita menguasai dengan baik dan lancar akan suatu bahasa asing termasuk bahasa Jepang, maka akan membuka komunikasi antar negara.

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan kepada peserta didik di SMA/SMK/MA. Pemberian pembelajaran bahasa Jepang bertujuan untuk pemelajar bahasa Jepang mampu menguasai 4 (empat) kemampuan berbahasa Jepang, yaitu kemampuan menulis (*kaku nouryoku*), kemampuan membaca (*yomu nouryoku*), kemampuan mendengar (*kiku nouryoku*) dan kemampuan berbicara (*hanasu nouryoku*). Artiannya adalah agar peserta didik sebagai pemelajar bahasa Jepang trampil berbahasa Jepang. Hal ini selaras dengan pendapat yang dikataka Asano (1981:3), yaitu: “Tujuan akhir dari pemberian pembelajaran bahasa Jepang adalah agar para pemelajar bahasa Jepang mampu mengomunikasikan dan menerima ide, informasi, gagasannya dalam bahasa Jepang dengan baik. Penerimaan dan penyampaiannya dengan cara lisan ataupun tulisan. Baiklisan maupun tulisan semua itu harus ditunjang oleh penguasaan kosakata yang memadai dari si pemelajar.”

Salah satu SMA di wilayah kabupaten Kendal adalah SMA Negeri 1 Kendal. SMA ini merupakan salah satu SMA di kabupaten Kendal. Di SMA ini diberikan pembelajaran bahasa Jepang kepada peserta didiknya di beberapa kelas yang ditunjuk. Karenanya, mata pelajaran bahasa Jepang termasuk kelompok mata pelajaran bahasa asing lainnya yang diberikan selain bahasa Inggris. Posisi bahasa Jepang di sekolah SMA Negeri 1 Kendal adalah sebagai kelompok mata pelajaran Peminatan dan kelompok mata pelajaran Lintas Minat. Peminatan diberikan kepada pemelajar di jurusan Bahasa dan Budaya (BB), dan Lintas Minat diberikan untuk jurusan IPS dan jurusan MIPA.

Peserta didik pemelajar bahasa Jepang di kelas XI ada di kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 dan XI BB. Hampir sebagian besar pemelajar bahasa Jepang belum banyak yang mampu berbicara baik lisan maupun tulisan. Hal tersebut dikarenakan minimnya penguasaan kosakata. Untuk itu peserta didik harus dipersiapkan dan dikondisikan dengan baik agar peserta didik dapat berbicara maupun menulis dalam bahasa Jepang. Kemampuan mengingat kosakata perlu dianalisis agar dapat mencari solusi yang tepat untuk memecahkan masalah dalam penguasaan kosakata yang berimbas pada kemampuan berbahasa Jepang baik lisan maupun tulisan. Selain itu, dengan penguasaan kosakata yang baik merupakan suatu tujuan mempelajari bahasa Jepang sehingga akan memperlancar proses pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri.

Namun, nyatanya pada pengamatan awal nampak peserta didik pemelajar bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Kendal masih banyak bermasalah dalam mempelajari dan menguasai kosakata bahasa Jepang. Kelas XI IPS 2 yang merupakan salah satu dari empat kelas XI IPS pemelajar bahasa Jepang adalah kelas dengan pemelajar yang banyak bermasalah dalam mempelajari dan menguasai kosakata. Hal ini dikarenakan selain guru memberikan pembelajaran dengan cara yang membosankan peserta didik yaitu dengan cara *teacher centered learning* (berpusat pada guru), juga model pembelajaran yang diberikan tidak bervariasi serta tidak memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

Selanjutnya, peserta didik kelas XI IPS 2 banyak menemukan kesulitan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang yang memiliki kemiripan dalam bunyi, seperti pada kata *byouin* yang artiannya sakit dengan *biyouin* yang memiliki arti salon kecantikan. Lainnya adalah peserta didik merasa kesulitan ketika menemukan kosakata dengan panjang pendeknya bunyi dan huruf yang digunakan dan memiliki arti yang berbeda, contohnya ada pada kata *obaasan* yang artiannya nenek dengan *obasan* yang artiannya tante. Perbedaan panjang dan pendeknya huruf yang digunakan menjadikan beda arti sehingga menjadi satu kesulitan peserta didik akan kosakata. Ketika kesulitan ini dirasakan peserta didik, maka peserta didik tidak termotivasi untuk melanjutkan pembelajaran.

Untuk mengajarkan dan lebih menguasai kosakata kepada peserta didik agar lebih mudah menguasai kosakata, baik membaca dan menulis bukanlah hal yang mudah. Solusi guna meminimalisasi masalah-masalah dan kendala yang ada, serta kemampuan mengingat kosakata meningkat sehingga penguasaan kosakata sesuai dengan target haruslah dicari dengan baik dan tepat. Memilih model pembelajaran yang tepat akan menjadi solusi yang tepat pula untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata para peserta didik.

Beberapa model pembelajaran dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik sangatlah banyak dan bervariasi. Salah satu yang menjadi daya tarik untuk diberikan kepada peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini adalah model pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dengan cara bekerja dalam tim dan melakukan permainan disertai turnamen dan penghargaan dari guru bagi pemenang dalam turnamen. Ini merupakan hal yang sangat menarik dan terinspirasi untuk diimplementasikan di kelas.

