

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME*
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
SISWA KELAS V MIN TUNGKOB**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MIFTAHUL CHAIRA

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM: 201223425**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
2017**

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF *TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V MIN TUNGKOP

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

Miftahul Chaira

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM. 201223425

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. M. Nasir Budiman, MA
NIP. 195701021986031003

Pembimbing II,



Fithriyah, S. Ag M. Pd
NIP. 197601172003122004

Dr. Mujiburrahman, M. Ag
NIP. 197109082001121001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V MIN Tungkob”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan alam Nabi besar Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H . M. Nasir Budiman, MA selaku dosen pembimbing I dan Ibu Fithriyah, S, Ag M. Pd pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada Ketua Prodi PGMI Dr. Azhar, M. Pd beserta para stafnya yang telah melayani penulis selama ini dalam perkuliahan.

Terima kasih kepada Bapak Dekan, Dosen dan seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang. Bapak Syahidan Nurdin, M. Pd selaku Penasehat Akademik yang telah menasehati dan memberikan inspirasi.

Terima kasih kepada Ibu Naswati, S. Ag dan Ibu Seri Mulyani, S. Ag selaku Kepala Sekolah dan Wakil MIN Tungkob Aceh Besar. Terima kasih juga

saya sampaikan kepada Ibu Handayani, S.Pd.I dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut beserta siswa siswinya

Terima kasih untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Khairul Bahri dan Ibunda Fadhlina yang selalu memberikan do'a, motivasi, nasehat, perhatian, cinta, kasih sayang dan begitu sabar telah membesarkan, mendidik, membimbing, mengarahkan, memberi kepercayaan kepada saya hingga tidak bisa terbalaskan. Selanjutnya terima kasih buat adik-adik saya Rifa Azzura dan Afa Azzira serta segenap keluarga yang telah memberikan semangat serta bantuan moril maupun materil demi kesuksesan saya. Terima kasih sahabat-sahabat PGMI terutama leting 2012 yang telah memberikan motivasi, semangat, serta pengalaman-pengalaman yang sangat berharga bagi penulis.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 19 Agustus 2016

Penulis

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Chaira

NIM : 201223425

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V MIN Tungkob

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 Januari 2017

Yang menyatakan,




(Miftahul Chaira)
201223425

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
SURAT PERNYATAAN.....	xi
ABSTRAK.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	3
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Penjelasan Istilah.....	4
 BAB II LANDASAN TEORITIS.....	 8
A. Pembelajaran Bahasa Inggris di MI	8
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris di MI	8
2. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di MI	9
B. Kemampuan Menulis	10
C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	11
D. Model-Model Pembelajaran Kooperatif	13
1. Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT.....	13
2. Langkah-Langkah Model Kooperatif TGT	19
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe TGT ..	20
E. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT	24
F. Materi Pembelajaran Bahasa Inggris	25
G. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada pembelajaran Bahasa Inggris	31
 BAB III METODE PEMBAHASAN.....	 33
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data	36

D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
1. Siklus I	41
2. Siklus II	47
B. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 : Month	26
Gambar 1.2 : Days.....	28
Gambar 1.3 : Siklus Rancangan PTK.....	34

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 : Materi Pembelajaran Kelas V Semester I	28
Tabel 1.2 : Kriteria Aktivitas Siswa.....	38
Tabel 1.3 : Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Pada Siklus I.....	44
Tabel 1.4 : Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I.....	45
Tabel 1.5 : Aktivitas Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> Pada Siklus II.....	50
Tabel 1.6 : Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry
Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry
2. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN
Tungkob Aceh Besar
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
5. Lembar Kerja Siswa (LKS)
6. Soal Test (Siklus I dan II)
7. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa (Siklus I dan II)
8. Dokumentasi
9. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Miftahul Chaira
Nim : 201223425
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V MIN Tungkob
Tanggal Sidang : 6 Februari 2017
Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Nasir Budiman, MA
Pembimbing II : Fithriyah,S, Ag M. Pd
Kata Kunci : Hasil Belajar, *Team Games Tournament (TGT)*

Selama ini pembelajaran Bahasa Inggris di MIN Tungkob cenderung kurang mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga terjadi kejenuhan siswa dalam belajar. Dalam hal ini penulis ingin menerapkan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe yaitu *Team Game Tournament (TGT)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas dan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MIN Tungkob. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-2 MIN Tungkob yang berjumlah 34 orang. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan: (1) Lembar Observasi (2) soal tes, kemudian dianalisis dengan menggunakan mean dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I sudah mencapai nilai 3,83 dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus II dengan nilai 4,66 dengan kategori baik sekali. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I mencapai nilai 61,76%, dan meningkat menjadi 88,23% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dikelas V-2 MIN Tungkob Aceh Besar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang sering digunakan di seluruh dunia. Di tingkat institusi pendidikan, sebagian besar bahasa yang diajarkan di setiap sekolah-sekolah saat ini adalah bahasa Inggris.¹ Di Indonesia bahasa Inggris sudah mulai diperkenalkan di tingkat pendidikan dasar. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dasar dalam berbahasa Inggris. Salah satu kemampuan berbahasa yang diajarkan adalah kemampuan menulis.

Menurut Slameto, kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa. “ Menulis adalah cara seseorang dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau simbol-simbol grafis, yaitu pembaca memahami pesan yang terkandung di dalamnya.”²

Dari hasil observasi awal penulis di kelas V MIN Tungkob Aceh Besar, proses pembelajaran bahasa inggris yang dilaksanakan di MIN Tungkob Aceh Besar masih berorientasi pada guru, siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Guru kurang menggunakan model yang bervariasi khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Selain itu hasil dari wawancara dengan guru bahasa Inggris juga

¹ Depdiknas, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta : BNSP, 2006), h. 106

² Slameto, *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah dasar*, (Surakarta: UNS Press, 2008), h. 141

terungkap bahwa keterampilan menulis siswa khususnya pada materi *Days* masih rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata kemampuan siswa di bawah standar yang diharapkan di sekolah yaitu 75.³

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. Pembelajaran dengan metode ini lebih menekankan interaksi antar siswa, siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah, karena siswa lebih mudah penjelasan dari kawanya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah model kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Menurut Slavin, model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, permainan (*game tournament*), dan penghargaan kelompok.⁴ Model pembelajaran kooperatif TGT

³ Hasil *Observasi dan wawancara* penulis di MIN Tungkob Aceh Besar

⁴ Slavin, Robert F, *Cooperative Learning*, (Bandung: 2000), h. 225

juga merupakan salah satu tipe yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah siswa secara heterogen.⁵

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktifitas selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis tertarik hasil untuk mengangkat suatu penulisan tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V MIN Tungkob”**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* pada pembelajaran Bahasa Inggris dikelas V MIN Tungkop Aceh Besar ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* ?

⁵ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Persada Pustaka, 2007), h. 65

C. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* .
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat penulisan secara umum adalah dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan pedoman bagi penulis serta menjadi bahan masukan untuk sekolah dan untuk guru Bahasa Inggris.

Manfaat secara khusus bagi siswa adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran pembaca, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan yang dapat dalam judul ini, yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan membagi kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Guru menyajikan materi, siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Siswa dituntut untuk bekerja

sama dan bertanggung jawab terhadap individu dan kelompoknya.⁶ Dijelaskan bahwa model pembelajaran tipe TGT sebagai pola interaksi siswa dengan guru didalam kelas yang menyangkut strategi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Menurut Slavin dalam pembelajaran TGT siswa memainkan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga diselingi pertanyaan dengan pertanyaan yang berupa kelompok (Identitas kelompok mereka).⁷ Pada akhirnya, seluruh siswa akan dikenai kuis, pada saat itu para siswa tidak akan dapat saling membantu. Pencapaian suatu materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penerapan model pembelajaran tipe TGT dalam penulisan ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.

