

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
DI MI MA'ARIF BANJARPARAKAN KECAMATAN RAWALO  
KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

**IAIN PURWOKERTO**

Oleh:

**MIFTAKHUL JANNAH**

**NIM. 072336027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PURWOKERTO**

**2010**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Miftakhul jannah  
NIM : 072336027  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Tarbiyah  
Program Studi : Transfer PGMI

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 10 Desember 2010

Saya yang menyatakan,



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Rohmat, M.Ag.M.Pd

Dosen STAIN Purwokerto

Purwokerto, 10 Desember 2010

Hal : Pengajuan Skripsi  
Sdri. Miftakhul Jannah  
Lamp.: 5 (lima eksemplar)

Kepada Yth  
Ketua STAIN Purwokerto  
di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Miftakhul Jannah  
NIM : 072336027  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Team Game Tournament*( TGT ) Upaya Meningkatkan Ketrampilan Membaca Dan Menulis Di Mi Ma'arif Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten**

**IAIN PURWOKERTO**  
Banyumas

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut di atas sudah dapat diajukan kepada Ketua STAIN Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh derajat Sarjana dalam Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,

**Rohmat, M.Ag.M.Pd**

NIP. 1972420 200312 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PURWOKERTO**

Jl. A. Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Fax. 636553  
Purwokerto 53126

**PENGESAHAN**

**Skripsi berjudul**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
DI MI MA'ARIF BANJARPARAKAN KECAMATAN RAWALO  
KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh Saudari Miftakhul Jannah NIM: 072336027 Program Studi PGMI Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto telah diujikan pada tanggal 10 Januari 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan Islam** oleh **Sidang Dewan Penguji Skripsi**.

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

**Dra. Hj. Mahmudah, M.Pd.I**  
NIP. 19521012 198402 2 001

**Khoirul Amru Harahap, M.H.I**  
NIP. 19760405 200501 1 015

Pembimbing

**IAIN PURWOKERTO**

**Rohmat, M.Ag. M.Pd**  
NIP. 1972420 200312 1 001

Penguji I

Penguji II

**Drs. Amat Nuri, M.Pd.I**  
NIP. 19630707 199203 1 007

**Drs. M. Irsyad, M.Pd.I**  
NIP. 19681203 199403 1 003

Purwokerto, 10 Januari 2011  
Ketua STAIN Purwokerto

**Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag**  
NIP. 19670815 199203 1 003

## **MOTTO**

*Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung.*  
(QS. Ali Imran: 104)



## PERSEMBAHAN

Tiada kata yang mampu ku ucapkan selain rasa syukur kepada Alloh SWT yang telah mempermudah semua urusanku dan senantiasa mengasihiku.

Dengan penuh rasa cinta kasih yang tulus, skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu terhormat dan tercinta

Terima kasih atas dukungan, doa, kasih sayang, kesabaran serta keikhlasan yang tulus yang tiada hentinya di berikan kepada penulis, mudah-mudahan Alloh memberikan kesehatan, umur panjang untuk beribadah kepada Alloh, dan rizki yang halal dan tiada henti.

2. Suamiku tercinta Rasiman, terimakasih atas dukungan dan motivasimu, kaulah yang memberikanku semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, tiada ketinggalan buat anaku Jamilatul Marhamah, yang membuatku bahagia, terimakasih atas canda dan tawamu semoga kamu menjadi anak yang solehah, berguna bagi Agama, Nusa, dan Bangsa.
3. Kakak-kakakku yang tersayang Wahyudin, Musokheh, Mutaufiq, dan Mudzakir terima kasih atas dukungan yang kalian berikan.
4. Sahabat-sahabat senasib dan seperjuangan.
5. Guru yang membimbing, mendidiku dan yang telah memberikan teladan yang baik.
6. Bapak/Ibu guru MI Ma`arif Banjarparakan.

## KATA PENGANTAR

# **GfA=jeãpxä~çmvãX=Eü 2QhwBeãp ÖwJeã pGjeãReãã< ê 9j2eã GRj-ã uæã2lãp ueã 2Qp**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT seru sekalian alam yang telah melimpahkan taufiq serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan cahaya keselamatan serta membimbing kita ke jalan yang lurus.

Dari hati yang terdalam, penulis sangat menyadari betul bahwa skripsi ini mustahil dapat terwujud jikalau tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada beliau-beliau yang terhormat:

1. Bapak Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
2. Bapak Drs. Rohmad, M.Pd., Pembantu Ketua I Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
3. Bapak Drs. Ansori, M.Ag., Pembantu ketua II Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
4. Bapak Dr. Abdul Basit, M.Ag., Pembantu ketua III Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
5. Bapak Drs. Munjin, M.Pd.I., Ketua Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama I

6. Bapak Drs. Amat Nuri, M.Pd.I., Sekretaris Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
7. Bapak Siswadi, M.Ag, Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto.
8. Bapak Rohmat, M.Ag.M.Pd, Dosen Pembimbing skripsi yang telah membimbing, mencurahkan pemikirannya dan waktunya kepada penulis
9. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto yang telah memberikan bekal ilmu pada penulis
10. Staf Karyawan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto yang telah membantu dalam bidang administrasi
11. Bapak Saino,S.Ag. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo
12. Bapak dan Ibu Guru Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Besar harapan dan do'a penulis, untuk semua orang yang penulis sebutkan di atas, semoga amal serta budi baiknya mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT Allohmma Amin. Dan semoga pula skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca yang budiman. Amin Ya rabbal 'Alamin.

Purwokerto, 10 Desember 2010  
Penulis,

**Miftakhul Jannah**  
NIM. 072336027

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Definisi Operasional .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Tinjauan Pustaka .....	10
G. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II KETERAMPILAN MEMBACA, MENULIS DAN MODEL PEMBELAJARAN <i>TEAM GAME TOURNAMENT</i> (TGT )</b>	
A. Keterampilan Membaca dan Menulis .....	15
1. Pengertian Membaca dan menulis .....	15
2. Hakekat Membaca dan Menulis .....	22

3. Tujuan membaca dan Menulis .....	22
4. Hubungan Tingkat Efektivitas Membaca dan Menulis.....	23
B. Model Pembelajaran <i>Team Game tournament</i> ( TGT ) .....	27
1. Langkah-langkah pembelajaran <i>Team Game tournament</i> ( TGT ) .....	29
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Team Game tournament</i> ( TGT )	31
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian .....	33
B. Subyek Penelitian .....	37
C. Variabel Penelitian .....	40
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	40
E. Metode Analisis Data .....	44
F. Indikator Kerja .....	44
G. Prosedur Penelitian .....	45
H. Rencana Penelitian Tindakan Kelas .....	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Awal .....	48
B. Deskripsi Hasil Siklus I .....	50
C. Deskripsi Hasil Siklus II .....	55
D. Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus.....	68
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran-saran .....	71
C. Penutup .....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jumlah Murid Tahun 2009/2010 .....	34
Tabel 2	Keadaan Tenaga Kependidikan MI Ma'arif Banjarparakan .....	35
Tabel 3	Kriteria Ketuntasan Minimal MI Ma'arif Banjarparakan .....	36
Tabel 4	Jadwal Pelajaran Kelas I s.d VI MI Ma'arif Banjarparakan (lampiran)	
Tabel 5	Daftar Siswa Kelas I MI Ma'arif Banjarparakan .....	38
Tabel 6	Hasil Ulangan Harian I, II dan III .....	48
Tabel 7	Daftar Nilai Hasil Pembelajaran pada Siklus I .....	55
Tabel 8	Tabel Frekuensi Hasil Pembelajaran Siklus I .....	57
Tabel 9	Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II .....	65
Tabel 10	Tabel Frekuensi Hasil Pembelajaran Siklus II .....	66
Tabel 11	Rekapitulasi Perbandingan Kondisi Awal dengan Siklus I dan Siklus II .....	67

**IAIN PURWOKERTO**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam pendidikan proses belajar merupakan suatu hal yang penting dan menjadi salah satu cara mencapai tujuan pendidikan. Belajar dapat di definisikan sebagai perubahan perilaku yang mencakup pertumbuhan afektif, motorik, dan kognitif yang tidak di hasilkan oleh sebab-sebab lain. ( Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, 2007 : 1.35 ).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang di perlukan dalam masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan Negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Adapun guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi professional ( UU Guru dan Dosen, 2006 : 9 ).

Pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan formal khususnya pada madrasah. Komponen mata pelajarannya terbagi menjadi sembilan komponen yaitu Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani, Olah raga dan kesehatan. Dari sembilan komponen mata pelajaran tersebut menurut permen Diknas No.82 Tahun 2008 tentang Ujian Akhir Sekolah berstandar Nasional ( UASBN ) dalam pasal 7 berbunyi “ mata pelajaran yang diujikan pada UASBN tahun pelajaran 2008/2009 meliputi Bahasa Indonesia, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ).

Peneliti adalah seorang guru kelas I (satu) di MI Ma'arif NU Banjarparakan, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas. Selama tiga tahun terakhir peneliti diberi tugas sebagai guru kelas I dengan jumlah siswa pada tahun pelajaran 2008/2009 ini sebanyak 35 siswa.

Peneliti merasa ada masalah di kelas ini terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Perolehan nilai hasil belajar setiap ulangan hanya 30 anak yang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai 5 anak lainnya di bawah KKM. Setelah peneliti cermati, rata-rata nilai rendah mereka pada aspek keterampilan membaca dan menulis.

Dari hasil pengamatan peneliti sebagai guru kelas dan dari hasil analisis nilai hasil belajar siswa, peneliti memperoleh data:

1. 20 % siswa kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/ 2010 dapat menguasai

standar kompetensi dan kompetensi dasar aspek keterampilan membaca dan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia;

2. 80% siswa kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/ 2010 mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan membaca dan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Ada beberapa kemungkinan faktor penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa ini, di antaranya:

a. Faktor Intern

Faktor Intern adalah beberapa faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, diantaranya ada kemungkinan peserta didik malas, kurang memperhatikan guru, sering tidak masuk, atau tidak teratur dalam belajar

b. Faktor Ekstern

Faktor Ekstern adalah faktor yang berasal dari luar seperti:

- faktor guru

ada kemungkinan guru kurang persiapan setiap pembelajaran, tidak kreatif, tidak inovatif, sering meninggalkan kelas, tidak menguasai materi, atau hanya menggunakan LKS sebagai pengganti pengajar.

- faktor sarana-prasarana

ada kemungkinan kurangnya buku-buku pelajaran dan buku pendukung, alat peraga tidak ada atau tidak pernah digunakan, gedung sekolah rusak, atau mebelair kurang.

- faktor Orang tua

Ada kemungkinan orang tua dari peserta didik kurang begitu memperhatikan anaknya, kurang memperhatikan jam belajar anaknya dalam belajar maupun dalam bermain dengan teman sebayanya.

- faktor KBM

Adapun faktor penyebab belum lulusnya Kriteria Ketuntasan Minimal ( KKM ) siswa adalah :

1. Komunikasi satu arah
2. Pembelajaran masih konvensional
3. Strategi yang digunakan seadanya

Dari berbagai kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar keterampilan membaca dan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut menurut peneliti pasti ada yang paling dominan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pencarian data penyebab dengan menyebar angket kepada siswa dan melakukan wawancara kepada mereka.

Hasil dari kegiatan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa secara umum mereka kurang menyukai dengan cara peneliti mengajar. Menurut mereka yang terungkap dalam wawancara maupun angket, cara mengajar peneliti tidak menarik, menakutkan, biasa-biasa saja sehingga membosankan dan mereka enggan memperhatikan. Dengan kata lain, pembelajaran yang selama ini peneliti lakukan di kelas masih konvensional. Kenyataan ini tidak peneliti pungkiri dan peneliti sadar apa yang harus peneliti lakukan sekarang.

