

STUDI KOMPARATIF MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TGT (TEAM GAMES TOURNAMENTS)* DENGAN TEBAK KATA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD MUHAMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG

Skripsi
Dajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2020 M

STUDI KOMPARATIF MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TGT (TEAM GAMES TOURNAMENTS)* DENGAN TEBAK KATA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS III SD MUHAMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Dajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I: Dr. Bambang Sri Anggoro

Pembimbing II: Ayu Nur Shawni, M.Pd.i

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Beberapa peserta didik belum belajar sampai pada tingkat pemahaman, mereka baru mampu membaca dan menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan. Dalam dunia pendidikan selama ini, keberhasilan belajar hanya dikaitkan dengan kecerdasan intelektual. Sebenarnya keberhasilan pembelajaran meliputi kompetensi atau tujuan yang ditentukan oleh kadar emosionalnya dalam belajar. Dengan kata lain, kecerdasan emosional menentukan keberhasilan diri dalam menyikapi hambatan dalam dirinya, termasuk hambatan dalam belajar. Sebagai contoh, peserta didik yang cerdas emosional memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, tidak khawatir dan takut selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang cerdas emosional tidak ragu-ragu atau malu untuk bertanya apabila selama proses pembelajaran terdapat materi yang belum dipahami, sedangkan peserta didik yang kurang cerdas emosional kurang percaya diri, sering khawatir dan takut, malu untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan Strategi Pembelajaran *TGT* (*Team Games Tournaments*) Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. Hasil dari penelitian ini adalah Terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan model *TGT* dengan model tebak kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Penerapan model *TGT* lebih menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dibandingkan dengan model tebak kata. Hal ini terbukti dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen (model *TGT*) lebih besar dari kelas kontrol (model tebak kata) yaitu $82,20 > 74,05$.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Studi Komparatif Model Pembelajaran Tipe Tgt (Team Games Tournaments) dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung” disusun oleh: SITI SUSILAWATI, NPM 1511100277 Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Kamis, 05 November 2020, pukul 013.00-14.00 WIB di Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing I : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

SIP: 19040828198803 2 00

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ٦

Artinya: “Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.” (Q. S. Al-Ankabut: 6)

“Hari ini jatuh esok tidak lagi, usaha tidak akan pernah mengkhianati proses bagi yang bersungguh-sungguh”



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas nikmat Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya. Dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharap ridho Allah semata, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Madsyahri dan Ibunda Masnona yang telah memberi cinta, pengorbanan, kasih sayang, semangat, nasihat dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku, dengan semangat mereka yang selalu mendoakan anak-anaknya kasih sayang yang tulus yang tiada duanya yang belum bisa terbalaskan jasa-jasanya. Doa yang tulus selalu penulis persembahkan atas jasa beliau yang telah mendidiku serta membesarkanku sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan S1 di UIN raden intan lampung.
2. Kakakku tercinta Yulia Citra yang telah membimbing dan menjadi panutan bagi saya, terimakasih atas kasih sayang, canda tawa, persaudaraan, dan dukungan yang selama ini diberikan. Semoga kita bisa membuat orangtua kita bangga dan selalu tersenyum atas kesuksesan kita.
3. Nenekku tercinta Masnun yang telah merawat dan memberikan kasih sayang tak terhingga dan selalu mendoakanku, terimakasih atas nasehat-nasehat yang selalu diberikan.

RIWAYAT HIDUP

Siti Susilawati dilahirkan di Sri Menanti pada tanggal 21 September 1996, anak tunggal dari pasangan Bapak Madsyahri dan Ibu Masnona. Pendidikan dimulai dari SD Negeri 01 Sri Menanti Way Kanan pada tahun 2002-2008, pendidikan selanjutnya di MTs Pondok Modern Makkah Negara Batin Way Kanan pada tahun 2008-2011, pendidikan selanjutnya di SMA Negeri 02 Negeri Besar Way Kanan selesai dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dimulai pada semester I Tahun Akademik 2015.

Selama menjadi mahasiswa, aktif diberbagai kegiatan intra maupun ekstra Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung.



Bandar Lampung, Desember 2020
Yang Membuat,

Siti Susilawati

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini dan Ibu Ayu Nurshawmi, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
5. Bapak Rudi Antono, S.Pd selaku kepala SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dan Ibu Hj. Siti Rubaya, S.Pd selaku wali kelas V di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yang telah membantu dan memberi izin atas penelitian yang penulis lakukan.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terkhusus Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu.
7. Ibu Dewi Asmarani HS, S.Pd.I dan Bapak Iklal Muzani, S.Pd.I selaku guru kelas III di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
8. Teman-teman seperjuangan PGMI E 2015 terima kasih atas solidaritas dan ikatan keluarga PGMI E yang membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti, semoga silaturahmi kita tetap terjaga.
9. Teruntuk *everlasting friend* Siti Rahmayanti, Siti Maryam Ulfa, Septiani, Sylvi Liliyani, Yesi angraini, Riana Damayanti, Rina Oktavia, dan Remona, terimakasih atas waktu kalian selama di bangku kuliah untuk saling bercerita, curhat, momotivasi, dan selalu mendukungu disaat pesimis dan membangkitkan rasa optimisku untuk terus berjuang.