2. Hasil Belajar siswa

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁸ Hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain, sebab hasil merupakan akibat dari proses belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penulisan ini adalah hasil belajar berupa nilai yang diperoleh siswa setelah

⁶ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Depdikup Dirjen Pendidikan Tinggi: 2006), h. 54

⁷ Slavin, *Cooperatif learning*, (Boston:Ally and Bacon Publisher, 1995), h. 78

⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 3

pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.

3. Menulis

Menurut Tarigan, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Menurut Akhadiah menulis adalah melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Dapat disimpulkan bahwa menulis adalah menyampaikan pikiran atau perasaan baik melalui tulisan maupun secara tatap muka.

4. Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran menurut Dimayati adalah “Proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses kemampuan, keterampilan dan sikap”.⁹ Bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan sebagai media komunikasi dan sebagai bahasa internasional pertama yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain diseluruh dunia¹⁰. Pembelajaran Bahasa Inggris yang penulis maksud dalam penulisan ini adalah proses belajar mengajar antara anak dengan pendidik

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran...*, h. 157

¹⁰ Zubaedi, *Desain pendidikan Karakter*, (Jakarta :Kencana Prenada Media Group, 2011, h. 228

untuk mempelajari tentang bahasa inggris di MIN Tungkob Aceh Besar pada materi pembelajaran days/nama-nama hari.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Pembelajaran Bahasa Inggris di MI

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris di MI

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.¹¹ Pembelajaran juga merupakan suatu proses rangkaian proses belajar mengajar, dalam proses pembelajaran kemampuan untuk memahami suatu materi diantaranya dipengaruhi oleh suatu model yang digunakan. Penggunaan model yang sesuai untuk materi yang diajarkan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran Bahasa Inggris adalah sebuah proses memberikan pengalaman berbahasa yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang sehingga terjadi penguasaan grammar bahasa yang sedang dipelajari.¹² Siswa diberikan kegiatan berbahasa yang benar-benar ada dan dipakai dalam komunikasi nyata. Dalam konteks pendidikan Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat komunikasi guna mengakses menyimpan dan berbagi informasi. Sebagai alat untuk berkomunikasi, bertukar informasi, dan menjalin hubungan antar sesama. Dalam keseharian

¹¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) h. 134.

¹² Slamet Hariyanto, *Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah/madrasah*, diakses pada tanggal 15 oktober 2016 dari situs <http://suaraguru.Wordpress.com/2014/04/18/pembelajaran-Bahasa-Inggris-di-sekolah>

bahasa berfungsi sebagai alat untuk menjalin hubungan antar sesama dan bertukar informasi.

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di MI

Tujuan program pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris, mendorong kesenangan dan motivasi, mempromosikan belajar mengenai budaya-budaya lain, mengembangkan keterampilan kognitif anak, mengembangkan kesadaran metalinguistik anak dan mendorong pengetahuan pembelajaran untuk belajar.¹³ Jadi, tujuan program pembelajaran Bahasa Inggris menurut pendapat di atas adalah melatih siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi, mengenal berbagai budaya, dan mendorong anak untuk termotivasi dalam belajar.

Sedangkan menurut kurikulum 2006 Depdiknas, tujuan Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI adalah (1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (*language accompanying action*) dalam konteks sekolah, (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI mencakup kemampuan berkomunikasi lisan secara terbatas dalam konteks sekolah, yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Mendengarkan
- b. Berbicara

¹³ Pinter, Annamaria, *Teaching Young Language Learner*, (Oxford: Oxford University Press, 2006). h . 38

c. Membaca

d. Menulis.¹⁴

Untuk penelitian ini penulis memilih keterampilan menulis sebagai bahan penelitian. Keterampilan menulis memfokuskan siswa dalam mengamati, mengklasifikasi, menginterpretasi, dan mengkomunikasikan, misalnya : menyusun kalimat acak menjadi satu kalimat. Serta diarahkan untuk menunjang pembelajaran komunikasi tulis. Menulis dapat bermanfaat untuk kemampuan diri dengan aktif berfikir dalam menuangkan ide dan gagasan ke dalam sebuah tulisan.

B. Kemampuan Menulis

Menurut Slameto¹⁵, kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa. “ Menulis adalah cara seseorang dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan atau simbol-simbol grafis, yaitu pembaca memahami pesan yang terkandung di dalamnya

Kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar. Kemampuan menulis seseorang akan menjadi baik apabila memiliki : (a) Kemampuan untuk menemukan masalah yang akan ditulis, (b) Kepekaan terhadap kondisi pembaca, dan (c) Kemampuan menggunakan bahasa indonesia.

¹⁴ Depdiknas, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta : BNSP, 2006), h. 84

¹⁵ Slameto , *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia di Sekolah dasar*, (surakarta: UNS Press, 2008), h. 141

Dalam kemampuan menulis siswa di MI Tungkob siswa masih mengalami masalah dalam penulisan huruf, penulisan kata, penggunaan kalimat sederhana, tanda baca (huruf kapital, titik, koma, dan tanya), siswa perlu bimbingan agar masalah tidak berlarut-larut dan tidak berkepanjangan menjadi kebiasaan yang tidak baik, maka dari itu siswa perlu bimbingan seperti berikut :

1. Pengajaran (Bimbingan) merupakan suatu bentuk pengajaran yang bersifat menyembuhkan atau membetulkan. Pengajaran yang membuat menjadi baik. Pengajaran bersifat lebih khusus, karena bahan dan pelaksanaannya disesuaikan dengan jenis, sifat dan latar belakang masalah yang dihadapi siswa
2. Peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan, menyesuaikan pengajaran dengan bakat, kemampuan dan minat siswa

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.¹⁶ Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa melalui tes setelah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan tingkat kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai.

Dalam mencapai hasil belajar siswa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

¹⁶ Agus Suprijono. *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 34

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor tersebut meliputi beberapa bagian yang bersumber dari individu, diantaranya bakat, minat, kecerdasan, cara belajar dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri siswa seperti lingkungan, sosial, masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.¹⁷ Munandar mengatakan “Pada umumnya faktor eksternal dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor keluarga, masyarakat, dan sekolah.¹⁸ Keluarga sangat mempengaruhi faktor prestasi siswa, karena keluarga adalah tempat pertama dia belajar. Namun kebanyakan orang tua sekarang tidak memperdulikan lagi masalah belajar anaknya, mereka menganggap bahwa mereka tidak berkewajiban mengajari karena mereka telah memenuhi kewajiban menyekolahkan anaknya dan kemudian gurulah yang berkewajiban penuh mengajari anak-anak mereka. Dengan tidak adanya kepedulian orang tua baik dukungan belajar dan bimbingan belajar maka si anak akan malas dalam belajar dan susah memahami suatu pengetahuan

Sekolah memiliki peran yang penting dalam mempengaruhi belajar siswa. Faktor yang dominan berpengaruh disekolah adalah model mengajar, kurikulum, dan juga fasilitas sekolah, sedangkan masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan

¹⁷ Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 54

¹⁸ Munandar S. C Utami, Mengembangkan Bakat dari Kreativitas Anak, (Jakarta: Erlangga, 2002) h. 102

siswa dalam masyarakat yang membuat siswa bercermin dari kehidupan lingkungan tersebut. Bila disekitar tempat tinggalnya terdiri dari orang-orang berpendidikan terutama siswa-siswa yang rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, akan mendorong siswa yang lain akan lebih giat belajar, begitu juga sebaliknya. Oleh sebab itu siswa sangat berpengaruh dengan masyarakat sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Karena siswa akan menirukan tingkah laku yang dilakukan oleh masyarakat sekitarnya

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa terbagi atas dua internal dan eksternal. Internal berasal dari dalam diri siswa sedangkan *eksternal* berasal dari luar diri siswa. Dalam *internal* faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah bakat, minat, kecerdasan, cara belajar dan kesehatan. Sedangkan dalam eksternal ialah faktor sekolah, rumah dan masyarakat. Faktor-faktor diatas sangat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa

D. Model-Model Pembelajaran Kooperatif

Model kooperatif adalah model pembelajaran berdiskusi, dimana dalam diskusi yang dilakukan siswa diusahakan beragam (heterogen). Beragam dalam arti bahwa dalam satu kelompok masing-masing individu berbeda dalam hal kemampuan kognitif, jenis kelamin dan latar belakang sosial maupun budaya.¹⁹ Hal tersebut dimaksudkan supaya mereka saling bertukar pengalaman dalam proses pembelajaran.

¹⁹ Tim Urge, *Petunjuk Pelaksanaan Kooperatif*, (Surabaya: IKIP, 1997), h. 15

Dengan demikian dapat dipahami pembelajaran kooperatif mengacu kepada model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen dan dikelompokkan dengan kemampuan yang berbeda. Jadi dalam setiap kelompok terdapat siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam menyelesaikan LKS, anggota kelompok saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran Kooperatif adalah “pembelajaran yang secara sadar dan sistematis menggabungkan interaksi antara sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata”.²⁰ Jadi pembelajaran kooperatif dirancang berdasarkan kesadaran bahwa manusia adalah makhluk sosial. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi sesama manusia agar terhindar dari kesalahpahaman.

Sedang menurut Sugiyanto Pembelajaran Kooperatif adalah “pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.²¹ Jadi pembelajaran kooperatif dalam Bahasa Inggris merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar dengan cara bekerja kelompok dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sehingga dengan demikian memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Belajar adalah “suatu proses pribadi tetapi juga proses

²⁰ Nurhadi, dkk, *Pembelajaran Kontektual dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: UM Press, 2004), h. 60

²¹ Sugiyanto, *Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 35

sosial yang terjadi ketika masing-masing orang yang berhubungan dengan yang lain. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok yang dilakukan secara asal-asalan tetapi ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya”.²² Dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Setiap anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok dapat dilaksanakan dan interaksi antar siswaakan lebih intensif. Adapun keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

1. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial
2. Mengembangkan kegembiraan yang sejati
3. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan
4. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai sosial dan komitmen
5. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri
6. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
7. Membangun persahabatan yang berlanjut sampai dewasa
8. Menghilangkan siswa dari penderitaan kesendirian atau ketersaingan
9. Meningkatkan rasa percaya kepada manusia
10. Siswa bertanggung jawab atas proses belajarnya, terlibat secara aktif dan memiliki usaha yang lebih besar untuk berprestasi
11. Siswa mengembangkan keterampilan berfikir tinggi dan berfikir kritis

²² Sugiyanto, *Pembelajaran Kooperatif...*, h. 61

12. Hubungan yang lebih positif antar siswa dan kesehatan psikologi yang lebih besar.²³

Ada dua alasan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki pembelajaran, hal ini berlaku untuk semua mata pelajaran, kedua hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
2. Pembelajaran dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar, berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model kooperatif Tipe Team Game Tournament merupakan model yang menekankan pada aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut²⁵:

1. Para siswa memiliki tanggung jawab pada siswa yang lain dalam kelompoknya.
2. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.

²³ Rahayu Sri, *Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan*, (Chimera: 2000), h. 53

²⁴ Slavin, *Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Buana Pustaka, 2005), h. 36

²⁵ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Depdikbud Dirjen Tinggi, 2006), h. 19

3. Para siswa harus berbagi tugas tanggung jawab sama besarnya diantara anggota kelompok.
4. Para siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.

Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, rasa percaya diri, mampu menggunakan strategi berfikir tingkat tinggi. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama. Tujuan pembelajaran kooperatif ini adalah memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan anggota kelompok²⁶, dengan demikian pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil, bekerja sama adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen²⁷. Keberhasilan dari model ini sangat bergantung pada kemampuan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

Dari beberapa pengertian di atas, penulis dapat mengambil pengertian bahwa pembelajaran kooperatif adalah sebuah pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok yang saling bekerjasama saling berbagi tanggung jawab.

²⁶ Slavin, *Cooperative Learning*, (Boston: Ally And Bacon Publisher, 1998), h. 78

²⁷ Tim Pustaka, *Panduan Lengkap KTSP*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008), h. 166

Menurut Slavin ada 5 macam model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), model ini menekankan kerjasama antar sesama anggota kelompok untuk mencapai ketuntasan belajar serta setiap minggu atau setiap 2 minggu dilakukan evaluasi dan pemberian skor.
2. Jigsaw, merupakan pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok pakar dan kelompok awal dimana setiap anggota kelompok bertanggung jawab dalam mempelajari bagian mata pelajaran yang diberikan oleh guru.
3. GI (*Group Investigation*), merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa dilibatkan sejak perencanaan baik dalam menentukan topik maupun pembelajaran secara investigasi. Metode ini menuntut siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik.
4. Metode struktural, model ini menekankan pada struktur khusus yang dirancang mempengaruhi pola-pola interaksi.
5. TGT (*Team Game Tournament*), model ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.²⁸

Dalam penelitian ini penulis memilih model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk materi *Days*.

²⁸ Slavin, Robert F, *Cooperatif Learning*, (Bandung: 2000), h. 64

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT

Model Kooperatif Tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.²⁹ Model pembelajaran TGT didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. TGT juga menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu di Tipe TGT, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya.

Penerapan model TGT ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap tugas kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (game) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, dan santun. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

²⁹ Slavin, R . E (Kooperatif Laerning TGT, Bandung: Nusa Media, 2008) h. 62

2. Langkah – Langkah Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Menurut Nur Asma, adapun langkah- langkah³⁰ dari penerapan kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang siswa yang anggotanya heterogen. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. Permainan (*game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Skor ini nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

³⁰ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Depdikdup Dirjen Pendidikan Tinggi, 2006), h. 54

d. *Turnament*

Pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial TGT dimana pada saat diskusi kelompok didesain kelompok-kelompok kooperatif yang diberi istilah model diskusi “Berpikir-Berpasangan-Berempat” atau *think pair square*. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. Penghargaan kelompok

Guru mengumumkan kelompok yang terbaik sesuai dengan namanya. Model TGT ini mengandung kegiatan-kegiatan yang bersifat permainan. Secara umum peran guru dalam model ini adalah memacu siswa agar lebih serius dan bersemangat, kemudian membandingkannya dengan prestasi siswa (kelompok) lain. Dengan demikian dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang lebih baik.