Peneliti akan merubah cara peneliti mengajar dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang inovatif.

Sebenarnya peneliti pernah mengikuti pelatihan-pelatihan tentang pembelajaran. Dari kegiatan tersebut peneliti mengenal berbagai pendekatan pembelajaran inovatif. Peneliti juga sering membaca-baca buku tentang berbagai pendekatan pembelajaran sehingga peneliti mengenal pendekatan PAKEM, CTL, *Cooperative Learning*, dan berbagai pendekatan lain. Salah satu model *Cooperative Learning* yang menarik untuk peneliti cobakan di kelas peneliti adalah *Cooperative model Team Games Tournament* (TGT).

Di dalam penelitian ini akan diterapkan sebuah inovasi pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Teman sebaya (*peer teaching*) dalam pembelajaran kooperatif juga merupakan sumber pengetahuan bagi siswa yang lainnya. Pengetahuan ditemukan dan dibentuk serta dikembangkan oleh siswa sendiri kemudian dibangun secara kreatif oleh siswa pula. Guru sangat perlu mengembangkan kompetensi dan pengetahuan siswa melalui pembelajaran kooperatif sehingga dalam pendidikan terjadi interaksi pribadi antara-siswa serta interaksi antara siswa dan guru, Lie (2003: 17).

Pembelajaran kooperatif juga mendorong siswa untuk dapat mengkomunikasikan apa-apa yang telah diperoleh dari keterampilan sebelumnya, baik dalam kelompok kecil maupun besar. Abruscato dalam Nasution (2000:144) mengemukakan bahwa mengkomunikasikan adalah

menyampaikan hasil pengamatan yang berhasil dikumpulkan atau menyampaikan hasil penyelidikan.

Oleh karena itu, agar pembelajaran keterampilan membaca dan menulis di kelas peneliti menarik dan tidak membosankan, peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournamen* (TGT) ini. peneliti akan segera memulai merencanakan dan kegiatan ini akan peneliti teliti agar terpantau betul ada tidaknya perubahan dan peningkatan mutu pembelajaran di kelas peneliti ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan judul penelitian sebagaimana telah disebut di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “

“Apakah pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis di siswa kelas 1 semester satu MI Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas?”

## **C. Definisi Operasional.**

Untuk menghindari kesalah pahaman penafsiran terhadap judul di atas, kiranya perlu peneliti berikan penjelasan sebagai berikut :

### **1. Peningkatan**

Yang di maksud dengan peningkatan dalam penelitian ini adalah suatu proses yang dapat menjadikan lebih baik lebih tinggi suatu hasil

pembelajaran Bahasa Indonesia indikatornya adalah nilai hasil belajar Bahasa Indonesia meningkat atau lebih baik dari sebelumnya.

## 2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengacu pada model pengajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar.

Yang dimaksud dengan pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran secara efektif optimal, baik secara individu maupun kelompok untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar guna mencapai tujuan belajar

## 3. Model Pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT)

Yang dimaksud dengan *Team Game Tournamen* (TGT) dalam penelitian ini untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu untuk menginginkan tim mereka mendapat juara atau penghargaan.

## 4. Keterampilan Membaca dan Menulis

Yang dimaksud dengan membaca adalah ketrampilan reseptif bahasa tulis ketrampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dan ketrampilan mendengarkan dan berbicara, Yati Mulyati (2007:112 )

Yang dimaksud dengan menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis dapat dikatakan suatu keterampilan berbahasa yang rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Yeti Mulyati ( 2007 : 1.13 ).

Yang dimaksud dengan membaca dan menulis pada penelitian ini adalah sebuah keterampilan yang harus di kuasai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1.

#### 5. MI Ma`arif

MI Ma`arif NU Banjarparakan tahun 2009/2010 adalah Madrasah Ibtidaiyah swasta atau salah satu lembaga pendidikan dasar yang beralamat Jl. Pandu Jongkeng No. 85 Banjarparakan Kec. Rawalo Kab. Banyumas

#### D. Tujuan Penelitian

##### a. Umum

Tujuan umum penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis di kelas 1 semester 1 dengan menggunakan pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) di MI Ma`arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas

##### b. Khusus

Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis dengan pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournamen* (TGT).

**c. Indikator Keberhasilan**

- 1) Pada semester 1 sekurang-kurangnya 46 % siswa kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas dapat memperoleh nilai rata-rata ulangan harian keterampilan membaca dan menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia 69 (enam puluh sembilan );
- 2) Sekurang-kurangnya 80% siswa kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas memperoleh nilai ulangan akhir semester 84
- 3) Guru kelas siswa I MI Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas memperoleh pengalaman (ilmu) baru dalam penerapan pembelajaran inovatif.

**E. Manfaat Penelitian**

**a. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- 1) Memberikan informasi dan manfaat pada kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara nyata di kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas. Diharapkan minat siswa kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas semakin meningkat.
- 2) Mengembangkan pendekatan pembelajaran kooperatif model TGT khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia agar lebih menarik,

- variatif, dan lebih menantang siswa untuk mengembangkan kreativitasnya, serta memberikan motivasi bagi siswa.
- 3) Memperkaya khasanah pendidikan yang berhubungan dengan proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di sekolah.
  - 4) Memberikan sumbangsih sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

#### **b. Manfaat Praktis**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis kepada siswa, guru, dan sekolah

#### **F. Tinjauan Pustaka**

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournamen* (TGT), memang pernah dilakukan oleh saudara :

1. Eka Rosita Wijayanti (2007) yang merupakan mahasiswa UMP Purwokerto dalam bentuk skripsi dengan judul “ Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* ( TGT ) pada mata pelajaran biologi materi struktur dan fungsi tabuh tumbuhan di Kelas VIII A SMP Negeri Sumbang tahun ajaran 2007 / 2008 “.

Dalam penelitiannya ini, saudara Eka Rosita Wijayanti memperhatikan hasil pengamatan yang dilakukan melalui 3 siklus dapat disimpulkan.

- 1) Aktifitas siswa meningkat dari siklus I ke siklus II dari siklus II ke siklus III yang ditunjukkan pertambahannya prosentase aktifitas pada siklus.
  - 2) Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatkan prestasi belajar siswa di setiap siklusnya untuk siklus I di peroleh skor rata – rata post tes sebesar 66,8% dengan tes sebesar 76,1% dengan ketuntasan belajar 95,3%
  - 3) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motifasi belajar siswa pada materi struktur dan fungsi tubuh tumbuhan siswa kelas VIII A SMP N 1 Sumbang
2. Catur Aprilyani ( 2006 ) yang merupakan mahasiswa UMP Purwokerto dalam bentuk sekripsi dengan judul “ meningkatkan prestasi hasil belajar Biologi pokok bahasan system saraf menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game Tournament* ( TGT ) pada siswa kelas VIII SMP N Karang anyar Purbalingga tahun ajaran 2006/2007. Dalam penelitian ini, saudarim Catur Aprilyani memperhatikan hasil penelitian dan pembahasan dapat di simpulkan bawah :
- Penggunaan model belajar kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan partisipasi dan presentasi belajar siswa dari 55,61% meningkat menjadi 82,68% siswa pada pembelajaran biologi pokok bahasan system saraf kelas VIII C SMP N 1 Karang anyar Purbalingga
3. Dian Anas Septiandi ( 2005 ) yang merupakan mahasiswa UMP Purwokerto dalam bentuk sekripsi dengan judul “ Peningkatkan Hasil

Belajar siswa dengan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* ( TGT ) pada pokok bahasan pembelajaran di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto tahun ajaran 2005/2006

Dalam penelitiannya ini, saudara Dian Anas Septiandi menyimpulkan pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan minat aktifitas dan hasil belajar siswa yang diterapkan pada kelas VIII D SMP MUhammadiyah 1 Purwokerto dengan baik

Hal ini dapat di lihat dari semakin semakin baiknya aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkatnya hasil belajar siswa persiklusnya keadaan siswa dengan nilai rata – rata 57,82 dengan nilai ketuntasan belajar sebesar 35,9% siklus rata – rata 65 dengan ketuntasa belajar 56,41% dan niai rata – rata pel aktifitas siswa siklus 1 sebesar 40,36% serta nilai minat belajar siswa 46,7%. Hal tersebut meningkat pada pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II dengan nilai siklus III rata – rata 72,82 dengan ketuntasan belajar 97,44% dan nilai rata – rata aktivitas siswa 62,02 % serta minat belajar siswa 5,1% .

## **G. Sistematika Penyusunan Skripsi**

### **1. Bab pertama berupa pendahuluan**

Dalam pendahuluan disajikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi opsional, tinjauan pustaka, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

## 2. Bab kedua berupa kerangka teori dan hipotesis

Dalam bab kedua ini dibahas tentang pengertian pembelajaran, komponen-komponen pembelajaran, factor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran, Pembelajaran kooperatif, tipe team game tournament. Pengertian membaca dan menulis, hubungan antara menulis dan membaca. bagian yang paling akhir dan merupakan puncak pada bab kedua adalah hipotesis tindakan.

## 3. Bab ketiga berupa metodologi penelitian

Dalam metodologi penelitian memuat tentang : setting penelitian yang meliputi setting tempat dan setting waktu, subyek penelitian (kepala sekolah, guru mata pelajaran matematika, guru kelas I dan siswa kelas I MI Ma'arif Nu Banjarparakan ), variabel penelitian, teknik pengumpulan data (metode test, wawancara, obserasi, dokumentasi), analisis data (mean dan taraf serap) dan indikator kerja. Dibahas pula prosedur penelitian yang meliputi siklus I dan siklus II.

## 4. Bab keempat berupa hasil penelitian dan pembahasan

Dalam bab ini diuraikan tentang kondisi awal kelas I sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, deskripsi hasil siklus I (perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi), deskripsi hasil siklus II (perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi), serta pembahasan tiap siklus dan antar siklus.

5. Bab kelima berupa penutup

Dalam penutup dibahas tentang simpulan tiap siklus, saran yang ditujukan kepada siswa, guru dan wali murid, serta kata penutup. Dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



**BAB II**

**KETERAMPILAN MENULIS, MEMBACA DAN MODEL**

**PEMBELAJARAN *TEAM GAME TURNAMENT* ( TGT )**

**A. Keterampilan Membaca dan Menulis**

**1. Pengertian Keterampilan Membaca dan Menulis**

Pengertian membaca dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ( Depdikbud, 1994 : 72 ) adalah melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis ( dengan melisankan atau hanya di dalam hati ) serta mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.

Menurut Tarigan ( 1986 : 7 ) membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak dilakukan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahan tulis.

Membaca merupakan suatu proses yang dilakuaknan dengan mengenal lambang-lambang tertulis untuk memperoleh makna dari suatu bacaan. Selain itu, membaca juga meminta perhatian pada tanda-tanda baca ( pungruasi ) dalam tulisan ini.

Membaca adalah ketrampilan reseptif bahasa tulis ketrampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dan ketrampilan mendengarkan dan berbicara ( Yati Mulyati 2007:112 ).

Membaca terbagi menjadi dua aspek, yaitu: membaca intensif dan membaca ekstensif. Membaca intensif terdiri dari : telaah bahasa, telaah

isi, dalam hati. Dalam membaca ekstensif terdapat pola membaca nyaring dengan intonasi, artikulasi, lafal, dan jeda yang terstruktur.

Dari beberapa pengertian membaca di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses memahami gagasan yang di sampaikan melalui tulisan yang dilakuakn untuk memperoleh pesan dan informasi yang hendak di sampaikan penulis dari media kata-kata atau bahasa tulis bacaan.

