

Abstraksi

Sakubun (mengarang) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran bahasa Jepang mengasah berbagai keterampilan bahasa pemelajar. Oleh karenanya diperlukan latihan dan pembinaan dengan metode yang terencana agar pemelajar terbiasa dalam melatih beragam keterampilan berbahasa Jepang. Telah dilakukan penelitian dengan metode pengajaran *Team Games Tournament* pada mata kuliah *Sakubun to Happyou II* mahasiswa semester enam Universitas Bina Nusantara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat metode pengajaran *Team Games Tournament* sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan metode konvensional. Metode TGT diberikan kepada kelas 06PAN sebagai kelas eksperimen dengan 20 orang siswa. Awal penelitian dilakukan *pre test*, untuk menguji kemampuan awal responden, kemudian diberikan treatment metode TGT (*Class Presentation, Team, Games, Tournament, Team Recognition*) selama 3 kali pertemuan. Setelah itu dilakukan *post test* untuk mengetahui kemampuan responden setelah diberikan metode TGT. Hasil dari penelitian ini adalah kenaikan pada nilai rata rata *post test* yang dicapai 19 dari 20 responden kelas eksperimen, dengan kenaikan nilai rata rata 5,9 poin. Kemudian dari hasil angket yang peneliti sebarkan kepada 20 responden kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa metode TGT membantu proses belajar *sakubun*, membuat atmosfer kelas menjadi lebih menyenangkan. Interaksi positif antar siswa membuat responden merasa terbantu oleh teman sekelompoknya dalam memahami materi *sakubun*.

Kata kunci: *team games tournament*, *sakubun*, metode pengajaran