Menurut Trianto, langkah-langkah³¹ penerapan model pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Presentasi Kelas

Sama seperti STAD, yaitu: materi pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi dikelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi Audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah berfokus pada

³¹ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Persada Pustaka, 2007), h. 83

TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kuis, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengajarkan kuis-kuis/game-game, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Kelompok (tim)

Tim terdiri empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim berbeda.

d. Turnament

Turnament adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnament pertama, guru menunjukkan siswa untuk berada pada meja turnament, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang

seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual, kemungkinan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka melakukan hal yang terbaik.

e. Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

Tim akan memberikan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Menurut Slavin, langkah-langkah³² penerapan model pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Siswa Bekerja Dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai mata pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b. Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap turnamen ditempati 5-6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok

³² Slavin, R.F (*Cooperatif Learning Teori*, Bandung: Nursa Media, 2008), h. 58

yang sama. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

c. Penghargaan Kelompok

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang telah diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif tipe *Team Game Tournamen* (TGT)

Adapun kelebihan dan kekurangan³³ dari model kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

Setiap model atau metode mengajar yang disajikan selalu memiliki kelebihan dan kekurangan. Tidak ada satu model mengajar yang baik untuk semua pengajaran. Metode atau model yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu itu tergantung pada kondisi masing-masing unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar secara faktual. Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa TGT bukanlah suatu model yang sempurna dan tanpa cacat sedikit pun. Antara lain kelebihan dan kekurangan dan kelemahan model kooperatif *Team Game Tournament* (TGT):

³³ Slavin, *Cooperatif Learning*, (Boston: Ally And Bacon Publisher. 2008), h. 90

1. Kelebihan

- a. Tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan dari siswa yang lain.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Dapat membantu anak untuk respon pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya dan menerima perbedaan.
- d. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Siswa lebih menguasai materi dengan cepat.

2. Kelemahan

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Butuh sarana maupun prasarana yang mendukung.
- c. Bagi siswa yang lambat akan ketinggalan.
- d. Menimbulkan kekecewaan bagi siswa yang pandai.

E. Materi Pembelajaran Bahasa Inggris

Adapun materi bahasa Inggris yang diajarkan di kelas V MI pada semester satu (ganjil) yaitu meliputi:

1. Month artinya bulan, yang mempelajari tentang nama-nama bulan



Gambar. 1.1 Month

2. How do you feel yaitu Bagaimana perasaanmu, yang mempelajari tentang bercerita dengan berdialog

Teacher : Salma, do you know why I call you here? (salma apakah kamu tau mengapa aku memanggilmu?)

Student : No ma'am, I don't know (tidak bu, saya tidak tau)

Teacher : I saw attendance list this morning, I see you have many absent (aku melihat daftar hadir mu tadi pagi, dan aku melihat kamu memiliki banyak ketidakhadiran)

Student : Yes mom, that's right (ya bu, itu benar)

Teacher : Why you do it salma? what is your reason? (mengapa kamu melakukannya salma? apa alasamu?)

Student : Sorry mom, It's because my grandmother was sick and I should to care her (maaf bu. itu semua karna nenek ku sakit dan aku harus merawatnya)

Teacher : But why did you not inform that by telephone or letter? (tetapi mengapa kamu tidak memberitahu lewat telepon atau surat?)

Student : I don't have the occasion to do that mom, I should treat her every time (aku tidak memiliki kesempatan bu, aku harus merawatnya setiap waktu)

Teacher : Because you have get 7 absent, your parents should to come here (karna kamu telah memiliki 7 ketidak hadiran, orang tuamu harus datang kesini)

Student : Alright mom, I will inform that to my parent (baik bu, saya akan memberitahukan pada orang tua saya)

Teacher : Okay, this is the letter, and never do that again salma (baiklah, ini surat nya dan jangan pernah mengulangnya lagi salma)

Student : I promise mom, thank you (aku berjanji bu, terimakasih)

Teacher : You are wellcome, now you can back to your class (sama-sama, sekarang kamu boleh kembali ke kelas).

Student : Thank you mom (terimakasih bu)

3. Days yaitu hari, yang mempelajari tentang nama-nama hari



Gambar 1.2 Days

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil salah satu materi pada semester ganjil yaitu Days

Tabel 1.1. Materi Pembelajaran Kelas V Semester I

Standar Kopetensi	Kompetensi Dasar
4.Mengeja dan menyalin kalimat sangat sangat sederhana dalam konteks sekolah	4.1 Mengeja kalimat sangat sederhana secara cepat dan berterima

Pada penelitian ini, penulis memilih salah satu materi pembelajaran bahasa inggris kelas V MI SK 4 dan KD 4.1 dan 4.2

Uraian materi tentang “Days” dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a. Pengertian “Days”

Dalam kamus bahasa Inggris, “Days” artinya 1 hari³⁴ sedangkan “Days” artinya hari-hari, jadi yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu materi tentang nama-nama hari yang terdiri dari tujuh hari dengan menggunakan Bahasa Inggris.

1. Senin (Monday)
2. Selasa (Tuesday)
3. Rabu (Wednesday)
4. Kamis (Thursday)
5. Jum’at (Friday)
6. Sabtu (Saturday)
7. Minggu (Sunday)

b. Menyusun Kalimat Days

Kalimat adalah satuan bahasa terkecil yang mengungkapkan pikiran yang utuh, baik dengan cara lisan maupun tulisan. Dalam wujud lisan, kalimat diucapkan dengan suara naik turun, dan keras lembut, disela jeda, dan diakhiri dengan intonasi akhir.

Dalam penyusunan kalimat Bahasa Inggris terdapat unsur-unsur atau bagian-bagian dalam sebuah kalimat. Dengan memahami unsur kalimat berupa *Subjek, Predicate, Object*, dan Keterangan (SPOK)³⁵. Adapun penjelasan secara rinci sebagai berikut :

³⁴ John M. Echols, *Kamus Inggris Indonesia*, (PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta), hal. 165.

1. *Subject* adalah pelaku atau orang yang melakukan kegiatan tertentu. *Subject* pada umumnya berupa kata benda seperti nama orang, bintang, tumbuhan dan benda. Contoh: Budi, Gajah, Anggrek, dan lain-lain
2. *Predicate* adalah unsur kalimat yang menyatakan kegiatan yang sedang dilakukan oleh subjek. *Predicate* biasanya merupakan kata-kata kerja. Contoh: Memasak, Bermain, Menyanyi, dan lain-lain
3. *Object* adalah sesuatu yang dikenali tindakan oleh *Subject*. Sama seperti *Subject*, *Object* dapat berupa kata-kata benda. Contoh: Ayah, Harimau, Pakaian, dan lain-lain
4. Keterangan adalah sebuah kalimat keterangan menjelaskan bagaimana, dimana atau kapan peristiwa yang dinyatakan dalam kalimat tersebut, keterangan didalam kalimat berupa : keterangan tempat, keterangan cara, keterangan tujuan, keterangan alat, keterangan waktu dan keterangan penyerta.

Contoh penyusunan kalimat Days :

1. I wash my clothes on sunday
S P O K

F. Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran Bahasa dengan materi tentang Days diajarkan di kelas V semester I. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Dengan pembelajaran

³⁵ Alamsyah Teuku, *Bahasa Indonesia Materi Kuliah MKU Untuk Mahasiswa*, (PBSID FKIP Unsyiah, 2008), h. 81

kooperatif ini, siswa belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama dalam suatu kelompok belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* ini diharapkan dapat menambah nilai-nilai sosial, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti membahas materi tentang days, dan kegiatan sehari-hari.