Ketrampilan-ketrampilan mikro yang terkait dengan proses membaca yang harus dimiliki pembaca adalah:

1. Mengenal system tulisan yang digunakan.
2. Mengenal kosa kata
3. Menentukan kata-kata kunci yang mengidentifikasi topic dan gagasan utama.
4. Menentukan makna kata-kata, termasuk kosa kata split, dari konteks tertulis.
5. Mengenal kelas kata gramatikal: kata benda, kata sifat, dan sebagainya.
6. Menentukan konstituen-konstituen dalam kalimat, seperti subjek, predikat, objek, dan preposisi.
7. Mengenal bentuk-bentuk dasar sintaksis
8. Merekonstruksi dan menyimpulkan situasi, tujuan-tujuan, dan partisipan.

9. Menggunakan perangkat kohesif leksikal dan gramatikal guna menarik kesimpulan-kesimpulan.
10. Menggunakan pengetahuan dan perangkat-perangkat kohesif leksikal dan gramatikal untuk memahami topic utama atau informasi utama.
11. Membedakan ide utama dari detail-detail yang disajikan.
12. Menggunakan strategi membaca yang berbeda terhadap tujuan-tujuan membaca yang berbeda, seperti *skimming* untuk mencari ide-ide utama atau melakukan studi secara mendalam (<http://www.sil.org/lingualinks>)

Kegiatan membaca dapat dimulai setelah siswa mengenal huruf. Membaca dalam penertian yang lebih luas sudah dapat dimulai sebelum siswa mengenal huruf. Dalam pelajaran bahasa permulaan sering kali siswa-siswa diajar “ membaca bergambar” atau menceritakan yang dilihatnya pada gambar sebelum mengenal huruf. Kegiatan demikian disebut kegiatan membaca gambar”.

Jenis jenis kegiatan membaca sebagai pelajaran bahasa permulaan dapat dibagi :

- a. Kegiatan membaca bergambar  
Kegiatan belajar yang berupa membaca gambar sebenarnya termasuk dalam rangka bercerita
- b. Membaca gambar disertai tulisan berbentuk kalimat  
Kalimat-kalimat yang tertulis dibawah gambar adalah kalimat-kalimat hasil analisa gambar.
- c. Kegiatan membaca gambar dan tulisan

Membaca sebenarnya adalah membaca tulisan atau membaca kalimat-kalimat yang tertulis di bawah gambar. Oleh karena itu gambar bersama tulisan perhatian dititik beratkan pada tulisan, sehingga gambar berfungsi sebagai pembantu pengertian.

d. Kegiatan membaca tulisan

Kegiatan membaca sebenarnya adalah kegiatan membaca tulisan atau lambang.

e. Kegiatan menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan ini maka sang penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur, bahasa, dan kosa kata. Ketrampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur. (Henry Guntur Tarigan, 1982 : 4 )

f. Menyalin.

Kegiatan menyalin adalah kegiatan yang ditunjukkan kepada ketrampilan menulis.

g. Mengarang

Mengarang berarti merangkai atau menyusun hasil pikiran dalam bahasa tulis.

h. Dikte

Pelajaran dikte juga termasuk kegiatan menulis (A.S.Broto, 1978 : 103- 106 )

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia ( poetwodarminta, 2005 :1304) Membuat huruf ( angka dan sebagainya ) dengan pena ( pena , kapur, dan sebagainya ) melahirkan pikiran atau perasaan ( seperti mengarang, membuat surat, dan sebagainya ) dengan tulisan, menggambar,melukis,membatik ( kain ).

Tarigan ( 1994 : 21 ) berpendapat menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Menulis adalah kegiatan berbahasa yang menghasilkan kesatuan bahasa yang bermakna. Menulis tidak hanya sekedar menggambar huruf-huruf, tetapi juga pesan yang dibawa atau yang disampaikan penulis melalui gambar huruf-huruf tersebut.

Menulis merupakan salah satu kegiatan yang produktif karena dengan menulis, penulis menghasilkan sesuatu yaitu pikiran yang telah dikarangnya, diorganisasikan dengan sistematis dan logis sehingga menjadi sebuah karya tulis yang dapat diterima oleh pembaca.

Menurut Morsey dalam tarigan ( 1994 : 4 ) menulis digunakan oleh orang terpelajar untuk mencatat atau merekam, meyakinkan, melaporkan atau memberitahukan dan mempengaruhi dari maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat di capai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini

tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata dan struktur kalimat.

Menurut Marwoto ( 1987 : 12 ) menulis merupakan kemampuan seseorang untuk mengemukakan ide, ilmu dan pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak di baca dan bias dipahami oleh orang lain. Dengan demikian jelasnya menulis erat kaitannya dengan kegiatan mengembangkan ilmu, proses belajar mengajar, upaya memperluas cakrawala berapikir, serta memperdalam pengetahuan umum.

Ketrampilan menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan bahasa. Keterampilan ini merupakan komunikasi yang sifatnya tidak langsung sehingga hasil tulisan hendaknya mencakup semua gagasan yang akan disampaikan agar dapat menurunkan atau pahami pembaca.

Dari pendapat tersebut maka penulis menarik kesimpulan bahwa menulis merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengemukakan ide dan gagasan yang ada dalam pikiran yang di wujudkan dengan suatu tulisan.

Adapun ciri-ciri tulisan yang baik itu antara lain :

- a. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis mempergunakan nada yang serasi.

- b. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh.
- c. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samara-samar.
- d. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis secara meyakinkan.
- e. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya.
- f. Tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan sang penulis dalam naskah manuskrip.

Ataupun secara singkat ada pula ahli yang merumuskan ciri-ciri tulisan yang baik itu sebagai berikut :

- a). *Jujur* : jangan mencoba memalsukan gagasan atau ide anda.
- b). *Jelas* : jangan membingungkan para pembaca.
- c). *Singkat* : jangan memboroskan waktu para pembaca.
- d). *Usahakan keanekaragaman* : panjang kalimat yang beraneka ragam ; berkaya dengan penuh kegembiraan. ( Mc. Mahan & Day;1960 :6 )

Pengertian membaca dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ( Depdikbud, 1994 : 72 ) adalah melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis ( dengan melisankan atau hanya di dalam hati ) serta mengeja atau melafalkan apa yang tertulis.

## 2. Hakekat membaca dan menulis

Pada hakekatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca.

Proses membaca sangat kompleks dan rumit karena melibatkan beberapa aktivitas, baik berupa kegiatan fisik maupun kegiatan mental. Proses membaca terdiri dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut (1) *aspek sensori*, yaitu kemampuan untuk memahami symbol-simbol tertulis. (2) *aspek perceptual*, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai symbol, (3) *aspek skemata*, yaitu kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada, (4) *aspek berpikir*, yaitu kemampuan membuat inferensi dengan evaluasi dari materi yang dipelajari, dan (5) *aspek afektif*, yaitu aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengalaman terhadap kegiatan membaca. Interaksi antara kelima aspek tersebut secara harmonis akan menghasilkan pemahaman membaca yang baik, yakni terciptanya komunikasi yang baik antara penulis dengan pembaca.

Hakekat menulis adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan. Seperti menulis pesan atau memo untuk teman.

## 3. Tujuan Membaca dan Menulis

Tujuan membaca adalah memahami bacaan yang di bacanya. Dengan demikian, pemahaman merupakan factor yang amat penting dalam membaca.

Tujuan menulis adalah menghasilkan karya tulis dan memberikan informasi kepada pembacanya.

#### **4. Hubungan Tingkat Efektivitas Membaca Dan Menulis**

Telah di kemukakan pada bagian terdahulu baik membaca maupun menulis merupakan aktivitas berbahasa ragam tulis. Menulis adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif, sedangkan membaca merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif. Seseorang menulis guna menyampaikan gagasan, perasaan atau informasi dalam bentuk tulisan sebaliknya, seseorang membaca guna memahami gagasan, perasaan atau informasi yang di sajikan dalam bentuk tulisan tersebut.

**IAIN PURWOKERTO**

Dalam menulis, seseorang harus melalui tahap-tahap perencanaan, penulisan, dan revisi. Dalam melakukan perencanaan sering kali penulis melakukan aktivitas membaca yang skstensif dan intensif guna menelusuri informasi, konsep-konsep atau gagasan yang akan di jadikan bagian dari bahan tulisannya. Kemudian dalam proses penulisan si penulis melakukan revisi-revisi dengan cara membaca, lalu menulis kembali secara berulang-ulang. Jadi, tampak jelas bahwa kemampuan membaca penting sekali bagi proses menulis. ( Wray, 1994 : 96-97 ). Sebaliknya pula, dalam kegiatan

membaca pemahaman sering sekali kita harus menulis catatan-catatan, bagan, rangkuman, dan komentar mengenai isi bacaan guna menjunjung pemahaman kita terhadap isi bacaan, bahkan kadang-kadang kita merasa perlu untuk menulis laporan mengenai isi bacaan guna berbagai informasi kepada pembaca lain atau justru sekedar memperkuat pemahaman kita mengenai isi bacaan. Selain itu, mungkin pula kita terdorong untuk menulis resensi atau kritik terhadap suatu tulisan yang telah kita baca. Jadi, tampak begitu erat kaitan antara aktivitas membaca dan menulis dalam kegiatan berbahasa.

Menulis dan membaca terdapat hubungan erat, bila kita menuliskan sesuatu prinsipnya kita ingin agar tulisan itu di baca oleh orang lain, paling sedikit dapat kita baca sendiri pada saat lain. Demikian, hubungan antara penulis dan pembaca.

a. Hubungan berbicara dengan mendengarkan.

Menurut Brooks dalam Tarigan (1994:3), berbicara dan mendengarkan merupakan kegiatan komunikasi 2 arah yang langsung. Apabila kita amati peristiwa-peristiwa komunikasi yang terjadi dalam masyarakat, pernyataan Brooks itu benar untuk peristiwa komunikasi dalam situasi interaktif.

Dawson dalam Tarigan (1994:3) menjelaskan hubungan antara berbicara dan mendengarkan, seperti berikut :

1. Ujaran biasanya dipelajari melalui mendengarkan dan meniru. Dengan demikian, materi yang didengarkan dan direkam dalam ingatan berpengaruh terhadap kecakapan berbicara seseorang.
2. Ujaran seseorang mencerminkan pemakaian bahasa di lingkungan keluarga dan masyarakat tempatnya hidup, misalnya dalam penggunaan intonasi, kosakata, dan pola-pola kalimat.
3. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara.
4. Bunyi suara yang didengarkan merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara seseorang (terutama anak-anak). Oleh karena itu, suara dan materi yang berkualitas baik yang didengar dari seorang guru, rekaman-rekaman atau cerita-cerita yang bernilai tinggi sangat membantu anak atau seseorang yang sedang belajar berbicara.

b. Hubungan mendengarkan dengan membaca

Mendengarkan dan membaca sama-sama merupakan ketrampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Mendengarkan berkaitan dengan penggunaan bahasa ragam lisan, sedangkan membaca merupakan aktivitas berbahasa ragam tulisan. Pada mendengarkan

fokus perhatian (stimulus) berupa suara (bunyi-bunyi), sedangkan pada membaca adalah tulisan.