10. Teman-teman terkasih selama satu bulan KKN kelompok 35 desa sinar Rezeki Lampung Selatan dan PPL 099 SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung terimakasih untuk dukungan dan silaturahmi yang masih terjalin baik.
11. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas semuanya.
12. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang kubanggakan dalam menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Wassalamu'alaikum. Wr.Wb

Bandar Lampung, Desember 2020
Penulis,

Siti Susilawati
NPM. 1511100277

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	3
C. Latar Belakang Masalah	3
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	13
B. Tinjauan Pustaka	54
C. Hipotesis	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	57
B. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian	58
C. Definisi Operasional Penelitian	61
D. Metode Pengumpulan Data	63
E. Instrumen Penelitian	65
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	59
G. Metode Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	69
B. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Paradigma Kerangka Berpikir	53
2. Rerata Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sintaks Pembelajaran Kooperatif	18
2. Rancangan Penelitian	57
3. Jumlah Peserta Didik Kelas III.....	60
4. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol.....	69
5. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol.....	70
6. Hasil Independent Sample T Test <i>Posttest</i> Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol	71
7. Rerata Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
8. Hasil Uji <i>Paired Sample t test</i> pada Kelas Eksperimen (Model TGT).....	72
9. Hasil Uji <i>Paired Sample t test</i> pada Kelas Eksperimen (Model Tebak Kata	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahan dan kekeliruan interpretasi maupun pemahaman makna yang terkandung di dalam judul skripsi ini, maka penulis akan menegaskan beberapa kata dan istilah yang dipergunakan dalam judul skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah “ **Studi Komparatif Model Pembelajaran Tipe *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas III Muhamadiyah 1 Bandar Lampung**”.

Dari rumusan judul ini, ada beberapa istilah yang akan penulis uraikan antara lain:

Studi Komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena.¹ Studi Komparatif mempunyai sifat membandingkan yang digunakan untuk membandingkan persamaan serta perbedaan beberapa fakta dan sifat subjek penelitian berdasarkan kerangka pemikiran. Jadi, Studi Komparatif dalam penelitian ini adalah membandingkan model pembelajaran tipe *TGT* dengan Tebak Kata.

Menurut Trianto Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau

¹Asep Saipul Hamdi, E. Bahruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015), h. 7.

pembelajaran tutorial.² Jadi, Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu pedoman perencanaan yang akan digunakan dalam proses penelitian yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran.

Team Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe kooperatif. Model Pembelajaran ini ditambah dengan permainan guna untuk menambah skor perolehan tim atau kelompok.³ Jadi, *Team Games Tournaments (TGT)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menambah kuis guna memperoleh skor.

Tebak Kata adalah penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan sehingga anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu.⁴ Jadi, Tebak Kata yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang akan dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *Team Games Tournaments (TGT)*.

Hasil Belajar adalah Perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.⁵ Jadi, Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajar yang nantinya akan digunakan sebagai perbandingan.

²Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), h. 12.

³Nafi'an, "Meningkatkan Kemampuan Guru Smadaerah Binaan Di Kabupaten Batang Dalam Merancang Pembelajaran Model Team Game Tournament (TGT) Melalui Workshop". *Jurnal Pengawas Madia Kabupaten Batang*, Vol. 1 (2017/2018), h. 80.

⁴Model Pembelajaran Tebak Kata"(Online), Tersedia di: [Http://4.bp.blogspot.com/-qvtvPWacaOk/An1C_arrgTI/s1600/Model+Pembelajaran+Tebak+Kata.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-qvtvPWacaOk/An1C_arrgTI/s1600/Model+Pembelajaran+Tebak+Kata.jpg) (21 Agustus 2020).

⁵Pindo Hutauruk, Rinci Simbolon, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba". *Jurnal Shchool Education Journal*, Vol. 8. No 2 (Juni 2018), h. 123.

Bahasa Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan peneliti dalam membandingkan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournaments (TGT)* dengan Tebak Kata.