Model pembelajaran TGT belum pernah diberikan peneliti dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI IPS 2. Namun, pada penelitian ini peneliti yang juga merupakan guru pengampu bahasa Jepang di kelas XI IPS 2 memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas XI IPS 2. Model pembelajaran TGT yang diberikan dipadukan dengan *karuta calis*. Kata *karuta* adalah permainan kartu bergambar/huruf tradisional Jepang. Sementara *calis* adalah akronim dari membaca dan menulis.

Penelitian ini membatasi pada lingkup peningkatan kemampuan mengingat penguasaan koskata pada materi Kehidupan Sehari-hari dengan memakai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis* bagi peserta didik kelas XI IPS 2 pada semester 4 SMA Negeri 1 Kendal tahun pelajaran 2019/2020.

Rumusan masalah yang dapat ditentukan dari penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimanakah proses peningkatan kemampuan mengingat kosakata pada materi Kehidupan Sehari-hari melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis* pada peserta didik kelas XI IPS 2 pada semester 4 SMAN 1 Kendal?; 2) Seberapa besar peningkatan kemampuan mengingat kosakata dalam materi Kehidupan Sehari-hari melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis* pada peserta didik kelas XI IPS 2 pada semester 4 SMAN 1 Kendal?; 3) Bagaimana perubahan tingkah laku (perilaku) peserta didik kelas XI IPS 2 setelah belajar materi

Kehidupan Sehari-hari dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis*?

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui proses peningkatan kemampuan mengingat kosakata pada materi Kehidupan Sehari-hari melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis* pada peserta didik kelas XI IPS 2 pada semester 4 SMAN 1 Kendal; 2) Mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan mengingat kosakata dalam materi Kehidupan Sehari-hari melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis* pada peserta didik kelas XI IPS 2 pada semester 4 SMAN 1 Kendal; 3) Mengetahui perubahan tingkah laku (perilaku) peserta didik kelas XI IPS 2 setelah belajar materi Kehidupan Sehari-hari dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis*.

## 2. Landaan Teori

Joyce dan Weil dalam Rusman (2014: 144) melontarkan pendapat terkait model pembelajaran, yaitu suatu model pembelajaran yang merupakan suatu tatanan atau contoh yang bahkan dapat dimanfaatkan untuk membangun suatu program pendidikan (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan materi pembelajaran, dan memandu pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan bisa dilaksanakan di luar kelas atau lingkungan belajar lain.

Selanjutnya, Pratiwi (2008: 20) menggambarkan pandangannya terhadap model pembelajaran. Menurutnya model pembelajaran adalah suatu teknik atau prosedur perkembangan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dalam menyelesaikan pengambilan kegiatan dari titik awal sampai titik akhir kegiatan pembelajaran untuk mengontrol peserta didik hingga peserta didik tersebut mencapai suatu keterampilan tertentu. Terlebih lagi, pembelajaran yang memakai model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berusaha untuk membidik perhatian melalui diskusi proses tanya jawab dialektis yang menunjukkan moral dan karakter serta adanya tantangan dalam proses pemahaman (Lickona, 1992:231-238).

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai model pembelajaran di atas, nampak pola atau rencana yang disusun secara sistematis merupakan penekanan utama dari model pembelajaran. Dan simpulan yang dapat dikemukakan mengenai model pembelajaran adalah suatu bentuk serangkaian langkah yang ditempuh untuk dituangkan dalam kegiatan pembelajaran dari awal mula sampai akhir pembelajaran yang disuguhkan secara khas oleh guru pengampu. Model pembelajaran pun dapat merupakan suatu wadah dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Akhirnya, pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk kegiatan pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang penting, karena model yang dipilih dan digunakan akan mampu menentukan berhasil tidaknya suatu kegiatan dan tujuan proses pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe yang dapat menjadi rujukan untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Rusman (2016)

menjabarkan pendapatnya bahwa yang dimaksud TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dengan memberdayakan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik. Dalam satu kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Selanjutnya Slavin E, (Rusman, 2014) menjabarkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan. Dan tahapan-tahapan dimulai dari tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Selain itu, Slavin (Nur, 2011 (Warsono & Hariyanto, 2013) menjabarkan bahwa proses pembelajaran dengan TGT mampu memunculkan aktivitas peserta didik untuk bermain sambil berpikir, melaksanakan kegiatan belajar secara bekerja sama dalam tim dan adanya kompetitif terhadap tim yang lain. Berdasarkan jabaran pendapat ahli diatas dapat ditarik simpulan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang memberikan pengalaman dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar berkelompok. Satu kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan yang berbeda. Kemampuan yang berbeda dimaksudkan agar diantara peserta didik yang bekerja dalam kelompok akan tumbuh rasa saling kerjasama dalam belajar dimana peserta didik yang bisa akan memberikan bantuan kepada peserta didik yang kurang (tutor sebaya).