Sehubungan dengan proses pembelajaran bahasa, Tarigan (1994:4-5) menyatakan bahwa mendengarkan pun merupakan faktor penting dalam belajar membaca secara efektif. Petunjuk-petunjuk mengenai strategi membaca sering disampaikan guru di kelas dengan menggunakan bahasa lisan. Untuk itu, kemampuan murid dalam mendengarkan dengan pemahaman sangat penting.

c. Hubungan menulis dengan berbicara

Subyakto-Nababan (1993:153) dan Tarigan (1994:10) menjelaskan bahwa baik berbicara maupun menulis adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Berbicara merupakan kegiatan berbahasa ragam lisan, sedangkan menulis adalah kegiatan berbahasa ragam tulis.

Kemudian, kegiatan menulis pada umumnya merupakan kegiatan berbahasa tak langsung, sedangkan berbicara pada umumnya bersifat langsung. Misalnya komunikasi tulis dengan menggunakan telepon seluler (sms) dan dengan menggunakan internet (chatting). Sebaliknya, adapula kegiatan berbicara secara tidak langsung, misalnya melalui pengiriman pesan suara melalui telepon seluler.

## B. Pembelajaran *Team –Game –Tournament* (TGT)

Pembelajaran atau pengajaran menurut Degeng adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Menurut Degeng ( 1997 : 1 ) Pembelajaran siswa dalam hal ini terkandung makna bahwa pembelajaran adalah kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode/strategi yang optimal untuk mendefinisikan bahan pembelajaran adalah usaha membantu siswa ( anak didik ) mencapai perubahan struktur kognitif melalui pemahaman, jadi pembelajaran, guru tidak hanya berorientasi pada materi pelajaran tetapi juga pada proses menerima dan memahami materi pelajaran tetapi juga pada proses menerima materi tersebut

Menurut Slavin E. Robert *Team Game tournament* berasal dari kata *Team, Game dan Tournament*.

*Team* adalah kelompok yang mewakili bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. *Game* adalah permainan, yang terdiri atas pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Tournament* adalah sebuah struktur di mana game berlangsung.

Jadi *Team Game Tournament* maksudnya adalah permainan yang dipertandingkan secara beregu atau berkelompok. Secara umum TGT

menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari timnya dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti wakilnya. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

*Team -Game-Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran tim siswa yang dikembangkan di John Hopkins University. Mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, merupakan model pembelajaran kooperatif John Hopkins yang pertama. *Teams-Games-Tournament* (TGT) dimunculkan oleh Slalvn (1990) (Ibrahim, 2001:16).

*Teams-Games-Tournament* (TGT) mempunyai ide utama untuk memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan ketrampilan-ketrampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Mereka harus memberi semangat teman satu timnya untuk melakukan yang terbaik, menyatakan bahwa belajar itu penting, bermanfaat dan menyenangkan. Mereka dapat melakukan antara lain dengan cara berpasangan dengan membandingkan jawaban-jawabannya, mendiskusikan perbedaan yang ada, saling membantu satu sama lain ketika menghadapi jalan buntu. Dapat juga saling memberikan kuis tentang materi yang sedang dipelajari.

**1. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournamen*) Sebagai berikut :**

a. Langkah 1 : Berpikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah. Dengan cara guru membagikan LKS masing-masing siswa mendapat 1, kemudian guru memberikan waktu 2 menit sampai 3 menit untuk memikirkan jawabanya.

b. Langkah 2 : Diskusi Kelompok

Selanjutnya guru meminta siswa melaksanakan diskusi tentang bahan ajar yang ada pada LKS. Diskusi dilaksanakan dengan suara pelan sehingga tidak terdengar oleh kelompok lain. Dalam diskusi ini diharapkan masing-masing siswa saling membantu agar semua anggota kelompoknya menguasai materi, sehingga kelompoknya dapat unggul.

c. Langkah 3 : Pertandingan (*tournament*)

1). Untuk memulai permainan/game, tiap siswa ditabel (meja) turnamen mengambil satu kartu dari deck-nya (bungkusnya), siswa yang mendapat angka tertinggi dalam permainan menjadi pembaca pertama.

2). Pembaca pertama memulai game tersebut dengan membaca soal pada kartu dengan suara keras lalu memberi jawaban sesuai dengan

hasil diskusi. Jika dia tidak yakin dengan jawabannya maka dia diijinkan untuk menebak tanpa hukuman.

3). Setelah pembaca pertama memberi jawaban, siswa tersebut menawarkan kepada sebelah kirinya jika mempunyai pilihan jawaban yang menantang dengan memberikan jawaban yang berbeda. Teman inilah penantang pertama. Jika dia pass/ lewat terhadap jawaban itu atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua yang pertama, penantang kedua boleh menantang.

4). Jika pada ronde pertama pembaca maupun penantang sudah menjawab atau pased, pembaca pertama boleh melihat kartu lembar jawab. Jika jawabannya benar, dia boleh memiliki kartu tersebut, tapi jika jawabannya salah, kartu diberikan pada penantang yang jawabannya benar untuk dicatat skornya. Jika tak seorangpun menjawab benar, kartu dikembalikan ke deck.

5). Pada ronde berikutnya penantang pertama akan menjadi pembaca dan pembaca pertama menjadi penantang terakhir. Permainan akan berlanjut sampai tumpukan kartu habis atau waktu yang diberikan usai.

d. Langkah 4 : Pencatatan dan Penjumlahan Skor Kelompok

Saat game berakhir, para pemain mencatat skor kartu yang mereka menangkan pada lembar skor game pada kolom bertanda “*Game 1*”.

Jika ada grup yang ingin bermain game kedua, permainan berjalan

sampai “*Time Call*” (waktu tercatat) oleh guru dan jumlah kartu yang dimenangkan akan dicatat di bawah “*Game 2*” dalam lembar skor.

Catatan : Jumlah kartu seharusnya sama dengan jumlah pertanyaan.

Semua siswa sebaiknya memainkan game ini pada waktu yang bersamaan. Sementara permainan berlangsung guru keliling untuk meyakinkan bahwa tiap kelompok memahami prosedur permainan. Setelah game selesai para siswa kembali pada timnya dan menghitung skor rata-rata tim dengan menggunakan lembar ikhtisar tim.

Setelah selesai kelompok memasukkan poin dalam ikhtisar tim , selanjutnya ikhtisar tim dikumpulkan dan guru memasukkan dalam tabel skor individu maupun kelompok untuk mengetahui poin/ skor individu, kelompok dan rata-rata kelas juga kedudukan antar tim.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Model *Team Game Tournament* (TGT)

### **Kelebihan:**

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- c. Prilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelajaran.

- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

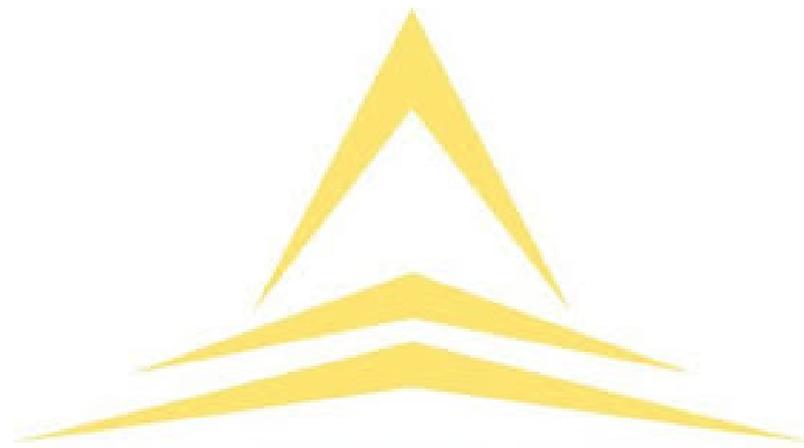
**Kekurangan:**

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Guru yang kurang cerdas dalam mengelola kelas dan siswa akan menjadi penyebab kegagalan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebab dibutuhkan kecerdasan emosi untuk memotivasi siswa dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu dengan mungkin.

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran model *Team Game Tournament* dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya tournament yang mempertandingkan antar kelompok.

Pembelajaran model *team game tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat unsur permainan akademik atau tournament mingguan untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasa bosan karena ada unsur turnamen. dalam model pembelajaran ini pengelompokan siswa berdasarkan prinsip, heterogenitas, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun ras.



**IAIN PURWOKERTO**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

Setting penelitian meliputi waktu dan tempat berlangsungnya penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 Januari sampai dengan 28 Maret 2010 (kurang lebih 3 minggu). Penelitian diadakan di MI Ma'arif NU Banjarparakan kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas.

Sekilas tentang "MI MA'ARIF NU BANJARPARAKAN". MI Ma'arif NU Banjarparakan adalah madrasah ibtidaiyah swasta atau salah satu lembaga pendidikan dasar setingkat SD yang beralamat di jalan Pandu Jongkeng No. 85, tepatnya di RT 02 RW 02 desa Banjarparakan Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas. Madrasah Ibtidaiyah ini berdiri pada tanggal 1 Januari 1969 oleh lembaga pendidikan Ma'arif dengan Nomor Statistik Sekolah 112330204013 dan Nomor Statistik Madrasah 112030212098.

Berikut keadaan tanah, gedung, mebelair yang dimiliki MI Ma'arif NU Basjarparakanj adalah:

1. Jumlah ruang kelas : 5 unit
2. Jumlah ruang kantor : 1 unit
3. Jumlah ruang guru : 1 unit
4. Jumlah ruang UKS : 1 unit
5. Luas tanah seluruhnya : 840 m<sup>2</sup>
6. Luas bangunan : 342 m<sup>2</sup>

7. Luas halaman : 288 m<sup>2</sup>
8. Luas kebun : 210 m<sup>2</sup>
9. Meja guru : 10 unit
10. Kursi guru : 10 unit
11. Meja anak : 100 unit
12. Kursi anak : 100 unit
13. Papan tulis : 6 unit
14. Almari : 5 unit
15. Rak buku : 4 unit
16. mushola : 1 unit
17. Ruang gudang : 1 unit
18. Kamar mandi/wc : 2 unit

(dokumentasi MI Ma'arif Banjarparakan, dikutip tanggal 2 februari 2010 )

Jumlah murid pada tahun pelajaran 2009 / 2010 adalah sebagai berikut:

## IAIN PURWOKERTO

Tabel 1

### Jumlah Murid Tahun 2009/2010

No.	Kelas	Jumlah Murid		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	21	13	34
2	II	12	12	24
3	III	19	99	28
4	IV	8	14	22
5	V	20	14	34
6	VI	12	12	24
	Jumlah	92	72	166

(Sumber: Bank Data Siswa MI, tanggal 4 Februari 2010)

Adapun keadaan dewan guru MI Ma'arif NU Banjarparakan sebagai berikut:

Tabel 2

Keadaan tenaga kependidikan MI Ma'arif NU Banjarparakan

No.	Nama Guru / NIP	L/P	Tempat, Tanggal Lahir	Ijazah Tahun	Jabatan	Mulai bekerja di sini
1	Saino, S.Ag 19740919 200501 1 001	L	Banyumas, 19 September 1974	SI 2001	Kepala Madrasah	1 Mei 2005
2	Eliana sari, S.pd. I 150 401 567	P	Banyumas, 13 Mei 1977	S1 2002	Guru Kelas VI	1 Juli 2000
3	Ramini, A.Ma 150 399 866	P	Banyumas, 4 Mei 1975	D2 2004	Guru Kelas V	1 September 1998
4	Miftakhul Jannah, A.Ma 19860131 200901 2 004	P	Banyumas, 31 Januari 1986	D2 2006	Guru Kelas I	1 Agustus 2005
5	Nurkholis	L	Banyumas, 3 Juni 1972	SMA 2007	Guru Mapel Agama IV-VI	1 Juli 2004
6	Heriyani, A.Ma	P	Banyumas, 16 Juli 1984	D2 2005	Guru Kelas IV	29 Nopember 2004
7	Herni W, A.Ma	P	Banyumas, 15 Mei 1985	D2 2006	Guru Kelas III	1 Februari 2007
8	Nur Azizah, A.Ma	P	Banyumas, 19 Juni 1983	D2 2005	Guru Kelas II	15 Juli 2006
9	Masfiatun, A.Ma	P	Banyumas, 26 Agustus 1972	D2 2001	Guru Mapel Agama I-III	15 Juni 2008
10	Syarif Widaryanto	L	Banyumas, 20 September 1988	SMA 2007	Guru Olah Raga I-VI	1 Februari 2009