B. Alasan Memilih Judul

1. Peneliti ingin mengetahui adakah perbedaan model pembelajaran *Team Games Tournaments (TGT)* dengan Tebak Kata pada Peserta didik.
2. Tersedianya sumber informasi yang berkenaan dengan masalah penelitian, karena tempat penelitian tersebut merupakan tempat peneliti PPL.
3. Judul ini sesuai dengan prodi PGMI di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



C. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar mengajar untuk membimbing, membina, dan mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan memiliki kekuatan atau pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan. Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.⁶ Pendidikan adalah wadah dimana peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga mereka

⁶Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan (Dengan Pendekatan Baru)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 10.

dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Bagi seorang peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik merupakan sebuah kebanggaan. peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang baik akan selalu berusaha untuk menjaga dan meningkatkan hasil belajar yang telah diperolehnya. Akan tetapi, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik bukanlah hal yang mudah, karena keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor dan memerlukan usaha yang besar untuk meraihnya. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut adalah, menciptakan proses kegiatan belajar yang baik dengan mempersiapkan rancangan-rancangan pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan. Salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sebelumnya harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Model Pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat diartikan sebagai cara, contoh, maupun pola, yang mempunyai tujuan untuk menyajikan pesan kepada peserta didik yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami, yaitu dengan cara membuat suatu pola atau

contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik atau pendidik sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi dalam kelas.⁷

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupannya. Melalui pendidikan seseorang atau kelompok orang lain menjadi lebih dewasa untuk mencapai tingkat kehidupan yang lebih tinggi dalam mental. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan hendaknya dilaksanakan seumur hidup secara terpadu, baik di dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat. Agar tujuan dalam pendidikan tercapai ketiga-tiganya harus seiring dan sejalan. Melalui pendidikan dapat menuntun anak didik mencapai tujuan-tujuan tertentu dan hal ini tampak pada perubahan-perubahan dalam diri anak didik. Pendidikan juga membuat seorang individu semakin berkembang dan dapat menggali potensi diri serta memanfaatkan maksimal mungkin. Hal inilah yang menyebabkan pendidikan juga dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk karakter bangsa. Berdasarkan hal tersebut pendidikan idealnya berorientasi ke masa depan, artinya program pendidikan yang dijalankan tidak hanya sesuai dengan yang diharapkan masyarakat pada satu waktu, tetapi juga harus bersifat jangka panjang. Hal ini merupakan tantangan berat dimasa yang akan datang. Para peserta didik akan menghadapi tantangan yang cukup berat, karena kehidupan masyarakat yang global dan selalu mengalami perubahan di setiap saat, sedangkan pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan,

⁷Nur Hamiah, Moh. Jauhar, *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2015), h. 57.

potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara pendidik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik, yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Keberhasilan dari proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal peserta didik. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri, misalnya: kondisi jasmani dan rohani, minat, kepribadian, motivasi, dan lain sebagainya. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar dirinya, misalnya: pendidik, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan keluarga. Menurut Ahmad Susanto salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah pendidik. Pendidik dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran pendidik, apalagi untuk peserta didik pada usia sekolah dasar tak mungkin dapat diganti oleh perangkat lain seperti, televisi, radio, dan komputer. Sebab peserta didik adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.⁸

Pendidik menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar peserta didik. Sebagai seorang pendidik, pendidik bukan hanya harus mampu menentukan model dan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Namun juga pendidik harus memiliki kedekatan emosional dan harus memahami peserta didik agar mampu memberikan perlakuan

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2015), h. 13.

yang tepat bagi peserta didiknya. Salah satu perlakuan yang dapat diberikan pendidik yaitu pemberian penguatan positif (*positive reinforcement*) bagi peserta didik yang mampu menjawab soal atau menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kehendak pendidik.

Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang secara langsung membawa peserta didik dalam situasi pembelajaran secara langsung dan aktif dengan kegiatan yang beraneka ragam yang bertujuan untuk mencegah kejenuhan peserta didik, dan mampu menjangkau lebih banyak sisi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran perlu dilakukan untuk menambah, melengkapi dan memperluas variasi gaya mengajar seorang pendidik yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, yang terjadi di lapangan masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Para pendidik terbiasa menggunakan model pembelajaran dengan berceramah. Hal ini dikarenakan pembelajaran *sains* bersifat informatif, sehingga tidak heran bila penyampaiannya didominasi dengan ceramah yang diselingi dengan tanya jawab. Sementara itu mereka kurang memperhatikan kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Seperti, kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurang menariknya gaya mengajar pendidik yang tidak bervariasi, di samping perlu memperhatikan proses pembelajaran, seorang pendidik perlu juga memperhatikan kemampuan peserta didik dalam memahami apa yang sedang mereka pelajari, dengan demikian peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menerima dan menyerap materi pembelajaran yang telah disampaikan

pendidiknya. Setiap peserta didik, telah membawa karakter dan sifatnya sendiri, termasuk juga telah membawa kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional dalam dirinya. Semua itu akan sangat mempengaruhi kepribadiannya, bahkan mungkin kegagalan atau kesuksesan, namun bukan berarti proses semuanya itu selesai (tidak dapat diubah) dan tidak dapat dipengaruhi. Akibatnya adalah sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan.