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang sudah banyak dijadikan penelitian oleh para peneliti. Salah satunya adalah Sukmah Rahmatdani. Sukmah Rahmatdani (2015) menulis dalam tesisnya yang diberi judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tounament* (TGT) Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Anak dan Kosakata Siswa Kelas V SD Labschool UPI Bandung. Design penelitiannya memakai studi eksperimen murni atau konsentrat percobaan murni untuk rencana eksplorasi. Sukmah Rahmatdani beralsan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pilihan dalam peningktan kemampuan menulis puisi dan kemampuan kosakata siswa di kelas V SD Labschool UPI Bandung. Hasilnya menunjukkan bahwa TGT dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa. Didorong oleh penelitian yang diarahkan oleh Sukmah Rahmatdani, penulis berupaya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ke dalam pelajaran bahasa Jepang di kelas XI IPS 2. Namun, perbedaannya ada pada subjek penelitian, metode, bentuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan karuta (permainan kartu Jepang dengan media kartu gambar/huruf).

Dilihat dari jenis penelitian tentulah banyak jenis penelitian. Namun, ada satu penelitian yang disebut dengan penelitian tindakan kelas. Kurt Lewis, 1946, seorang ahli psikologi dari Amerika telah memperkenalkan suatu macam penelitian. Beliau adalah orang yang pertama kali memperkenalkan suatu penelitian yang berbentuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Hamzah, dkk (2011) memberikan pendapat terkait penelitian tindakan menurut Kurt Lewin. Menurut Hamzah, penelitian tindakan kelas adalah suatu konsep pokok penelitian tindakan yang terdiri dari empat komponen, yaitu (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) pengamatan (*observing*), (d)

refleksi (*reflecting*). Dikarenakan adanya keterkaitan diantara keempat komponen kegiatan tersebut, maka keempat komponen kegiatan tersebut dikatakan sebagai komponen satu siklus.

Untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ke dalam proses pembelajaran di kelas XI IPS 2 sama sekali belum pernah dilakukan peneliti. Namun, pada penelitian kali ini peneliti yang juga merupakan guru pengampu bahasa Jepang di kelas XI IPS 2 memilih model ini untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas XI IPS 2. Model pembelajaran TGT yang diberikan bersamaa dengan permainan *karuta* calis. *Karuta* diambil dari bahasa Jepang yang maknanya adalah permainan kartu bergambar/huruf tradisional Jepang. Dan calis itu sendiri adalah akronim dari membaca dan menulis. Jadi *karuta* calis adalah suatu bentuk kegiatan bermain kartu bergambar atau huruf bertuliskan kata, dan di akhir permainan peserta permainan akan ditanya kembali terkait kartu yang didapat ketika permainan berlangsung. Peserta harus menjawab secara cepat dengan cara membaca dan menulis dalam waktu yang ditetapkan ketika dipertanyakan kartu kepadanya. Peserta tidak akan mendapatkan nilai jika peserta tidak mampu membaca dan menulis dalam waktu yang ditetapkan. Peserta yang dinyatakan pemenangnya adalah peserta yang mampu mengumpulkan kartu terbanyak dan mendapatkan nilai dari membaca dan menulis. Jadi, model pembelajaran TGT berbasis *karuta* calis adalah model pembelajaran TGT dengan pemberian permainan kartu bergambar/huruf yang disertai kegiatan membaca dan menulis di akhir permainan dengan pemantauan dan penilaian guru sebagai juri.

Penelitian ini mengambil bentuk penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewis dengan direncanakan 2 siklus. Penelitian ini memberikan tindakan dengan pemberian model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta* calis. Harapannya adalah mampu meningkatkan semangat bersaing dalam belajar melalui *game* atau permainan. Hal ini dapat terwujud dikarenakan peserta didik sudah mempersiapkan diri sebelum dimulai permainan, sehingga diharapkan akan terlibat aktif dalam pembelajaran dengan pemberian permainan. Dan dengan adanya pemberian penghargaan bagi peserta didik yang mampu mendapatkan nilai tertinggi dalam *game* atau permainan tentu peserta didik akan termotivasi. Semua itu adalah harapan peneliti agar model ini bisa menjadikan proses pembelajaran lebih kondusif sehingga mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal.

### 3. Metode Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang mengadaptasi bentuk penelitian dari Kurt Lewis. Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan. Dimulai bulan Januari 2020 sampai dengan bulan Maret 2020 pada peserta didik kelas XI IPS 2 semester 4 SMA Negeri 1 Kendal tahun pelajaran 2019/2020. Pelaksanaannya adalah saat proses pembelajaran bahasa Jepang pada kelas XI IPS 2 sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Jepang di kelas XI IPS 2. Pelaksanaan siklus I adalah selama 3 kali pertemuan, yaitu Rabu, 29 Januari 2020; Kamis, 30 Januari 2020; dan Rabu, 5 Februari 2020. Hal yang sama pun dilakukan pada siklus II, yaitu dilaksanakan



selama 3 kali pertemuan. Siklus II berlangsung pada Rabu, 12 Februari 2020; Kamis, 13 Februari 2020; dan Rabu, 19 Februari 2020.

Subjek penelitian. Yaitu para peserta didik kelas XI IPS 2 pada semester 4 SMA Negeri 1 Kendal tahun pelajaran 2019/2020. Kelas XI IPS 2 berjumlah 35 peserta didik yang terdiri dari 19 peserta didik perempuan dan 16 peserta didik laki-laki.