(Sumber: Laporan Bulan MI Ma'arif Banjarparakan, tanggal 8 Februari 2010)

Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di MI Ma'arif NU Banjarparakan untuk tahun pelajaran 2009 / 2010 adalah

Tabel 3

## KKM MI Ma'arif NU Banjarparakan

No.	Komponen	Kriteria Ketuntasan Minimal						Ket
		I	II	III	IV	V	VI	
A	Mata Pelajaran							
1	Pendidikan Agama							
	a. Al-Qur'an Hadits	60	60	66	63	63	63	
	b. Akidah Akhlak	60	63	68	63	63	64	
	c. Fiqih	60	68	67	63	65	65	
	d. SKI	-	-	65	63	61	62	
2	Pendidikan Kewarganegaraan	65	66	65	64	64	64	
3	Bahasa Indonesia	63	68	67	62	62	60	
4	Bahasa Arab	-	-	-	57	57	58	
5	Matematika	63	63	66	62	59	57	
6	Pengetahuan Alam	60	67	66	65	65	64	
7	Ilmu Pengetahuan social	60	60	63	60	60	60	
8	Seni Budaya dan Keterampilan	60	65	67	65	65	65	
9	Pendidikan Jasmani	60	67	67	66	65	63	
B	Muatan Lokal							
	a. Bahasa Jawa	59	60	60	60	60	59	
	b. Baca Tulis Al-Qur'an	58	60	65	-	-	-	
10	Pengembangan Diri							
	a. Bahasa Inggris	60	60	60	60	60	60	
	b. Shalat Berjamaah	60	60	70	65	70	70	
	c. Hidup bersih dan rapi	60	60	70	70	70	70	

( Sumbet: Buku KTSP MI Ma'arif Banjarparakan, tanggal 10 Februari 2010 )

## B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah yang terlibat dalam penelitian. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah

### 1. Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I adalah penulis sendiri. Dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I penulis memperoleh data tentang keadaan murid, media pembelajaran yang digunakan, jalannya pembelajaran dan hasil pembelajaran yang berupa daftar nilai.

### 2. Guru Kelas I

Guru kelas I menjadi subyek penelitian yang berupa bank data kelas atau keadaan siswa kelas VI. Penulis mendapatkan data tentang nama siswa, tempat tanggal lahir, alat orang tua siswa kelas I.

### 3. Siswa kelas I MI Ma'arif Banjarparakan

Jumlah siswa kelas I MI Ma'arif Banjarparakan adalah anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Adapun daftar nama anak kelas VI adalah sebagai berikut:

Tabel 5

## Daftar Siswa Kelas I MI Ma'arif Banjarparakan

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir
1.	Aziz Wahyono	L	Banyumas, 08-09-2000
2.	Ragil Kurniawan	L	Banyumas, 06-04-2002
3	Salimun	L	Banyumas, 18-03-2002
4	Abi Riski Romadhon	L	Banyumas, 16-11-2003
5	Agus Nasution	L	Banyumas, 30-08-2002
6	Ananda praptianah	P	Banyumas, 09-02-2002
7	Ardin Wahyuda	L	Banyumas, 03-05-2003
8	Bana Ali Fikri	L	Banyumas, 24-12-2002
9	Bintang purnama S.	L	Banyumas, 18-12-2002
10	Catur Putra A.		Banyumas, 24-04-2003
11	Dias Ayu R.	P	Banyumas, 16-11-2002
12	Fadilatul Kurbah	P	Banyumas, 07-03-2003
13	Fakhtur prakoso	L	Banyumas, 10-08-2003
14	Fani Riski S.	L	Banyumas, 04-02-2002
15	Jenni prihastuti	P	Banyumas, 02-01-2003
16	Linda Maesaroh	P	Banyumas, 04-05-2003
17	Maya Marlina	P	Banyumas, 03-01-2003
18	Moh.Dicky W.	L	Banyumas, 20-05-2003

19	Mukti Salis S.	L	Banyumas, 29-05-2003
20	Nadila Ragil S.	P	Banyumas, 10-09-2002
21	Nazil Warzukni	L	Banyumas, 19-03-2003
22	Nisa Rifatul Jannah	P	Banyumas, 03-12-2002
23	Nur hidayatulloh	L	Banyumas, 16-03-2004
24	Oktiani Dwi P.	P	Banyumas, 30-10-2003
25	Putri Fatwa F.	P	Banyumas, 25-02-2003
26	Qoriah Ai S.	P	Banyumas, 15-11-2003
27	Redi Rahman	L	Banyumas, 17-12-2002
28	Restu Arif M.	L	Banyumas, 30-01-2003
29	Riza hadi maulana	L	Banyumas, 02-05-2003
30	Rizki Dwi purnama	L	Banyumas, 21-09-2002
31	Siti nurlina	P	Banyumas, 29-01-2003
32	Syarif hidayatulloh	L	Banyumas, 06-04-2003
33	Trisno	L	Banyumas, 28-12-2002
34	Ulul Aza Umayah	P	Banyumas, 01-01-2003
35	Wahyu Sejati	L	Banyumas, 14-04-2003

( Sumber: Daftar Kelas I MI , tanggal 10 Februari 2010 )

Dari siswa, penulis mendapatkan informasi tentang mata pelajaran yang sulit dipahami dan kurang dimengerti oleh siswa. Penulis memperoleh data hasil belajar siswa melalui tes tertulis. Dari siswa pula penulis mendapatkan hambatan-hambatan yang dialami selama pembelajaran.

### C. Variabel Penelitian

Variabel berasal dari bahasa Inggris yaitu variable yang berarti faktor tak tetap, berubah-ubah (John M Echols dan Hassan Shadily, 1996: 627). Variabel dapat diartikan semua obyek yang menjadi sasaran penelitian yang menunjukkan adanya variasi.

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Prestasi hasil belajar mata pelajaran sebagai variabel terikat / terpengaruh
2. Penggunaan media bangun datar sebagai variabel bebas

Di samping variabel di atas juga ada variabel tambahan yaitu drill / latihan dan bimbingan dari guru

### D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Test

Metode test adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Wayan Nurkanca dan PPN Sumartana, 1986: 25).

Adapun bentuk tes yang akan penulis gunakan adalah:

- a. Bentuk pilihan ganda

Bentuk pilihan ganda adalah sebuah soal yang terdiri dari statemen yang belum lengkap, di mana disediakan beberapa item untuk

melengkapinya. Siswa disuruh memilih item yang dapat atau benar untuk melengkapinya. Caranya dengan memberi tanda silang, lingkaran atau tanda-tanda lain yang sesuai dengan petunjuk test tersebut.

Soal pilihan ganda yang penulis gunakan sebanyak 10 soal dengan 4 item, 1 item diantaranya adalah jawaban yang benar. Bobot tiap soal adalah 2, artinya setiap soal yang dijawab betul mendapat skor 2, dan jawaban salah diberi skor 0.

b. Test Essay

Test essay adalah suatu bentuk test yang terdiri dari suatu pertanyaan atau suatu suruhan yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang (Wayan Nurkanca dan PPN Sumartana, 1986: 42). Test essay yang penulis gunakan terdiri dari 5 soal, yang masing-masing soal berbobot 4. Jawaban benar mendapat skor 4, jawaban hampir benar mendapat skor 3 dan jawaban salah mendapat skor 1, tidak ada jawaban sekor 0.

Dari dua bentuk test tersebut diperoleh skor maksimal 40. Untuk mencari nilai akhir digunakan rumus:

$$NA = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Wawancara / Interview

Wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara penanya (*interviewer*) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (*responden*) (HD. Sudjana S, 2004: 297).

Wawancara melibatkan empat komponen yaitu isi pertanyaan, pewawancara, responden dan situasi wawancara. Isi pertanyaan diangkat dari tujuan pengumpulan data, masalah komponen, dimensi, variabel dan atribut yang perlu diidentifikasi melalui jawaban responden.

Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang mata pelajaran yang dirasa sulit, keadaan siswa kelas I, data tentang letak sekolah, dan data yang menjadi responden dalam wawancara ini adalah kepala sekolah, guru kelas I dan murid kelas I.

### 3. Observasi (pengamatan)

Pengamatan (observasi) adalah kegiatan mempelajari sesuatu gejala dan peristiwa melalui upaya mengamati dan mencatat data atau informasi secara sistematis (HD. Sudjana S, 2004: 301). Pada umumnya observasi melibatkan indra penglihatan, pendengaran, sentuhan dan penciuman.

Dilihat dari jenisnya observasi terdiri dari dua jenis yaitu:

- a. Observasi partisipatif (*participant observation*) yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat (observer) dengan melibatkan dirinya dalam suatu kegiatan yang sedang dilakukan atau sedang dialami orang lain, dan yang diobservasi tidak mengetahui bahwa dia sedang diobservasi.
- b. Observasi non-partisipatif (*non participant observation*) yaitu observasi di mana observer tidak melibatkan diri pada kegiatan yang dilakukan atau sedang dialami oleh orang lain. pengamat (observer) berada di luar kegiatan yang sedang diobservasi.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan termasuk observasi partisipatif karena peneliti / pengamat melibatkan diri dalam penelitian. Pengamatan (observasi) dilakukan untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan perencanaan atau belum. Selain itu juga untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam penelitian ini dan keefektifan penggunaan media bangun ruang dalam proses belajar mengajar.

#### 4. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data pendukung seperti:

1. Data keadaan tenaga kependidikan
2. Data jumlah murid
3. Data jadwal pelajaran kelas I sampai dengan kelas VI
4. Buku kurikulum tingkat satuan pendidikan
5. Buku kumpulan nilai
6. Bank soal / bendel-bendel soal
7. Buku pelajaran
8. Daftar kelas atau buku absen
9. Data kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas I sampai dengan kelas VI

## E. Analisis Data

Data adalah keterangan atau gambaran mengenai sesuatu hal, bisa berbentuk kategori atau bentuk angka-angka (bilangan). Data dibedakan menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Karena data yang akan dianalisis adalah beberapa angka-angka yang diperoleh melalui test, maka metode analisis data yang penulis gunakan adalah

1. Menghitung mean atau nilai rata-rata hasil ulangan matematika, dengan

rumus:

$$\text{Mean} = \frac{\sum fx}{N}$$

M : Mean atau nilai rata-rata

$\sum fx$  : Jumlah nilai siswa

N : Jumlah murid

2. Menghitung taraf serap siswa dalam pembelajaran pokok bahasan luas

gabungan bangun datar sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Taraf serap} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang mendapat nilai } \geq 6}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100 \%$$

3. Membandingkan nilai hasil ulangan siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Apakah sudah tercapai atau belum, atau bahkan terlampaui bagi anak yang nilainya jauh di atas KKM.

## F. Indikator Kerja

Indikator kerja merupakan tolak ukur keberhasilan bagi siswa untuk dapat menghitung luas gabungan bangun datar sederhana.