Langkah-Langkah pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Days* adalah:

1) Penyajian Kelas

a. Kegiatan Awal

- Memberikan apersepsi dengan menanyakan “Pada hari apakah kita belajar Bahasa Inggris?” mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran
- Guru memberikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran
- Guru menginformasikan materi days

b. Kegiatan inti

- Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri 6-7 siswa dalam satu kelompok
- Guru menentukan ketua setiap kelompok yang akan mewakili kelompok dalam diskusi (Kelompok)
- Guru memandu siswa dalam kerja kelompok
- Guru membagikan kartu puzzle kepada setiap kelompok

- Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS (Permainan)
- Guru menukarkan lembar jawaban kelompok satu kepada kelompok dua, begitu juga dengan kelompok yang lainnya.
- Guru membimbing siswa dalam mengoreksi hasil jawaban siswa
- Mengumumkan skor yang didapat dari setiap kelompok (Tournament)
- Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok (Penghargaan Kelompok)

c. Kegiatan Akhir

- Guru memberikan penguatan terhadap hasil turnamen yang dilakukan oleh siswa
- Guru memberikan penghargaan kepada semua kelompok sesuai skor yang diperoleh
- Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran
- Guru mengadakan evaluasi
- Guru memberikan refleksi kepada siswa

BAB III

METODE PEMBAHASAN

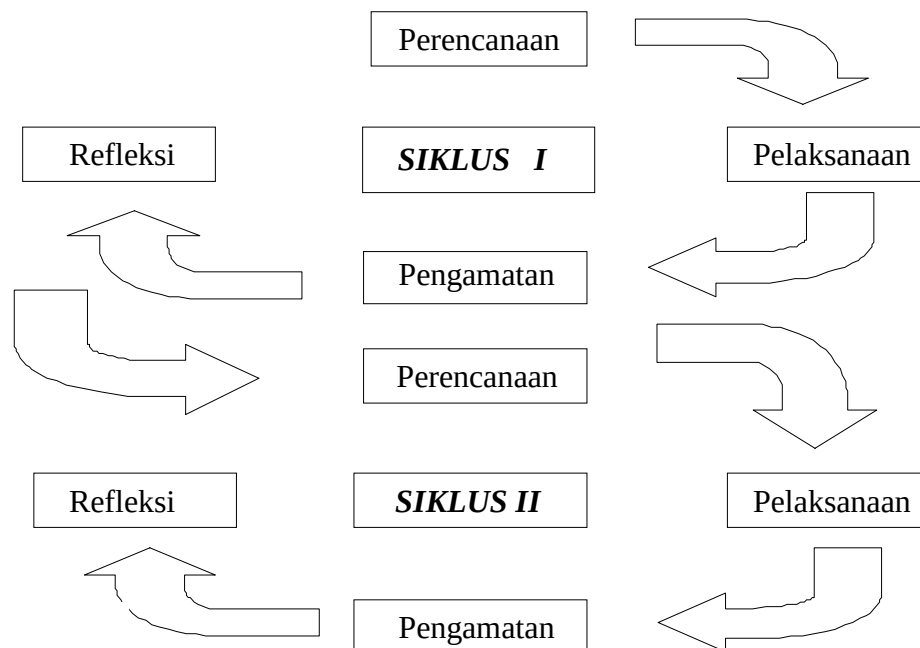
A. Rancangan Penelitian

Adapun penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan, atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran.²⁶ Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.²⁷ Tujuan ini dapat dicapai dengan cara melakukan berbagai tindakan untuk memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran dikelas, baik disadari atau mungkin tidak disadari.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti beberapa tahapan yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan tersebut terjadi secara berulang-ulang sehingga penelitian menghasilkan tindakan. Penelitian ini merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi melalui tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran dikelas secara profesional.²⁸ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.3 rancangan PTK berikut ini :

²⁶Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009), H. 16.

²⁷ Manshur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), H. 10.



Adapun langkah-langkah persiapan yang harus dilakukan dalam PTK adalah:

1. Perencanaan (*Planning*)

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan, yaitu tentang *Days* atau Nama-nama hari
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus
- c. Menyusun alat evaluasi kepada siswa, berupa: Soal test, LKS
- d. Membuat instrumen pengamatan aktivitas siswa selama berlangsungnya proses tindakan.

²⁸ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2005) h. 155.

2. Tindakan (*Action*)

Langkah kedua yang harus diperhatikan adalah tindakan. Tindakan ini dilakukan secara sadar dan terkontrol. Adapun langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah menentukan materi, selanjutnya menyusun RPP untuk siklus I. Kemudian peneliti melakukan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I. Setelah selesai dilakukan tindakan pada siklus I, peneliti mengadakan ujian diakhir disetiap siklus pembelajaran dengan test untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus I. Lalu peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru bidang studi Bahasa Inggris yang bertindak sebagai pengamat jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan I yang baru selesai dilaksanakan, dan ternyata siswa tidak mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melanjutkan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I

Berdasarkan hal tersebut dirancang kembali RPP untuk siklus II, dan seperti pada siklus I peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan RPP siklus II. Langkah kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan siklus II. Langkah terakhir sesudah dilakukan siklus II diatas maka diadakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana materi kegiatan days atau nama-nama hari yang diajarkan dengan menerapkan model *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kejadian yang berlangsung ketika proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti seperti mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas, sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar aktivitas siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah kegiatan untuk meningkatkan, merenungkan, dan mengemukakan kembali apa yang terjadi pada siklus I untuk penyempurnaan pada siklus II. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi, para pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Peneliti mencatat semua saran/masukan para pengamat untuk tindakan yang sesuai dengan siklus berikutnya.

B. Subjek penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-2 MIN Tungkob Aceh Besar dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa. Terdiri dari 23 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Maka teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menurut Riyanto²⁹ observasi adalah mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan dalam situasi buatan khusus diadakan. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa dengan penggunaan model pembelajar *Team Game Tournament* pada pelajaran Bahasa Inggris materi tentang *Days/* nama-nama hari

2. Tes

Tes adalah suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur pencapaian tingkat atau nilai ketuntasan pembelajaran.³⁰ Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *team game tournament* pada pelajaran Bahasa Inggris pada materi *Days*.

D. Instrumen Penelitian

Adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah :

a. Lembar Observasi

Lembaran ini berupa daftar ceklist yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada pelajaran Bahasa Inggris di kelas V materi *Days* atau nama-nama hari.

²⁹ Riyanto, yatim, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya: SIC, 2010), H. 56.

³⁰ Granditama, *Definisi test dan Post test*, Maret 2014. Diakses pada tanggal 23 Januari 2016 dari situs: [gnditama-doc. Blogspot.co.id/](http://gnditama-doc.blogspot.co.id/).

b. Soal Test

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, yaitu berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis tentang aspek-aspek yang ingin diketahui dari jawaban yang diberikan secara tertulis. Adapun bentuk penyajian soal test dan soal yang digunakan berbentuk essay dengan jumlah 5 soal yang terdiri dari 4 indikator. Bentuk penyajian dalam penelitian ini adalah post test

E. Teknik Analisis Data

1. Lembar Observasi

Data aktifitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas ini berguna untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*. Analisis aktivitas siswa menggunakan kriteria nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2 Kriteria Penilaian Siswa

No.	Nilai	Kategori Penilaian
1.	5	Sangat baik
2.	4	Baik
3.	3	Cukup
4.	2	Kurang ³¹

³¹ Zainal Aqib dan M. Maftuh. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Yrama Widya, 2009), h.270

Dalam menentukan kriteria tingkat kemampuan siswa (TKS), penulis menggunakan kriteria berdasarkan Sukardi³².