Sumber data. Untuk sumber data yang digunakan untuk penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 2 yang memiliki peran sebagai subjek penelitian. Sumber data lain adalah guru pengampu bahasa Jepang, serta dokumen-dokumen yang relevan. Terkait dokumen yang digunakan, yaitu; (1) Data presensi peserta didik dalam mengikuti penelitian; (2) Data penilaian perilaku peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran selama penelitian berlangsung; (3) Data hasil tes peserta didik pada setiap tahapan siklus; (4) Data tanggapan peserta didik berkenaan dengan model pembelajaran TGT; (5) Instrumen pengamatan.

Teknik pengumpulan data. Penelitian ini mengambil cara pengumpulan datanya, yaitu: (1) Wawancara, peneliti melakukan wawancara kepada para peserta didik kelas XI IPS 2. Tujuan wawancara adalah untuk menyamakan persepsi, dan mengambil kesepakatan diantara peserta didik sebagai subjek penelitian dan guru sebagai peneliti. Kesepakatan yang diambil adalah kesepakatan mengenai waktu dan tempat pelaksanaan penelitian. Dan wawancara itu sendiri memiliki tujuan untuk memperoleh data sebelum diberikan tindakan dengan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis*; (2) Tes atau evaluasi, adalah untuk melihat seberapa besar hasil penguasaan kosakata peserta didik. Penguasaan yang dimaksud adalah penguasaan mengingat kosakata peserta didik sebelum dan setelah dilakukannya tindakan pembelajaran pada tahapan siklus I dan siklus II; (3) Observasi atau pengamatan, adalah untuk melihat seberapa besar perubahan perilaku peserta didik antara lain perilaku kerjasama, disiplin, tekun dan aktif. Selain itu, ingin mengukur proses pembelajaran yang terjadi setelah dilakukan tindakan pada tahapan-tahapan siklus; (4) Dokumentasi, setiap penelitian diperlukan dokumentasi sebagai bukti telah melaksanakan penelitian. Dokumentasi biasanya berupa foto kegiatan selama pra-siklus sampai pada tahapan siklus II.

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas karena ada keterkaitannya antara permasalahan yang ditemukan. Permasalahan ini terlihat dari praktik pembelajaran di kelas yang dikeluhkan guru pengampu dan para peserta didik kelas XI IPS 2, yaitu masalah sulitnya penguasaan kosakata, baik penguasaan membaca dan menulis kosakata bahasa Jepang. Munculnya permasalahan tersebut pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam menulis wacana menjadi lamban dan berimbas dengan pencapaian tujuan dan target yang diharapkan.

Penelitian ini bersifat kualitatif karena guru merupakan peneliti sepenuhnya. Artiannya adalah peneliti melakukan sendiri selama berlangsung proses penelitian, mengamati secara langsung, memberikan tanggapan respon peserta didik sebagai subjek penelitian dan menerima masukan serta saran dari kolaborator guna mengatur ulang dan memperbaiki rencana tindakan untuk tahapan selanjutnya. Selain berperan sebagai pelaksana tindakan dan juga sebagai pengamat tindakan

penelitian, karenanya peneliti menjadi *active participant observer*. Tujuannya adalah agar tercipta nuansa dan keadaan penelitian secara alami dengan tidak adanya guru lain sebagai penilai atau pengamat ketika penelitian berlangsung dan mengarah lebih objektif. Penelitian ini selain bersifat partisipatif karena guru sebagai peneliti terlibat langsung dalam penelitian, dan karena mengikutsertakan pihak lain (kolaborator) untuk memberikan masukan dan kritik. Adanya kolaborator menjadikan peneliti tahu hal-hal apa saja yang dipandang perlu diperbaiki atau lebih ditingkatkan. Karenanya penelitian ini bersifat kolaboratif..

Metode kuantitatif dapat terlihat dari penelitian ini. Hal ini dikarenakan penelitian ini menganalisis data hasil proses pembelajaran dan membandingkan nilai peserta didik pada saat sebelum dan setelah pemberian tindakan sehingga hasilnya berupa nilai atau angka. Hasil dari proses pembelajaran yang berupa nilai akan diuji melalui metode kuantitatif. Tujuannya adalah menghitung hasil seberapa besar signifikan nilai sebelum dan setelah dilakukan tindakan.

Teknik analisis data untuk penelitian ini tidak terlepas pada langkah-langkah analisis yang telah ditetapkan secara baku dalam suatu rangkaian kegiatan dalam penelitian tindakan kelas. Pada dasarnya teknik analisis data dalam suatu penelitian tindakan meliputi langkah-langkah berikut: mengumpulkan data, memfasilitasi hipotesis tindakan, menginterpretasi data, dan merencanakan tindakan selanjutnya. (Depdikbud, 1999:42).