Indikator kerja pada penelitian ini adalah:

1. Siswa dapat dapat membaca dan menulis
2. Siswa dapat mengerjakan soal membaca dan menulis
3. Siswa dapat mengerjakan soal membaca dan menulis
4. Nilai rata-rata diperoleh siswa setelah mencapai KKM
5. Rata-rata kelasnya di atas KKM
6. Taraf serap yang diperoleh minimal 70 %

#### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah pertama yang dilaksanakan peneliti dengan menentukan metode yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas. Tindakan kelas yang akan dilakukan oleh peneliti sebanyak 2 siklus. Masing-masing siklus dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas tahapan yaitu tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

**IAIN PURWOKERTO**

#### **H. Rencana Penelitian Tindakan Kelas**

Sesuai dengan prosedur penelitian di atas, bahwa penelitian akan dilakukan dalam dua siklus, dan masing siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun alur penelitiannya sebagai berikut :

##### **I. Siklus I**

- a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan penulis menyediakan penelitian seperti :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pokok bahasan, sub pokok bahasan, indicator, kegiatan belajar mengajar (KBM), sumber/bahan, alat, metode dan penilaian,
2. membuat media yang menunjang proses pembelajaran seperti gambar-gambar, kartu huruf dan kartu kata.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini meliputi

1. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 5 anak.
2. Guru memberikan penjelasan tentang apa yang harus dikerjakan oleh tiap kelompoknya
3. Guru memberikan pertanyaan wajib, pertanyaan lemparan, dan pertanyaan rebutan.
4. masing-masing kelompok menjawab sesuai dengan kemampuannya.
5. Tiap pertanyaan mendapat skor 10
6. kelompok yang mendapat skor tertinggi diberi hadiah, sedangkan kelompok yang mendapat skor terendah disuruh maju kedepan kelas.
7. Guru memberikan motivasi kepada siswa
8. Pada akhir tiap-tiap pembelajaran dilakukan tes individual untuk mengukur kemampuan siswa.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan pembelajaran, apakah semua rencana penelitian telah dilaksanakan atau belum? Apakah ad hambatan yang dapat memberikan hasil kurang maksimal atau tidak?

Observasi dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran, termasuk hasil belajar siswa yang nantinya akan di analisa.

d. Refleksi

Berkaitan dengan hasil observasi tentang pelaksanaan tindakan dan hasil belajar siswa, maka penulis menetapkan:

1. mana yang telah dicapai siswa dalam hal membaca an menulis
2. mana yang belum dicapai siswa dalam hal membaca dan menulis.
3. apa saja yang perlu di perbaiki dalam pembelajaran siklus berikutnya.

**IAIN PURWOKERTO**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Kondisi Awal

Dengan melihat daftar nilai ulangan harian ke 1, ke-2 dan ke-3 penulis berpendapat bahwa kondisi atau keadaan siswa kelas 1 sebelum diadakan penelitian tindakan kelas nilainya relative rendah. Hanya ada beberapa anak yang nilainya bagus kemampuan membaca, dan menulisnya belum lancar.

Tabel Daftar Nilai Ulangan Harian kelas 1

No	Nama	UH 1	UH 2	UH 3
1.	Aziz Wahyono	60	65	70
2.	Ragil Kurniawan	65	65	60
3	Salimun	60	60	65
4	Abi Riski Romadhon	75	70	80
5	Agus Nasution	50	60	65
6	Ananda prapti anah	75	75	70
7	Ardin Wahyuda	75	70	80
8	Bana Ali Fikri	65	60	60
9	Bintang purnama S.	65	75	70
10	Catur Putra A.	65	70	60
11	Dias Ayu R.	80	85	80
12	Fadilatul Kurbah	65	70	70
13	Fakhtur prakoso	70	75	70
14	Fani Riski S.	65	60	65
15	Jenni prihastuti	75	70	70
16	Linda Maesaroh	70	75	70
17	Maya Marlina	75	75	80

18	Moh.Dicky W.	80	75	75
19	Mukti Salis S.	65	60	65
20	Nadila Ragil S.	65	70	65
21	Nazil Warzukni	55	60	60
22	Nisa Rifatul Jannah	60	65	65
23	Nur hidayatulloh	60	70	65
24	Oktiani Dwi P.	60	65	65
25	Putri Fatwa F.	90	95	95
26	Qoriah Ai S.	75	80	75
27	Redi Rahman	80	75	80
28	Restu Arif M.	65	70	70
29	Riza hadi maulana	70	70	70
30	Rizki Dwi purnama	75	80	80
31	Siti nurlina	65	70	70
32	Syarif hidayatulloh	75	80	80
33	Trisno	60	65	65
34	Ulul Aza Umayah	70	70	65
35	Wahyu Sejati	65	75	60
	Jumlah	2390	2475	2455
	Rata-rata	68	71	70
	Nilai Tertinggi	90	95	95
	Nilai Terendah	50	60	60
	Standar Deviasi	0,55	0,51	0,49
	Prosentase tuntas	46%	69%	57%
	Prosentase Tidak Tuntas	54%	31%	43%
	KKM	70	70	70

Rendahnya hasil belajar diatas disebabkan karena :

1. Kurang memahami konsep membaca dan menulis.
2. Siswa kurang konsentrasi dalam menerima pelajaran/bermain sendiri

3. Metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi
4. Media yang digunakan kurang menarik

## B. Deskripsi hasil Siklus 1

### 1. Perencanaan

Berdasarkan rumusan rencana yang telah di buat, penulis menyiapkan rencana persiapan pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario tindakan mencakup langkah-langkah yang akan dilakukan oleh penulis dan siswa dalam penelitian tindakan kelas.

Penulis juga menyiapkan lembar kerja siswa, daftar nilai ,lembar observasi serta berbagai macam media yang di butuhkan dalam proses pembelajaran.

### 2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan strategi pembelajaran *team game tournament* dalam keterampilan membaca dan menulis. Strategi ini dibuat agar pembelajaran bahasa Indonesia aspek membaca dan menulis lebih menarik perhatian dan minat siswa. Strategi ini dapat membuat siswa aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan strategi *team game tournament* pada aspek membaca dan menulis diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga prosentase ketuntasan mengalami peningkatan.

#### a. Kegiatan Awal

Setelah bel tanda masuk berbunyi, siswa-siswa segera berkumpul di depan kelas. Siswa berbaris dan masuk satu persatu dengan tertib, kemudian duduk, berdoa dan guru mengabsen. Guru mengajak siswa agar mempersiapkan buku pelajaran Bahasa Indonesia. “anak-anak sekarang pelajaran Bahasa Indonesia, kalian ambil buku pelajaran Bahasa Indonesia atau buku dengan tulisan angka 1 sudah semuanya? Sudah Bu Guru .....” jawab anak-anak. “sekarang semuanya perhatikan ke depan, bu guru mempunyai banyak gambar dan tulisan yang bagus, siapa yang mau? “anak-anak penasaran dengan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh gurunya”. Kalau kalian mau, sekarang coba kalian berhitung satu sampai tujuh dimulai dari pojok depan. Ayo mulai kamu nita.....!

Satu, dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya sampai tujuh.”untuk apa kalian menghitung satu sampai tujuh? Nah kalian akan bu guru bagi menjadi 7 kelompok. Satu kelompok anggotanya 5, tadi yang menyebutkan angka satu adalah kelompok 1.yang menyebutkan angka 2 adalah kelompok 2 sampai yang menyebut angka 7 adalah kelompok 7 dan seterusnya.

Terbentuk tujuh kelompok dengan anggota masing-masing 5 anak. “Hari ini nanti kita akan belajar membaca kata, sebelum kita belajar membaca, mari kita nyanyi dulu.A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,LM,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z balik a,b,c ya sudah hafal huruf ya?

b. Kegiatan Inti

“kalian pernah melihat cerdas cermat atau kuis di Tv apa tidak?” sudah bu guru, family bintang-bintang “jawab nanda.ya betul, di TV dalam acara cerdas cermat atau kuis yang menang akan diberi hadiah, begitu pula dengan kalian nanti. Bu guru akan memberikan beberapa pertanyaan sederhana yang harus kalian jawab bersama kelompokmu.nanti yang nilai yang paling bagus akan bu guru beri hadiah, dan kelompok yang nialinya paling rendah, disuruh maju menyanyi di depan kelas. Tata cara yang harus dilakukan kemudian guru menjelaskan kepada siswa bahwa tiap kelompok akan mendapatkan pertanyaan wajib pertanyaan wajib untuk kelompok berisi 5 pertanyaan. Tiap yang benar mendapat niali 100 yang salah mendapat nilai 0.Setelah pertanyaan wajib selesai guru memberikan pertanyaan rebutan yang berisi 10 pertanyaan kelompok yang bisa menjawab angkat tangan. Kelompok yang mengangkat paling cepat, dialah yang menjawabnya. Kelompok demi kelompok telah menjawab pertanyaan wajib dari gurunya. Ada yang betul semua, ada yang salah satu dan ada yang dua. Anggota kelompok bekerja sama dalam menjawab pertanyaan, anak yang pandai mengajari anak yang kurang pandai sehingga anak yang kurang pandai menjadi bisa.

Pertanyaan demi pertanyaan telah di jawab, ternyata kelompok yang nilainya paling tinggi adalah kelompok 5 yaitu kelompoknya Putri, Bintang, Diki, Linda dan Lina. Mereka mendapat hadiah masing-

masing satu buku tulis. Kelompok yang nilainya paling rendah yaitu kelompok 2 yaitu kelompoknya Ai, Maya, Nazil, Ragil dan Riski mereka disuruh maju nyanyi di depan kelas. Kelompok 2 menyanyi lagu “bintang kecil’ kemudian diadakan test individual.

Dengan strategi *team game tournament* proses pembelajaran berlangsung sangat ramai. Semua siswa aktif menjawab. Mereka menginginkan kelompoknya menang, sehingga tiap anak berusaha agar dapat menjawabnya dengan benar.

Pada pertemuan berikutnya, anggota kelompoknya diacak lagi, guru memberikan motivasi dan bimbingan. Strategi *team game tournament* digunakan pada pembelajaran menulis, dan seperti biasa kelompok yang nilainya paling tinggi mendapat hadiah, sedangkan kelompok yang nilainya rendah mendapat hukuman yang mendidik. Tiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai. Tiap anak berusaha untuk berlatih membaca dan menulis baik pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *team game tournament* pada pokok bahasan membaca dan menulis di Mi Ma'arif Banjarparakan dapat meningkatkan belajar siswa.

Pada pertemuan ke 3 diadakan ulangan harian, dimana siswa menjawab soal secara individual. Guru membagi lembar jawab. Anak-anak mengerjakan soal dengan tenang, hanya ada beberapa anak yang masih membutuhkan bimbingan.

c. Kegiatan Penutup

Sebagaimana kegiatan penutup guru mengulangi lagi secara garis besar materi yang telah dipelajari. Guru juga tidak lupa memberi penguatan dan motivasi kepada semua siswa. Guru memberi tugas membaca dan menulis di rumah.

3. Hasil pengamatan /Observasi

Dari observasi/pengamatan yang dilakukan oleh penulis di peroleh data tentang:

a. Persiapan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca dan menulis dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* siswa siap menerima pelajaran. Hal ini terbukti tidak ada siswa yang menangis atau malas mengikuti. Mereka mau melakukan apa saja yang diperintahkan oleh gurunya. Setiap pertanyaan yang di lontarkan oleh gurunya di jawab dengan lugu.

b. Motivasi/ Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi/semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model *team game tournament* cukup tinggi. Siswa sangat senang dan berlomba-lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik. Siswa sangat antusias memperhatikan soal yang di bacakan atau diperlihatkan oleh guru. Karena semangatnya anak selalu menginginkan setiap mata

pelajaran menggunakan model pembelajaran *team game tournament*. Selain senang anak juga dapat memperoleh hadiah dari gurunya yang dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa.