$1,50 \leq \text{TKS} < 2,50$: kurang baik

$2,50 \leq \text{TKS} < 3,50$: cukup baik

$3,50 \leq \text{TKS} < 4,50$: baik

$4,50 \leq \text{TKS} < 5,00$: sangat baik

Keterangan :

TKS : Tingkat Kemampuan Siswa

Berdasarkan aktivitas lembar observasi siswa dapat menggunakan rumus

Mean sebagai berikut

$$\bar{x} = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Rata-rata Hitung

n : Jumlah Sampel

2. Data hasil belajar peserta didik

Analisis data hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*. Data tersebut diperoleh dari hasil tes, seorang peserta didik dikatakan berhasil belajar secara individu apabila nilainya sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Nilai KKM untuk

³² Sukardi, *Metodologi Penelitian : Kompetensi Dan Prakteknya* (jakarta : PT Bumi Aksara, 2004) h. 169

pelajaran Bahasa Inggris yang ditetapkan oleh sekolah MIN Tungkob adalah ≥ 75 . Sedangkan nilai untuk ketuntasan secara klasikal adalah 80%. Adapun cara menghitung nilai hasil belajar siswa untuk mencari nilai ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Banyaknya siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa keseluruhan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di MIN Tungkob aceh Besar pada kelas V-2 semester genap tahun ajaran 2016/2017 pada materi Days dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun uraian pelaksanaan tiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran, penulis mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran model TGT. Selain itu penulis juga mempersiapkan LKS, lembar observasi aktivitas siswa dan soal tes.

b. Pelaksanaan (Tindakan)

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris siklus I dilaksanakan pada Hari rabu tanggal 9 November 2016. Penulis bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran ini dibagi dalam 3 tahap. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal (Penyajian Kelas) :

Pelaksanaan pembelajaran I dilaksanakan oleh penulis sebagai guru. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tahap-tahap tersebut sesuai dengan siklus 1.

Kegiatan pada tahap penyajian kelas (kegiatan awal) diawali dengan memberikan salam, mengkondisikan kelas, memotivasi siswa dan terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru memperkenalkan kepada siswa tentang model pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* dan tahapan - tahapan pembelajarannya serta menggali pemahaman awal siswa melalui tanya jawab, sebagai pemahaman awal siswa sebelum masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti :

Pada tahap ini guru membagi siswa kedalam 6 kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa, guru menentukan ketua setiap kelompok yang akan mewakili kelompok dalam diskusi, kemudian guru memberikan kartu berupa puzzle beserta LKS pada setiap kelompok, setiap kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan LKS. Selama proses menyelesaikan LKS berlangsung, jika siswa yang mengalami kesulitan maka guru membimbingnya untuk dapat menyelesaikan masalahnya. Setelah selesai mengerjakan LKS guru menukar jawaban kelompok satu kepada kelompok 2 dan seterusnya, Siswa dari tiap kelompok akan ditanding pada satu meja dimana siswa yang berada dimeja tersebut terdiri dari beberapa kelompok yang berbeda. Kemudian setelah siswa berkumpul dimeja turnamennya masing-masing maka akan ada soal dan setiap siswa mengambil secara acak, dan membacakannya lalu menjawab, jika siswa dalam satu meja punya jawaban lain boleh ikut menjawab, begitu seterusnya, suasana belajar menjadi menantang dan menyenangkan bagi siswa. Perhitungan skor dalam permainan ini dihitung dari

siapa yang dapat menjawab, kemudian guru mencatat dan menghitung skor yang mereka dapatkan dalam satu kelompok dan membagi peringkat setiap kelompok.

Setelah guru menghitung skor pada kelompok, maka guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan memberikan penghargaan kelompok baik, kelompok sangat baik dan yang paling baik mendapatkan kelompok super.

3. Kegiatan Akhir :

Tes dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal essay sebanyak 5 soal. Soal evaluasi berupa tes tulis yang dikerjakan secara individu oleh setiap siswa. Kemudian guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menjawab soal evaluasi. Setelah waktu ditentukan habis, siswa mengumpulkan pekerjaannya. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan memberikan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru bidang studi Bahasa Inggris yaitu Ibu Handayani S. Pd. I

Aktivitas siswa pada siklus I sudah menunjukkan hasil yang baik, meskipun siswa masih belum aktif menjawab pertanyaan guru dan bekerjasama dalam kelompok. Perincian aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3 : Aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I

No.	Aspek yang diamati	Nilai			
		2	3	4	5
1.	Mendengarkan penyampaian guru			4	
2.	Menyimak materi pelajaran			4	
3.	Menjawab pertanyaan guru		3		
4.	Mendengarkan arahan guru			4	
5.	Membentuk kelompok sesuai arahan guru			4	
6.	Berinteraksi dengan teman kelompoknya sendiri dan kelompok yang lain		3		
7.	Bekerjasama dalam membantu teman kelompok	2			
8.	Menanyakan materi yang belum dipahami			4	
9.	Mengerjakan soal dalam kelompok				5
10.	Antusias saat tournament dilaksanakan			4	
11.	Mengerjakan evaluasi atau tes akhir				5
12.	Membuat kesimpulan			4	
Jumlah		46 3,83 =4 (baik)			

Sumber: hasil penelitian di MIN Tungkob Aceh Besar 2016

Keterangan:

$1,50 \leq \text{TKS} < 2,50$: kurang baik

$2,50 \leq \text{TKS} < 3,50$: cukup baik

$3,50 \leq \text{TKS} < 4,50$: baik

$4,50 \leq \text{TKS} < 5,00$: sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa rata-rata mendapat nilai 4 dalam kategori baik. Untuk aspek mengerjakan soal dalam kelompok dan mengerjakan evaluasi atau tes akhir mendapat nilai 5 dalam kategori sangat baik. Akan tetapi pada aspek bekerjasama dalam

membantu teman kelompok mendapat nilai 2 masih dalam kategori kurang. Jadi nilai rata-rata keaktifan siswa memperoleh nilai 3,83 dalam kategori baik.

Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Siklus I

Pada proses belajar mengajar RPP siklus I, guru memberikan tes akhir dengan jumlah 5 soal yang diikuti oleh 34 siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil tes belajar pada siklus I pada materi *Days* dapat dilihat pada table 1.4 :

Tabel 1.4: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	X1	95	Tuntas
2.	X2	80	Tuntas
3.	X3	80	Tuntas
4.	X4	100	Tuntas
5.	X5	90	Tuntas
6.	X6	90	Tuntas
7.	X7	90	Tuntas
8.	X8	50	Tidak Tuntas
9.	X9	65	Tidak Tuntas
10.	X10	90	Tuntas
11.	X11	65	Tidak Tuntas
12.	X12	75	Tuntas
13.	X13	65	Tidak Tuntas
14.	X14	45	Tidak Tuntas
15.	X15	95	Tuntas
16.	X16	80	Tuntas
17.	X17	90	Tuntas
18.	X18	60	Tidak Tuntas
19.	X19	75	Tuntas
20.	X20	80	Tuntas
21.	X21	85	Tuntas
22.	X22	60	Tidak Tuntas
23.	X23	100	Tuntas
24.	X24	95	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
26	X26	90	Tuntas
27	X27	40	Tidak Tuntas
28	X28	75	Tuntas
29	X29	70	Tidak Tuntas
30	X30	100	Tuntas
31	X31	60	Tidak Tuntas
32	X32	60	Tidak Tuntas
33	X33	100	Tuntas
34	X34	45	Tidak Tuntas
Jumlah			21

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Tungkob Aceh Besar 2016

$$\begin{aligned}
 KKM &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{21}{34} \times 100\% \\
 &= 61,76\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 1.4 di atas, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 21 siswa (61,76%), sedangkan 13 siswa (38,24%) belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Nilai ketuntasan klasikal yang ditentukan harus mencapai 80%. Jadi hasil belajar siswa belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal yang telah ditentukan.

d. Refleksi

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I masih berada dalam kategori baik. memiliki kekurangan khususnya pada saat bekerja sama dalam membantu teman. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan dengan model TGT. Oleh karena itu, pada siklus II guru perlu memberikan motivasi pada setiap kelompok untuk lebih aktif dan lebih

berani dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, suasana kelas perlu lebih dikontrol.