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain penelitian tindakan model Kurt Lewis, yaitu penelitian tindakan yang terdiri dari empat komponen yang terdiri dari; (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) pengamatan (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*). Keempat komponen kegiatan tersebut menjadi satu keterikatan sehingga disebut sebagai satu siklus. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada tahapan perencanaan, peneliti memilih dan membuat rencana pembelajaran, menyiapkan sarana/prasarana pembelajaran, membuat instrumen untuk mengukur perilaku dan alat tes serta lembar pengamatan observasi. Mempersiapkan RPP dan silabus dengan menggunakan model TGT berbasis *karuta calis*. Materi Pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Kegiatan Sehari-hari. Untuk tindakan yang diberikan adalah berupa model pembelajaran TGT pada saat proses pembelajaran, memberikan masukan dan menanggapi masukan dari peserta didik, memfasilitasi dalam kegiatan belajar mengajar, memberikan tes atau evaluasi. Untuk tahapan pengamatan, karena peneliti merupakan peneliti dan juga pengamat, maka pengamatan dilakukan peneliti sendiri. Pengamatan yang dilakukan yaitu mengamati proses dalam pembelajaran, meliputi proses dalam mengikuti pembelajaran materi kegiatan sehari-hari dan perubahan perilaku peserta didik melalui lembar pengamatan peserta didik. Pada akhir dari satu siklus, peneliti menganalisis tes peserta didik dengan analisis deskriptif kuantitatif. Selanjutnya adalah refleksi untuk mengetahui apakah penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis* dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata peserta didik atau tidak. Hasil analisis tersebut direkomendasikan untuk menentukan rencana kegiatan pada siklus berikutnya. Inilah yang menunjukkan tahapan berkesinambungan dan mempunyai keterkaitan yang tinggi diantara satu siklus dengan siklus

selanjutnya. Tujuannya untuk hasil penelitian dapat valid dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan secara optimal. Kelemahan-kelemahan dalam penelitian dapat dibicarakan atau didiskusikan bersama kolabrator sehingga dapat menyusun perencanaan untuk tahapan siklus selanjutnya yaitu siklus kedua.

#### 4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas pada peningkatan kemampuan mengingat kosakata melalui model pembelajaran TGT berbasis *karuta* calis diperoleh hasil temuan dalam kedua siklus yang dilaksanakan. Hasil temuan merupakan temuan penelitian yang disampaikan dalam uraian kesimpulan berdasarkan sumber data kualitatif hasil pengamatan proses pembelajaran pada setiap pertemuan pembelajaran dari pra-siklus, siklus I, sampai siklus II.

Nilai Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran bahasa Jepang adalah nilai 70. Ini merupakan nilai batasan tuntas di SMA Negeri 1 Kendal atau sering disebut dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran bahasa Jepang. Apabila peserta didik mendapat perolehan nilai  $\geq 70$  maka peserta didik yang dinyatakan telah tuntas pada materi yang diajarkan. Dan jika nilai di bawah 70 memiliki, maka peserta didik dinyatakan belum tuntas sehingga diberi kesempatan perlakuan untuk remedial.

Selanjutnya, untuk penetapan indikator penilaian perilaku peserta didik dalam penelitian ini ditetapkan penilaian dengan rentang nilai dari 4 sampai 1. Rinciannya adalah 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang). Penilaian sikap atau perilaku berupa sikap atau perilaku kerjasama, disiplin, tekun dan aktif. Pengamatan dan penilaian dinilai secara individu. Penilaian secara individu dan diambil rata-rata per indikator perilaku peserta didik dalam satu kelas.

##### a. Deskripsi Kondisi Awal (Pra-siklus)

Pra-siklus dilaksanakan pada Selasa, 8 Januari 2020 dan Kamis, 9 Januari 2020. Kegiatan pembelajaran diawali apersepsi kegiatan sehari-hari dengan penghantar *teacher centered learning*. Pada kondisi awal peserta didik nampak pasif, tidak bersemangat dan bahkan beberapa peserta didik nampak mengantuk. Bagi peserta didik kegiatan pembelajaran kurang menarik. sehingga merasa bosan. Peserta didik tidak bersemangat karena kosakata yang begitu banyak dengan bentuk-bentuk yang bervariasi. Kebingungan pada peserta didikpun nampak ketika diminta untuk menyebutkan dan menulis mengenai kegiatan sehari-harinya karena penguasaan kosakata peserta didik yang sangat minim. Hasil temuan penilaian pra-siklus pada indikator perilaku peserta didik dalam tabel yaitu:

### Indikator Perilaku pada Pra-Siklus

Perilaku	Jumlah	Persentase
Kerjasama	86	61,43%
Disiplin	82	58,57%
Tekun	78	55,71%
Aktif	76	54,29%

SMI = 140

Dari tabel di atas, dapat dijabarkan bahwa perilaku peserta didik saat pra-siklus menunjukkan presentase kerjasama 61,43%, disiplin 58,57%, tekun 55,71% dan aktif 54,29%.

Berdasarkan alasan-alasan di atas, maka akan memberikan dampak kepada hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Dampak tersebut jelas terlihat dari hasil tes yang diberikan. Tes diberikan dengan bentuk menulis wacana sederhana mengenai kegiatan sehari-hari. Hasil temuan pada tes pra-siklus membuktikan bahwa ada 5 peserta didik (14,29%) dengan nilai mencapai KKM atau sudah tuntas dengan perolehan nilai lebih atau sama dengan  $\geq 70$  (KKM). Sementara sisanya sebanyak 30 peserta didik (85,71%) dengan nilai belum mencapai nilai KKM atau belum tuntas dengan perolehan nilai di bawah 70. Hasil temuan pra-siklus dapat dilihat jelas dalam tabel-tabel berikut.