- c. Pemahaman konsep siswa tentang membaca dan menulis.

Dengan model pembelajaran *team game tournament*, pemahaman siswa akan membaca dan menulis lebih meningkat. Karena siswa yang pandai akan mengajari siswa yang kurang pandai. Kerja sama dalam satu kelompok akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang kurang pandai agar diterima dalam kelompoknya akan belajar lebih keras dan sungguh-sungguh sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca dan menulis.

- d. Hasil Belajar Siswa.

Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap pengamatan, penulis mendapatkan data hasil belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Daftar nilai Hasil pembelajaran siklus I

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Keterangan
1.	Aziz Wahyono	80	75	80	Tuntas
2.	Ragil Kurniawan	75	80	80	Tuntas
3	Salimun	70	75	75	Tuntas
4	Abi Riski Romadhon	85	80	85	Tuntas
5	Agus Nasution	60	70	70	Tuntas
6	Ananda praptianah	75	80	80	Tuntas
7	Ardin Wahyuda	95	90	90	Tuntas
8	Bana Ali Fikri	75	80	80	Tuntas

9	Bintang purnama S.	75	75	80	Tuntas
10	Catur Putra A.	65	70	70	Tuntas
11	Dias Ayu R.	90	95	95	Tuntas
12	Fadilatul Kurbah	75	75	75	Tuntas
13	Fakhtur prakoso	80	85	85	Tuntas
14	Fani Riski S.	70	75	75	Tuntas
15	Jenni prihastuti	80	85	85	Tuntas
16	Linda Maesaroh	80	80	80	Tuntas
17	Maya Marlina	80	85	85	Tuntas
18	Moh.Dicky W.	90	90	95	Tuntas
19	Mukti Salis S.	70	75	75	Tuntas
20	Nadila Ragil S.	70	70	70	Tuntas
21	Nazil Warzukni	60	65	65	Belum Tuntas
22	Nisa Rifatul Jannah	70	75	75	Tuntas
23	Nur hidayatulloh	65	60	65	Belum Tuntas
24	Oktiani Dwi P.	70	75	75	Tuntas
25	Putri Fatwa F.	95	90	100	Tuntas
26	Qoriah Ai S.	90	90	90	Tuntas
27	Redi Rahman	95	90	95	Tuntas
28	Restu Anif M.	70	75	75	Tuntas
29	Riza hadi maulana	75	70	70	Tuntas
30	Rizki Dwi purnama	75	70	75	Tuntas
31	Siti nurlina	65	65	65	Belum Tuntas
32	Syarif hidayatulloh	80	85	85	Tuntas
33	Trisno	65	65	65	Belum Tuntas
34	Ulul Aza Umayah	80	80	80	Tuntas
35	Wahyu Sejati	70	75	75	Tuntas

(Sumber hasil olah data tanggal 16 Maret 2010 )

Dari daftar nilai diatas, maka dapat dibuat table frekuwensi agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Berikut table frekuensinya

Table Frekuwensi Hasil Pembelajaran Siklus I

Nilai (x)	Pertemuan I		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	F	f (x)1	F	f (x)2	F	f (x)3
60	2	120	1	60	-	-
65	4	260	3	195	4	260
70	8	560	5	350	4	280
75	7	525	10	750	9	675
80	7	560	6	480	7	560
85	1	85	4	340	5	425
90	3	270	5	450	1	90
95	3	285	1	95	4	380
100	-	-	-	-	1	100
Jumlah	35	2665	35	2720	35	2770

Rumus mencari rata-rata/mean.

$$\bar{x} = \frac{\sum f(x)}{\sum f}$$

$$\sum f$$

Ket :  $\bar{x}$  = Mean/Rata-rata

$$\sum f(x) = \text{Jumlah nilai } x \text{ banyak anak}$$

$$\sum f = \text{Banyak anak}$$

Rumus prosentase ketuntasan dan ketidaktuntasan

$$\text{Prosentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase ketidaktuntasan} = \frac{\text{Jumlah anak yang belum tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100\%$$

Dari daftar nilai dan tabel diatas dapat diketahui.

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan 1 } (\bar{x}_1) = \frac{\sum f x_1}{\sum f} = \frac{2665}{35} = 76$$

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan 2 } (\bar{x}_2) = \frac{\sum f x_2}{\sum f} = \frac{2720}{35} = 78$$

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan 3 } (\bar{x}_3) = \frac{\sum f x_3}{\sum f} = \frac{2770}{35} = 79$$

$$\text{Prosentase ketuntasan} = \frac{31}{35} \times 100\% = 89\%$$

$$\text{Prosentase belum tuntas} = \frac{4}{35} \times 100\% = 11\%$$

Dengan melihat nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa secara umum sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata pada nilai pertemuan I 76, pertemuan 2 rata-ratanya 78 dan pertemuan 3 rata-rata 79, prosentase ketuntasan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas adalah 69%, sedangkan prosentase ketuntasan pada siklus 1 adalah 89%.

#### 4. Refleksi.

Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *model team game tournament* dalam upaya peningkatan kemampuan membaca dan menulis telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada 89% anak yang sudah menguasai dan 11% belum menguasai.

Meskipun demikian, penerapan pembelajaran *model team game tournament* masih mengalami beberapa hambatan antara lain :

1. Masih ada beberapa siswa yang terbalik dalam menulis huruf b dan d.
2. Bila kata yang dibaca siswa panjang, beberapa siswa kadang masih bingung.
3. Siswa yang pandai menginginkan anggota kelompoknya pandai juga.
4. kadang menimbulkan rasa iri apa bila secara kebetulan pembagian kelompoknya kurang pas.

Adapun pemecahan masalah/hambatan yang telah dilakukan oleh penulis adalah:

1. Sering memunculkan kata yang mengandung huruf b dan d maka akan dapat membedakannya.
2. Bila kata yang dibaca panjang, maka cara membacanya sedikit demi sedikit, jangan langsung dibaca semua.
3. Guru membagi kelompok sedemikian rupa, sehingga merata. Apabila telah dibagi sedemikian rupa, ternyata masih ada yang merasa iri guru memberi nasihat, sehingga anak tersebut tidak merasa iri lagi.

Karena pada siklus pertama ada anak 4 yang belum tuntas, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas siklus ke dua.

### C. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus 1, maka perencanaan tindakan kelas dibuat sedemikian rupa, dengan harapan agar hasilnya lebih optimal dan memuaskan. Penulis menyiapkan berbagai alat atau media yang dibutuhkan seperti kartu huruf banyak mengandung huruf b dan d, gambar-gambar sederhana yang berwarna cerah dan menarik. Mengatur tempat duduk siswa sehingga pembagian kelompoknya merata. Selain itu penulis juga menyiapkan lembar kerja siswa, lembar jawab dan lembar observasi. Setelah semua pralatan disiapkan, dan perencanaan telah siap, penulis mulai melakukan pembelajaran pada siklus berikutnya.

## 2. Pelaksanaan

Sama halnya dengan siklus I, pada siklus II ini penulis tetap menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis di Mi Ma'arif Nu Banjarparakan. Karena pada siklus I masih ada beberapa hambatan, maka pada siklus II ini penulis berusaha untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

### a. Kegiatan Awal

Bel tanda masuk berdering, seperti biasa anak-anak berbaris di depan kelas, masuk dengan tertib sambil berjabat tangan dengan gurunya. Sebelum berdo'a, guru mengatur tempat duduk sedemikian rupa agar ketika di bentuk kelompok antara yang pandai dan yang kurang pandai kemudian berdo'a dipimpin oleh ketua kelasnya.

“anak-anak hari ini kita pelajaran Bahasa Indonesia masih ingatkah kalian pada pelajaran kemarin?” sambil menunjukkan alat peraga atau media yang digunakan pada siklus I. guru bertanya

“anak-anak apa bunyinya tulisan ini?” “Badan.....bu guru” jawab anak-anak.” “nah kalau yang ini apa? Coba kamu Riski”

“ Bapak.....bu guru” ya bagus pintar kamu Riski,” bu guru masih mempunyai banyak kartu huruf, yang ini bacanya apa Fadilah? Sambil terbata-bata Fadilah menjawab “a..bik “ “bukan abik tapi adik, coba coba kalian bedakan antara huruf b dan d. yang bulatnya kedepan adalah huruf b,dan yang bulatnya ke belakang adalah huruf d.

Sekarang kalian menghitung kebelakang mulai dari pojok kiri. Kamu nomor 1 Diki terus Putri nomor 2 dan seterusnya kebelakang. Seperti biasa anak yang menyebut angka 1 berkumpul menjadi kelompok 1, anak yang menyebut angka 2 masuk kedalam kelompok 2, dan seterusnya sampai terakhir anak yang menyebutkan angka 7 masuk menjadi kelompok 7 terbentuklah 7 kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 anak.

#### b. Kegiatan Inti

“ Sekarang sudah terbentuk 7 kelompok, bu guru akan mengadakan perloaban seperti kemarin, Bu guru mempunyai pertanyaan wajib dan pertanyaan rebutan, caranya kalian masih ingat apa tidak ? “masih....” Jawab anak-anak.” Walaupun anak-anak masih

ingat cara permainan *team game tournament*, tapi guru tetap menerangkan lagi.

Kelompok 1 mendapat giliran menjawab pertanyaan wajib yang pertama, selanjutnya kelompok 2,3,4,5,6 dan terakhir kelompok 7.

Setiap pertanyaan wajib yang jawabannya benar mendapat nilai 100 kelompok 1 memperoleh nilai 500, kelompok 2, 400, kelompok 3, 400, kelompok 4, 500, kelompok 5, 500, kelompok 6 memperoleh 500 dan kelompok 7 memperoleh 400.

Setelah semua kelompok kebagian pertanyaan wajib, kini gilirannya guru memberikan pertanyaan rebutan. Ada sepuluh pertanyaan yang menjadi pertanyaan rebutan. Pada kali ini pelaksanaan pertanyaan rebutan berlangsung sangat seru, karena tiap kelompok mempunyai kemampuan yang hampir sama. Ternyata kelompok 7 yang memperoleh nilai tertinggi dan kelompok 3 yang mendapatkan nilai yang paling rendah. Kali ini hadiahnya bukan barang, tapi simbol bintang sebagai penghargaannya. Dan siswa yang mendapat bintang terbanyak dialah yang menjadi bintang kelas.

Setelah permainan berakhir, anak-anak mengerjakan tugas dari gurunya, untuk dicari nilainya per individu.

Pertemuan berikutnya sama hanya saja pokok bahasannya adalah kemampuan menulis. Setelah model pembelajaran *team game tournament* selesai juga diadakan tes individual yaitu dikte untuk mengetahui nilai tiap anak.

Penerapan model pembelajaran *team game tournament* pada siklus I ini lebih ramai dan seru bila dibandingkan dengan siklus sebelumnya, karena selain sudah hafal cara permainannya, anak juga sudah mempersiapkan kemampuannya dengan berlatih membaca dan menulis di rumah.

Pertemuan ketiga pada siklus II guru membagikan lembar kerja siswa untuk mengukur kemampuan membaca dan menulis. Siswa secara keseluruhan. Siswa mengerjakan ulangan harian ini dengan tertib, penuh semangat dan teliti. Setelah selesai lembar jawab dikumpulkan untuk koreksi. Sebelum dikoreksi oleh guru, guru melakukan pembahasan soal yang telah dikerjakan tadi setelah pembahasan anak diberi pendalaman materi.

c. Kegiatan Akhir.

Sebagai kegiatan penutup atau akhir guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa agar apa yang telah dipelajarinya tetap diingat oleh siswa. Guru juga menyampaikan pesan-pesan moral siswa menjadi anak yang baik.