Hasil tes menunjukkan pada siklus I sebanyak 21 siswa (61,76%) sudah tuntas belajar, sedangkan 13 siswa belum tuntas belajar. Hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi KKM secara klasikal yaitu 80%. Berdasarkan refleksi di atas penulis melanjutkan pembelajaran siklus selanjutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran, penulis mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran model TGT. Selain itu penulis juga mempersiapkan LKS, lembar observasi aktivitas siswa dan soal tes. Berdasarkan hasil refleksi sebagai bahan pegangan agar dapat dilakukan perbaikan proses pembelajaran sehingga siklus selanjutnya menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Adapun perencanaan pada siklus II berdasarkan refleksi I adalah memberikan motivasi pada setiap kelompok untuk lebih aktif dalam menyelesaikan LKS dan menjawab pertanyaan guru, menjelaskan kembali langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *team game tournament* dan memberikan bimbingan khusus untuk siswa yang belum tuntas belajar.

b. Pelaksanaan (Tindakan)

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris siklus I dilaksanakan pada Hari Kamis tanggal 10 November 2016. Penulis bertindak sebagai guru. Proses

pembelajaran ini masih dibagi dalam 3 tahap. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal (Penyajian Kelas) :

Pelaksanaan pembelajaran II masih dilaksanakan oleh penulis sebagai guru. Kegiatan pembelajaran masih dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tahap-tahap tersebut sesuai dengan siklus II

Kegiatan pada tahap penyajian kelas (kegiatan awal) diawali dengan memberikan salam, mengkondisikan kelas, memotivasi siswa dan terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru memperkenalkan kepada siswa tentang model pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* dan tahapan - tahapan pembelajarannya serta menggali pemahaman awal siswa melalui tanya jawab, sebagai pemahaman awal siswa sebelum masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti :

Kegiatan selanjutnya guru meminta siswa untuk aktif dalam kelompok, selanjutnya guru membagi siswa kedalam 6 kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa, guru menentukan ketua setiap kelompok yang akan mewakili kelompok dalam diskusi, kemudian guru memberikan kartu berupa puzzle beserta LKS pada setiap kelompok, setiap kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan LKS. Selama proses menyelesaikan LKS berlangsung, jika siswa yang mengalami kesulitan maka guru membimbingnya untuk dapat menyelesaikan masalahnya.

Setelah selesai mengerjakan LKS guru menukar jawaban kelompok satu kepada kelompok 2 dan seterusnya, Siswa dari tiap kelompok akan ditanding pada satu meja dimana siswa yang berada dimeja tersebut terdiri dari beberapa kelompok yang berbeda. Kemudian setelah siswa berkumpul dimeja turnamennya masing-masing maka akan ada soal dan setiap siswa mengambil secara acak, dan membacakannya lalu menjawab, jika siswa dalam satu meja punya jawaban lain boleh ikut menjawab, begitu seterusnya, suasana belajar menjadi menantang dan menyenangkan bagi siswa. Perhitungan skor dalam permainan ini dihitung dari siapa yang dapat menjawab, kemudian guru mencatat dan menghitung skor yang mereka dapatkan dalam satu kelompok dan membagi peringkat setiap kelompok.

Setelah guru menghitung skor pada kelompok, maka guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan memberikan penghargaan kelompok baik, kelompok sangat baik dan yang paling baik mendapatkan kelompok super.

3. Kegiatan Akhir.

Post tes dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal essay sebanyak 5 soal. Soal post tes berupa tes tulis yang dikerjakan secara individu oleh setiap siswa. Setelah waktu ditentukan habis, siswa mengumpulkan pekerjaannya. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan memberikan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat guru bidang studi Bahasa Inggris yaitu Ibu Handayani S.Pd I

Aktivitas siswa pada siklus II sudah terjadi peningkatan , siswa terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta sudah mulai serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Perincian aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.5 : aktivitas siswa dengan menggunakan model TGT pada siklus II

No.	Aspek yang diamati	Nilai			
		2	3	4	5
1.	Mendengarkan penyampaian guru				5
2.	Menyimak materi pelajaran			4	
3.	Menjawab pertanyaan guru			4	
4.	Mendengarkan arahan guru				5
5.	Membentuk kelompok sesuai arahan guru				5
6.	Berinteraksi dengan teman kelompoknya sendiri dan kelompok yang lain				5
7.	Bekerjasama dalam membantu teman kelompok				5
8.	Menanyakan materi yang belum dipahami			4	
9.	Mengerjakan tugas dalam kelompok				5
10.	Antusias saat 50ournameant dilaksanakan				5
11.	Mengerjakan evaluasi atau tes akhir				5
12.	Membuat kesimpulan			4	
Jumlah		56 4,66 =5 (sangat baik)			

Sumber: Hasil penelitian di MIN Tungkob Aceh Besar 2016

Keterangan:

$1,50 \leq \text{TKS} < 2,50$: kurang baik

$2,50 \leq \text{TKS} < 3,50$: cukup baik

$3,50 \leq \text{TKS} < 4,50$: baik

$4,50 \leq \text{TKS} < 5,00$: sangat baik

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa rata-rata mendapat nilai 5 dalam kategori sangat baik. Dengan

menggunakan model kooperatif tipe TGT pada tabel 1.5 di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II dalam kategori sangat baik dengan nilai 4,66, sedangkan pada siklus I memperoleh nilai dengan nilai 3,83 yang berada dalam kategori baik.

Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Siklus II

Pada siklus II guru juga memberikan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa, dengan jumlah 5 soal essay yang diikuti oleh 34 siswa. Tujuan dilakukan tes tersebut untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Ketuntasan belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi *Days* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.6: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	X1	100	Tuntas
2.	X2	80	Tuntas
3.	X3	90	Tuntas
4.	X4	100	Tuntas
5.	X5	100	Tuntas
6.	X6	90	Tuntas
7	X7	100	Tuntas
8.	X8	80	Tuntas
9	X9	100	Tuntas
10.	X10	90	Tuntas
11.	X11	65	Tidak Tuntas
12	X12	75	Tuntas
13	X13	100	Tuntas
14	X14	100	Tuntas
15	X15	95	Tuntas
16	X16	80	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
17	X17	90	Tuntas
18	X18	85	Tuntas
19	X19	75	Tuntas
20	X20	80	Tuntas
21	X21	85	Tuntas
22	X22	80	Tuntas
23	X23	100	Tuntas
24	X24	95	Tuntas
25	X25	65	Tidak Tuntas
26	X26	45	Tidak Tuntas
27	X27	85	Tuntas
28	X28	75	Tuntas
29	X29	65	Tidak Tuntas
30	X30	100	Tuntas
31	X31	100	Tuntas
32	X32	100	Tuntas
33	X33	100	Tuntas
34	X34	100	Tuntas
Jumlah			30

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Tungkob Aceh Besar 2016

$$\begin{aligned}
 KKM &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{30}{34} \times 100\% \\
 &= 88,23\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 1.6 diatas hasil belajar siswa pada siklus II dari jumlah 34 orang siswa ternyata ada 30 (88,23%) orang siswa yang tuntas belajar sedangkan yang tidak tuntas hanya 4 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan kata lain, hanya 30 siswa yang telah tuntas belajar dan mencapai KKM yang telah ditentukan di MIN Tungkob Aceh Besar yaitu 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan model TGT pada materi *Days* sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat Ibu Handayani pada siklus II terhadap aktivitas siswa dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus II juga sudah ada peningkatan hasil yang maksimal yaitu nilainya 4,66 yang termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai serius dalam mendengarkan penjelasan guru.

B. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V MIN Tungkeb. Upaya peningkatan belajar Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) meliputi tahapan presentasi kelas, belajar tim, permainan, dan penghargaan tim. Peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris dilihat dari siswa mendengarkan penyampaian guru, menyimak materi pelajaran, membentuk kelompok sesuai arahan guru, bekerjasama dalam membantu teman kelompok, mengerjakan soal dalam kelompok dan mengerjakan evaluasi atau tes akhir.

Proses pembelajaran dapat dikatakan optimal apabila terdapat keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang nantinya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berkualitas, baik dari segi kognitif maupun afektif.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar diketahui setelah diadakan tes dengan seperangkat soal. Sejauh mana tingkat keberhasilan kegiatan belajar

mengajar dapat dilihat dari daya serap anak didik dan keberhasilan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Berikut ini penulis akan membahas tentang hasil belajar siswa dan analisis data terhadap aktivitas siswa terhadap penggunaa model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* materi *Days*

1. Analisis observasi aktivitas siswa

Dari hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I dengan nilai 3,83 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai 4,66 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) aktivitas siswa terus meningkat.

2. Hasil belajar siswa

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan terhadap satu kelas. Dimana penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat hasil belajar siswa dalam mempelajari materi *Days* dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*. Uji kemampuan siswa diadakan sesudah pembelajaran berlangsung yaitu diberikannya soal test sebanyak 3 soal essay disetiap siklus

Untuk mengetahui siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar maka peneliti memberikan tes pada setiap siklus. Pada siklus pertama siswa diuji dengan 5 soal essay mengenai materi *Days*. Ketuntasan hasil belajar siswa pada

siklus I adalah 21 siswa tuntas (61,76%) dan 13 siswa tidak tuntas, pada siklus II menjadi 30 siswa tuntas (88.23%) dan 4 siswa tidak tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi *Days* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Tungkob tahun ajaran 2015/2016 dengan hasil belajar Bahasa Inggris mencapai KKM yaitu 75% siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian yang dilakukan dikelas V MIN Tungkob Aceh Besar dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V-2 sebanyak 34 siswa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siklus I dengan nilai 3,83 (baik) dan meningkat pada siklus II yaitu dengan nilai 4,66 (sangat baik).
2. Hasil belajar Bahasa Inggris siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* di kelas V-2 MIN Tungkob Aceh Besar mengalami peningkatan. Pada siklus I menunjukkan sebanyak 21 siswa sudah tuntas belajar (sudah mencapai KKM) 61,76%, sedangkan 13 siswa belum tuntas belajar. Pada siklus II sebanyak 30 siswa sudah tuntas belajar dengan 88,23%, sementara hanya 4 siswa yang belum tuntas belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Days* dan untuk semua mata pelajaran pada umumnya.

2. Jika ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, guru harus mampu membuat perencanaan dengan baik dan pengelolaan waktu yang tepat.
3. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
4. Diharapkan kepada pembaca atau guru agar penelitian ini menjadi bahan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, 2010, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Depdiknas, *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta : BNSP 2006
- Depdikbud, *Kurikulum Pendidikan Dasar :GBPP English-SD*, Jakarta: Depdikbud, 1994
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999
- Granditama, *Definisi test dan Post test*, Maret 2014. Diakses pada tanggal 23 Januari 2016 dari situs: gnditama-doc. Blogspot.co.id/.
- Hasil *Observasi dan wawancara* penulis di MIIN Tungkob Aceh Besar
- John M. Echols, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Muslimin Ibrahim, dkk., *Pembelajaran Kooperatif*, cetakan ke 5, Surabaya: Unesa, 2000
- Manshur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosda Karya. 2005
- Munandar S.C Utami, *Mengembangkan Bakat dari Kreativitas Anak*, Jakarta: Erlangga, 2002
- Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Depdikdup Dirjen Pendidikan Tinggi, 2006
- Nana Sudjana, *Metode Statistik*, Bandung: Tarsito, 1984
- Nurhadi, dkk, *Pembelajaran Kontektual dan Penerapannya dalam KBK*, Malang: UM Press, 2004
- Oemar Hamalik. 2009. *Media Pendidikan cet. ke-4*, Bandung: Alumni
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.

- Riyanto, yatim, *Metodologi Penelitian*, Surabaya: SIC, 2010
- Ridhwan, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V Min Miruk Aceh Besar”, *Skripsi*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry, 2016
- Rahayu Sri, *Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan*, Chimera 2000
- Slameto , *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia di Sekolah dasar*, Surakarta: UNS Press, 2008
- Slavin . 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- _____, R.F. 2008. *Cooperatif Learning Teori*, Bandung: Nursa Media.
- _____, *Cooperative Learning*, Boston: Allyn and Bacon Publisher, 1995
- _____. 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Grafindo Persada.
- _____, *Model-model pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru* Jakarta: Grafindo Persada, 2013
- _____, Robert F, *Cooperatif Learning*, Bandung: 2000
- Susilo, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009
- Slamet Hariyanto, *Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah/madrasah*, diakses pada tanggal 15 oktober2016 dari situs <http://suaraguru.Wordpress.com/2014/04/18/pembelajaran-Bahasa-Inggris-di-sekolah>
- Sugiyanto, *Pembelajaran Kooperatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008
- Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruksivistik*, Jakarta: Persada Pustaka, 2007

Teuku Alamsyah, M. Pd, *Bahasa Indonesia Materi Kuliah MKU Untuk Mahasiswa*, PBSID FKIP Unsyiah, 2008

Teguh Sihono, 2004, *Team Game Tournament (TGT) Sebagai Model Pembelajaran Ekonomi Dalam Kbk*, Volume 1, Nomor 1, Februari 2004.

Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Miftahul Chaira
2. Nim : 201223425
3. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta/16 Mei 1994
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
7. Status : Belum Kawin
8. Alamat : Kampung Keuramat, Banda Aceh
9. Pekerjaan : Mahasiswa
10. Nama Orang Tua
 - A. Ayah : Khairul Bahri
 - B. Ibu : Fadhlina
11. Pekerjaan Orang Tua
 - A. Ayah : Wiraswasta
 - B. Ibu : IRT
12. Pendidikan
 - A. SD : SD N 1 MEUREUDU 2006
 - B. SLTP : SMP N 1 MEUREUDU 2009
 - C. SLTA : SMA N 1 MEUREUDU 2012
 - D. PTN : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2012-2017

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 19 Januari 2017
Penulis

Miftahul Chaira
201223425