### Persentasi Belajar pada Pra-Siklus

Keterangan	Jumlah PD	Persentase
Tuntas	5	14,29%
Belum Tuntas	30	85,71%
Jumah	35	100%
Rata-rata nilai tes	35	63,37%

### Rentang Nilai pada Pra-Siklus

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
91-100	0	0
81-90	2	5,71%
71-80	3	8,57%
< 70	30	85,71%

Rata-rata kemampuan belajar peserta didik kelas XI IPS 2 dalam penguasaan kosakata yang diambil dari tes adalah 63,37% dengan persentasi ketuntasan sebesar 14,29%. Peserta didik yang dinyatakan tuntas hanya 5 peserta didik dari jumlah 35 peserta didik kelas XI IPS 2. Karena perolehan nilai tersebut sangat rendah dan jauh dari yang diharapkan, maka perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata sesuai dengan tujuan penelitian ini. Tindakan tepat yang diambil

adalah melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang akan dilakukan tentunya dengan menggunakan metode atau cara yang berbeda dari yang telah dilaksanakan, yaitu penelitian tindakan kelas dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *karuta calis*.

## **b. Hasil Penelitian**

### **1) Deskripsi Siklus I**

Proses pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari kondisi awal yang menunjukkan penguasaan kosakata peserta didik masih sangat rendah. Pada siklus I inilah dimulai tindakan penelitian dengan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis*. Siklus I dilaksanakan berdasarkan jadwal yang sudah ditentukan dan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada jadwal pelajaran bahasa Jepang kelas XI IPS 2.

Pada pertemuan 1, yaitu Rabu, 29 Januari 2020 adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis* dengan diskusi berkelompok yang dikelompokkan secara heterogen dan dibagi oleh guru. Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Januari 2020 pukul 10.30 sampai 12.00. Kegiatan yang dilakukan adalah game turnamen dengan *karuta calis*. Peserta didik bekerja secara kelompok dalam 4 kelompok besar (5 peserta didik/kelompok) dan 1 orang peserta didik menjadi juri dan sekaligus pengawas berlangsungnya turnamen. Setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti turnamen. Masing-masing kelompok mengirimkan satu orang perwakilan kelompok untuk maju ke meja turnamen. Selanjutnya melakukan turnamen dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dengan batasan waktu yang ditentukan. Ini akan terus berjalan sampai semua anggota dalam satu kelompok maju ke meja turnamen. Semua pertanyaan harus dijawab dan ditulis ulang dengan huruf hiragana. Untuk kelompok dengan peraih nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru pengampu. Pada tahapan ini guru pengampu sebagai peneliti melakukan pengamatan lain, yaitu mengamati perilaku peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara pada pertemuan 3 siklus I Rabu, 5 Februari 2020 merupakan tindakan dilaksanakannya tes atau evaluasi. Tes atau evaluasi diberikan dengan menulis wacana sederhana mengenai kegiatan sehari-hari. Tes atau evaluasi bertujuan untuk mengukur sampai dimana penguasaan peserta didik menguasai kosakata setelah diberikan perlakuan TGT berbasis *karuta calis*.

Hasil temuan pada siklus 1 membuktikan bahwa ada 25 peserta didik (71,43%) dengan nilai mencapai KKM atau sudah tuntas dengan perolehan nilai lebih atau sama dengan  $\geq 70$  (KKM). Sementara sisanya sebanyak 10 peserta didik (28,57%) dengan nilai belum mencapai nilai KKM atau belum tuntas dengan perolehan nilai di bawah 70. Hasil temuan siklus I nampak lebih jelas pada tabel-tabel berikut.

**Tabel 1.** Persentasi Belajar pada Siklus I

Keterangan	Jumlah PD	Persentase
Tuntas	25	71,43%
Belum Tuntas	10	28,57%
Jumah	35	100%
Rata-rata nilai tes	35	76,74%

**Tabel 2.** Rentang Nilai pada Siklus I

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
91-100	2	5,71%
81-90	9	25,72%
71-80	14	40,00%
< 70	10	28,57%

Sementara itu, peneliti juga mengamati perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Perilaku peserta didik yang diamati adalah kerjasama, disiplin, tekun dan aktif. Berikut hasil pengamatan perilaku peserta didik pada siklus I.

**Tabel 3.** Indikator Perilaku pada Siklus I

Perilaku	Jumlah	Persentase
Kerjasama	106	75,71%
Disiplin	100	71,43%
Tekun	99	70,71%
Aktif	101	72,14%

SMI = 140

Membaca tabel di atas, dapat dijabarkan bahwa perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran TGT berbasis *karuta calis* menunjukkan presentase kerjasama 75,71%, disiplin 71,43%, tekun 70,71% dan aktif 72,14%.

Setelah mempelajari hasil tes atau evaluasi dan pengamatan perilaku peserta didik, meskipun nampak peraihan nilai meningkat namun proses dan perilaku peserta didik belum semua optimal untuk mencapai tujuan yang diharapkan peneliti. Berdasarkan hasil temuan nilai tes peserta didik pada siklus I yang sebagian besar masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 28,57% dan ditambah dengan penilaian perilaku peserta didik masih kurang optimal, maka penelitian perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya dengan melakukan beberapa perbaikan. Kegiatan perbaikan yang diambil peneliti adalah memantau jalannya pembelajaran model TGT berbasis *karuta calis* dan turnamen dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil dengan pemantauan dan bimbingan guru.

## 2) Deskripsi Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil yang didapat pada siklus I yang menunjukkan penguasaan membaca dan menulis hiragana peserta didik masih belum mencapai target yang optimal. Pada siklus II inilah dimulai tindakan penelitian dengan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis* yang berbeda dengan proses pembelajaran pada siklus I. Sementara untuk jadwal, siklus II sama dengan siklus I, yaitu dilaksanakan berdasarkan jadwal yang sudah ditentukan dan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada kelas XI IPS 2.