3. Hasil pengamatan/observasi.

Dari observasi/pengamatan yang dilakukan oleh penulis diperoleh data tentang:

- a. persiapan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca dan menulis dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* siswa menerima pembelajaran. Hal ini terbukti tidak ada

siswa yang menangis dan malas mengikuti. mau melakukan apa saja yang diperintakan oleh gurunya. Setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh gurunya. Setiap pertanyaan yang dilontarkan oleh gurunya dijawabnya dengan lugu.

b. Motivasi / semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi / semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model *team game tournament* cukup tinggi. Siswa sangat senang dan berlomba-lomba untuk menjadi kelompok terbaik. Siswa sangat antusias memperhatikan soal yang di bacakan atau di perlihatkan oleh guru. Karena semangatnya anak selalu menginginkan setiap mata pelajaran menggunakan model pembelajaran *team game tournament*. Selain senang anak juga dapat memperoleh hadiah dari gurunya yang dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa.

c. Pemahaman konsep siswa tentang membaca dan menulis

Dengan model pembelajaran *team game tournament*, pemahaman siswa akan membaca dan menulis lebih meningkat. Karena siswa yang pandai akan mengajari siswa yang kurang pandai. Kerja sama dalam satu kelompok akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang kurang padai agar diterima dalam kelompoknya akan belajar lebih keras dan sungguh-sungguh sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca dan menulis.

d. Hasil belajar Siswa

Setelah melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap pengamatan langsung, penulis mendapatkan data hasil belajar siswa pada siklus I sebagai berikut:

Hasil belajar siswa pada siklus II

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Keterangan
1.	Aziz Wahyono	70	80	80	Tuntas
2.	Ragil Kurniawan	80	85	85	Tuntas
3	Salimun	70	75	75	Tuntas
4	Abi Riski Romadhon	85	80	85	Tuntas
5	Agus Nasution	65	70	80	Tuntas
6	Ananda praptianah	85	90	90	Tuntas
7	Ardin Wahyuda	80	80	80	Tuntas
8	Bana Ali Fikri	80	85	85	Tuntas
9	Bintang purnama S.	75	75	80	Tuntas
10	Catur Putra A.	90	85	85	Tuntas
11	Dias Ayu R.	85	85	85	Tuntas
12	Fadilatul Kurbah	85	90	90	Tuntas
13	Fakhtur prakoso	95	100	100	Tuntas
14	Fani Riski S.	85	85	85	Tuntas
15	Jenni prihastuti	80	85	85	Tuntas
16	Linda Maesaroh	85	85	90	Tuntas
17	Maya Marlina	90	90	100	Tuntas
18	Moh.Dicky W.	80	85	85	Tuntas
19	Mukti Salis S.	80	80	85	Tuntas
20	Nadila Ragil S.	80	85	85	Tuntas
21	Nazil Warzukni	70	75	80	Tuntas
22	Nisa Rifatul Jannah	80	80	80	Tuntas
23	Nur hidayatulloh	65	65	70	Tuntas
24	Oktiani Dwi P.	70	75	75	Tuntas

25	Putri Fatwa F.	100	100	100	Tuntas
26	Qoriah Ai S.	90	90	95	Tuntas
27	Redi Rahman	90	90	90	Tuntas
28	Restu Arif M.	75	70	75	Tuntas
29	Riza hadi maulana	80	80	80	Tuntas
30	Rizki Dwi purnama	80	80	85	Tuntas
31	Siti nurlina	80	85	85	Tuntas
32	Syarif hidayatulloh	80	80	80	Tuntas
33	Trisno	65	65	70	Tuntas
34	Ulul Aza Umayah	80	80	80	Tuntas
35	Wahyu Sejati	75	80	75	Tuntas

(Sumber hasil olah data tanggal 24 Maret 2010 )

Dari daftar nilai diatas, maka dapat dibuat table frekuwensi agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Berikut table frekuensinya :

Table Frekuwensi Hasil Pembelajaran Siklus I

Nilai (x)	Pertemuan I		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	f	f(x)1	f	f(x)2	f	f(x)3
65	3	195	2	130	-	0
70	4	280	2	140	3	210
75	3	225	4	300	4	300
80	13	1040	10	800	8	640
85	6	510	10	850	12	1020
90	4	360	5	450	4	360
95	1	95	-	0	1	95
100	1	100	2	200	3	300
Jumlah	35	2805	35	2870	35	2925

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan 1 } (\bar{x}_1) = \frac{\sum f_1 x}{\sum f} = \frac{2805}{35} = 80$$

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan 2 } (\bar{x}_2) = \frac{\sum f_2 x}{\sum f} = \frac{2870}{35} = 82$$

$$\text{Nilai rata-rata ulangan harian } (\bar{x}_3) = \frac{\sum f_3 x}{\sum f} = \frac{2925}{35} = 84$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak seluruhnya}} \times 100\% \\ &= \frac{35}{35} \times 100\% = 100\% \end{aligned}$$

$$\text{Prosentase belum tuntas} = \frac{0}{35} \times 100\% = 0\%$$

#### 4. Refleksi

Dari hasil analisis data pada siklus 1 dan 2 dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournament* ternyata dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada pelajaran Bahasa Indonesia. Lebih jelasnya dapat kita lihat pada table berikut. Perbandingan kondisi awal dengan siklus I dan II setelah menerapkan model pembelajaran *team game tournament* adalah:

Rekapitulasi perbandingan siklus awal dengan siklus I dan II

Keterangan	Kondisi awal (sebelum PTK)			Setelah PTK	
	Ulangan I	Ulangan 2	Ulangan 3	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	50	60	60	65	70
Nilai Tertinggi	90	95	95	100	100
Jumlah Nilai	2390	2475	2455	2770	2925

Rata-rata	68	71	70	79	84
Ketuntasan	46%	69%	57%	89%	100%

Melihat hasil belajar siswa yang cukup bagus pada siklus II, maka guru memutuskan untuk melanjutkan materi pembelajaran berikutnya.

#### D. Pembahasan Tiap Siklus dan Antar siklus

Pada penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *team game turnamen* guna meningkatkan kemampuan membaca dan menulis di kelas I MI Ma'arif NU Banjarparakan diperoleh temuan-temuan sebagai berikut:

1. Pada kondisi awal, pembelajaran yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode klasik dan media seadanya ternyata hasilnya belum maksimal. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata hasil ulangan I,II, dan III yaitu 68,71 dan 70 dengan prosentase ketuntasan 46%, 69% dan 57%.
2. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *team game turnamen* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata ulangan harian pada siklus I yaitu mencapai 79 dengan prosentase ketuntasan 89%.
3. Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* dengan berbagai perbaikan dapat lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis. Hal ini

terbukti dari nilai rata-rata ulangan harian pada siklus II yaitu mencapai nilai 84 dengan prosentase ketuntasan 100%.

4. Antara siklus I dan siklus II terjadi kenaikan yang signifikan. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan pada siklus I adalah 79 dan 89%. Sedangkan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan pada siklus II adalah 84 dan 100%.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melalui dua siklus, dimana setiap siklus terdiri empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, penulis memperoleh data tentang hasil belajar siswa.

1. Dari hasil analisis data selama penelitian tindakan kelas berlangsung dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran *model team game tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis. Hal ini terbukti dari hasil pembelajaran pada siklus I dan siklus II yang semakin meningkat.

Sebagai pembandingan bahwa kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi biasa-biasa saja dan media seadanya, hasilnya relatif rendah dengan rata-rata kelas 69 dan prosentase ketuntasan hanya 46%. Sedangkan setelah guru menerapkan model pembelajaran *team game tournament* hasil belajarnya cukup lumayan. Pada siklus I rata-rata mencapai nilai 79 dan prosentase ketuntasannya mencapai 89%. Pada siklus II nilai rata-rata kelasnya mencapai 84 dengan prosentase ketuntasan 100%

2. Berdasarkan analisis data pada siklus I dan siklus II di atas terjadi kenaikan hasil belajar siswa yang cukup signifikan oleh karena itu, terbukti bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *team game*

*tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menulis di kelas 1 MI Ma'arif NU Banjarparakan.

Di samping menerapkan model pembelajaran *team game tournament*, juga digunakan media pembelajaran yang menarik sebagai salah satu variable tambahan yang dapat mendorong siswa untuk belajar lebih semangat, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

## B. Saran

Setelah penulis menarik kesimpulan, sebagai tindak lanjut yang dipandang perlu, demi peningkatan prestasi belajar khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lain pada umumnya, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. siswa
  - a. Perbanyaklah waktu untuk latihan membaca dan menulis baik disekolah dan di rumah.
  - b. Perhatikanlah dengan seksama penjelasan, nasehat dan perintah dari guru dan orang tuamu
  - c. Hindarilah perasaan iri, dengki, dan sombong kepada siapapun.
  - d. Belajarlah terus jangan patah semangat
2. Guru
  - a. Siapkan segala sesuatu yang menunjang pembelajaran dengan baik sebelum memulai pelajaran.

- b. Gunakanlah strategi/model pembelajaran yang inovatif yang menyenangkan.
  - c. Gunakanlah media yang menarik dan tepat sasaran.
  - d. Berikanlah penguatan dan penghargaan bagi anak-anak yang hasilnya bagus. Berikanlah perhatian khusus bagi anak yang belum menguasai materi pembelajaran.
  - e. Biasakan membagi pekerjaan rumah, agar siswa rajin belajar di rumah.
3. Wali Murid
- a. Bantu dan bimbing anak dalam belajar di rumah.
  - b. Berikan motivasi atau dorongan agar anak dapat belajar dengan baik di sekolah maupun di rumah.
  - c. Bekerjasamalah dengan pihak sekolah apabila ada suatu permasalahan.

### C. Penutup

Dengan ucapan *alhamdulillah* salamin, penulis melahirkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, inayah taufik dan Hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan PTK ini.

Besar harapan penulis, PTK ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya. Dengan berbagai usaha dan kemampuan yang ada, penulis menyelesaikan PTK ini. PTK ini tentunya masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menutup kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam penyusunan PTK ini.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian PTK in, penulis ucapkan beribu-ribu terima kasih. Semoga Alloh SWT memberi balasan sesuai dengan amal baiknya (Amien).



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afifudin, dkk, 1986. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. Solo: Harapan Massa.
- Alwi, H. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anggoro Toha, dkk. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- C. Asri Budiningsih, 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud, 1988, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Dryden Gorden and Vos Jeanet, 2000. *The Learning Revolution (Alih Bahasa oleh Word-translating service: Revolusi cara Belajar)*. Bandung: Kaifa.
- H.D. Sudjana S, 2004. *Manajemen Program Pendidikan*, Bandung: Falah Production.
- H.M. Sukardi, 2008. *Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibnu Hadjar, 1996. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- M. Joko Susilo, 2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*, Yogyakarta: Pinus.
- Margaret E. Bell Gredler, 1994. *Belajar dan Membelajarkan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munadi Yudhi, 2004. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*.
- Nana Sudjana, 1987. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru.
- Ruseffendi, 1996. *Pendidikan Matematika 3*, Jakarta: Depdikbud.
- Sardiman, A.M., 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutrisno Hadi, 1989. *Metodologi Research*, Yogyakarta: Andi
- Suyanto, 1996. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Depdiknas

Tim Penulis, 2004. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar.

Tim Penulis, 2008. *POS UASBN*, Jakarta: Depdiknas.

W.J.S. Poerdarminta, 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Widada Slamet, *Teori Ringkas Latihan Soal dan Pembahasan Matematika SD kelas IV, V, VI*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