Pada pertemuan 1 siklus II, yaitu Rabu, 12 Februari 2020 masih pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis* dengan diskusi berkelompok yang dikelompokkan secara heterogen dan dibagi oleh guru. Pertemuan 2 siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Februari 2020 pukul 10.30 sampai 12.00. Kegiatan yang dilakukan adalah game turnamen dengan *karuta calis*. Peserta didik bekerja secara kelompok dengan 5 peserta didik dalam satu kelompok. Pada siklus II ini turnamen tidak dilakukan secara besar, namun turnamen dilakukan di masing-masing kelompok dengan bimbingan guru sebagai peneliti. Setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti turnamen di kelompoknya masing-masing. Jadi turnamen kecil disini adalah masing-masing kelompok melakukan turnamen pada kelompoknya. Di setiap kelompok peserta melakukan turnamen dengan menjawab semua pertanyaan yang sudah disediakan dengan batasan waktu yang ditentukan. Semua pertanyaan harus dijawab dan ditulis ulang dengan huruf hiragana. Hal ini dilakukan sampai semua anggota kelompok mendapat kesempatan. Apabila masih ada waktu dapat dilanjutkan untuk pertanyaan selanjutnya seandainya masih tersisa soal. Dan peserta didik dengan peraih nilai tertinggi dalam kelompoknya akan mendapat penghargaan dari guru pengampu. Pada tahapan ini guru pengampu sebagai peneliti melakukan pengamatan lain, yaitu mengamati perilaku peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara pada pertemuan 3 siklus II merupakan tindakan dilaksanakannya tes atau evaluasi. Tes atau evaluasi diberikan dengan bertuliskan hiragana. Tes ini bertujuan untuk mengukur sampai dimana penguasaan membaca dan menulis hiragana peserta didik setelah diberikan perlakuan TGT berbasis *karuta calis* dengan bimbingan guru dan pemberian turnamen kecil. Ini merupakan pemberian tindakan yang berbeda dari siklus I.

Hasil temuan pada siklus II membuktikan 20 peserta didik (95,24%) dengan nilai mencapai KKM atau sudah tuntas dengan perolehan nilai lebih atau sama dengan  $\geq 70$  (KKM). Sementara hanya 1 peserta didik (4,76%) dengan nilai belum mencapai nilai KKM atau belum tuntas dengan perolehan nilai di bawah 70. Rata-rata nilai yang didapat sebesar 81,90%. Hasil temuan siklus II nampak lebih jelas pada tabel-tabel berikut.

**Tabel 4.** Persentasi Belajar pada Siklus II

Keterangan	Jumlah PD	Persentase
Tuntas	34	97,14%
Belum Tuntas	1	2,86%
Jumah	35	100%
Rata-rata nilai tes	35	85,71%

**Tabel 5.** Rentang Nilai pada Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
91-100	4	11,43%
81-90	26	74,28%
71-80	4	11,43%
< 70	1	2,86%

Pengamatan pada tindakan siklus II pada pengamatan perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Perilaku peserta didik yang diamati masih sama, yaitu kerjasama, disiplin, tekun dan aktif. Berikut hasil pengamatan perilaku peserta didik pada siklus II.

**Tabel 6.** Indikator Perilaku pada Siklus II

Perilaku	Jumlah	Persentase
Kerjasama	124	88,57%
Disiplin	122	87,14%
Tekun	118	84,29%
Aktif	121	86,43%

SMI = 140

Selanjutnya pada tabel di atas untuk siklus II, hasilnya adalah perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran TGT berbasis *karuta* dengan bimbingan guru dan bekerja dalam kelompok kecil menunjukkan kriteria sangat baik disbanding dengan hasil pada siklus I dengan presentase perilaku kerjasama 88,57% dengan mengalami kenaikan sebesar 12,86%, perilaku disiplin 87,14% dengan mengalami kenaikan sebesar 15,71%, perilaku tekun 84,29% dengan mengalami kenaikan sebesar 13,58% dan perilaku aktif 86,43% mengalami kenaikan sebesar 14,29%.

Hasil tes atau evaluasi dan pengamatan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, didapati hasil tes maupun pengamatan perilaku peserta didik dengan nilai yang sangat signifikan. Dampak ada peningkatan penguasaan kosakata peserta didik dan perilaku peserta didik pada siklus II.



Kedua siklus telah memberikan hasil yang baik, yaitu adanya peningkatan penguasaan kosakata peserta didik sehingga penelitian dicukupkan sampai siklus II.

### c. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan sebanyak dua siklus untuk meningkatkan penguasaan membaca dan menulis hiragana dan perubahan perilaku pada peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal dengan model pembelajaran TGT berbasis *karuta* calis. Peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IPS 2 dapat dilihat dengan jelas pada tabel berikut:

**Tabel 7.** Persentasi Belajar Siswa pada Siklus II

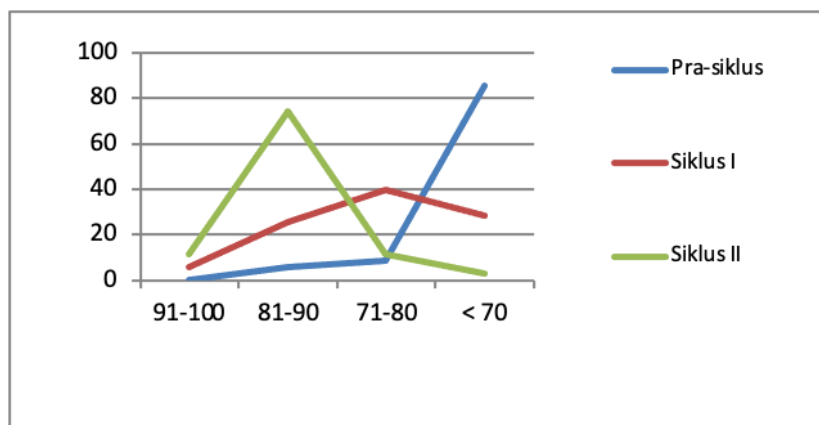
Keterangan	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	19,04%	52,38%	95,24%
Belum Tuntas	80,95%	47,62%	4,76%

Pada tabel dapat dijabarkan bahwa nilai tes atau evaluasi peserta didik dari kondisi pra-siklus sampai dengan siklus II mengalami kenaikan setelah diberikan tindakan model pembelajaran TGT berbasis *karuta* calis. Persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 52,38% dan mengalami kenaikan yang besar, yaitu siklus II mencapai sebesar 95,24%. Dengan hasil yang didapat menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis *karuta* calis mampu meningkatkan penguasaan kosakata pada peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal.

Besaran peningkatan nilai di setiap rentang nilai dari sebelum tindakan (pra-siklus) sampai dengan setelah tindakan (siklus I dan siklus II) mengalami kenaikan yang signifikan. Kondisi seperti ini menunjukkan besaran peningkatan kemampuan membaca dan menulis hiragana peserta didik pada kompetensi dasar wisata melalui model pembelajaran TGT berbasis *karuta* calis. Penjabaran lebih jelas dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 8.** Distribusi Frekuensi Nilai Pra-siklus, Siklus I, Siklus II

Nilai	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
91-100	0	5,71%	11,43%
81-90	5,71%	25,72%	74,28%
71-80	8,57%	40,00%	11,43%
< 70	85,71%	28,57%	2,86%
	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



**Gambar 1.** Distribusi Nilai Pra-siklus, Siklus I, Siklus II

Pengamatan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran juga mengalami kenaikan dan perubahan yang signifikan. Perilaku peserta didik yang diamati meliputi 4 indikator, yaitu kerjasama, disiplin, tekun dan aktif. Dengan pemberian tindakan TGT berbasis *karuta calis*, maka perilaku peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan. Indikator perilaku kerja sama mengalami peningkatan dari 75,71% di siklus I menjadi 88,57% di siklus II, perilaku disiplin mengalami kenaikan dari 71,43% di siklus I menjadi 87,14% di siklus II, perilaku tekun mengalami kenaikan dari 70,71% di siklus I menjadi 84,29% di siklus II, dan perilaku aktif mengalami kenaikan dari 72,14% di siklus I menjadi 86,43% di siklus II.

Hasil akhir adalah melihat hasil dari tindakan yang diberikan pada penelitian tindakan kelas, maka hal ini berdampak pada peningkatan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal semester 4 tahun pelajaran 2019/2020.

## 5. Simpulan

Pencapaian penilaian tes setiap siklus, mulai dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata tes di setiap akhir pengujian yang menunjukkan adanya peningkatan penguasaan membaca dan menulis hiragana peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal secara signifikan. Rata-rata pra-siklus sebesar 63,37%. Rata-rata tes sebesar 76,74% pada siklus I. Dan rata-rata sebesar 81,90% pada siklus II.

Pencapaian nilai rata-rata tes peserta didik dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan nilai. Pada akhir siklus I rata-rata nilai tes peserta didik sebesar 76,74% dan pada akhir siklus II mencapai rata-rata 85,71%. sehingga berhasil dalam indikator pencapaian kompetensi. Ini menunjukkan keberhasilan mencapai indikator pencapaian kompetensi. Artinya pemberian tindakan pada pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis *karuta calis* mampu meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kendal sebesar 81,23%.

Selanjutnya mengenai perubahan perilaku/tingkah laku peserta didik. Hasilnya adalah adanya perubahan perilaku/tingkah laku yang timbul pada para peserta didik yang diamati selama pembelajaran. Perubahan perilaku peserta didik yaitu adanya saling bekerja sama dalam kelompoknya, disiplin melakukan setiap kegiatan yang ada, tekun mengerjakan semua kegiatan dalam pembelajaran serta tekun untuk meningkatkan penguasaan hiragana masing-masing peserta didik, dan aktif dengan segala kegiatan selama pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Lamatenggo, Satria & Koni. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, Standar Proses.
- Pratiwi. 2008. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Rosda Karya.
- Rahmatdani, Sukmah. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tuornament (TGT) Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Anak dan Kosakata Siswa V SD Labschool UPI Bandung*, Tesis UPI: Tidak diterbitkan.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cetakan keenam, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin E. Robert. 1995. *Cooperative Learning Teori dalam model TGT*, Bandung: Perpustakaan UPI.
- Slavin E. Robert. 2007. *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono, Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*, Bandung: Remaja Rosdakarya.