Beberapa peserta didik belum belajar sampai pada tingkat pemahaman, mereka baru mampu membaca dan menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan. Dalam dunia pendidikan selama ini, keberhasilan belajar hanya dikaitkan dengan kecerdasan intelektual. Sebenarnya keberhasilan pembelajaran meliputi kompetensi atau tujuan yang ditentukan oleh kadar emosionalnya dalam belajar. Dengan kata lain kecerdasan emosional menentukan keberhasilan diri dalam menyikapi hambatan dalam dirinya, termasuk hambatan dalam belajar. Sebagai contoh, peserta didik yang cerdas emosional memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, tidak khawatir dan takut selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang cerdas emosional tidak ragu-ragu atau malu untuk bertanya apabila selama proses pembelajaran terdapat materi yang belum dipahami, sedangkan peserta didik yang kurang cerdas emosional kurang percaya diri, sering khawatir dan takut, malu untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Penelusuran dokumen hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas III diperoleh ketuntasan hasil

belajar peserta didik rendah, nilai ulangan semester ganjil peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1

Data Nilai Ulangan Semester Ganjil peserta didik pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 01 Bandar Lampung tahun Ajaran 2019/2020.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
III A	35	41-69	70	30	85,71 %	Belum Tuntas
		70-96		5	14,29 %	Tuntas
III B	37	20-69		34	91,89 %	Belum Tuntas
		70		3	8,11 %	Tuntas

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas III A dan III B di SD SD Muhammadiyah 01 Bandar Lampung tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi masih jauh dari harapan, dilihat dari jumlah persentase nilai belum tuntas peserta didik lebih besar dari pada tingkat ketuntasan peserta didik. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan peserta didik, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Sebagai pendidik harus dapat lebih kreatif untuk memberikan pola pembelajaran agar dapat menggerakkan dan memotivasi peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, dengan media pembelajaran yang menarik peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dengan demikian memudahkan proses kegiatan belajar mengajar selama berlangsung dan belajar menjadi lebih aktif. Apabila hal tersebut terlaksanakan, maka akan dapat membangun hasil belajar peserta didik yang maksimal.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Komparatif Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung”.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, menimbulkan berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum pernah digunakan Model Pembelajaran Tipe *TGT (Team Games Tournaments)* Terhadap Hasil Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.
2. Belum pernah digunakan strategi pembelajaran Tebak Kata terhadap hasil pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.
3. Ingin mengetahui pengaruh kedua metode di atas terhadap hasil pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini lebih memfokuskan pada “Studi Komparatif Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung”.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Terdapat Perbedaan “Studi Komparatif Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata (*Goessing Word*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung?”

G. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Studi Komperatif Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran pendidik, penggunaan media gambar, dan hasil belajar peserta didik.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Peserta

Bagi peserta didik diharapkan kajian dalam penelitian ini dapat memberi sedikit ilmu dalam mencetak lulusan yang berkualitas, berilmu, dan selalu

kreatif dalam menemukan hal baru, dan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan menumbuhkan kreatifitas dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Pendidik

Bagi pendidik untuk memberikan motivasi dan menemukan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan kreatifitas peserta didik, juga meningkatkan kualitas peserta didik, orang tua maupun masyarakat.

3) Bagi Sekolah

Bagi sekolah dengan peningkatan kreatifitas peserta didik, maka pembelajaran sekaligus akan menyentuh ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik peserta didik, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya lulusan.

4) Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan dalam bidang penerapan pendidikan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Nur Hamiyah & Moh. Jauhar Strategi Pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien dan strategi pembelajaran merupakan suatu rencana atau cara-cara yang digunakan oleh pendidik dengan menggunakan segala sumber belajar yang ada dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai efektif dan efisien.¹ Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang terkait dengan pengelolaan peserta didik, pengelolaan pendidik, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber dan penilaian (*asesmen*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.² Upaya untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang ada dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu model pembelajaran untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau

¹Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKN* (Semarang: Wisma Putra, 2016), h. 6.

²Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 20.

pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, lembar kerja, film, komputer, kurikulum, dll.³

Model Pembelajaran adalah karangan konsep yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Aunurrahman dalam Yulia Siska mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing pendidik di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran adalah pembungkus proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Menurut Joyce dalam Al-Tabany menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pola dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.⁴ Selanjutnya, Soekamto dalam Al-Tabany mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

³Mohammad Siddik, Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskripsi (Malang: Tunggal Mandiri Publishing, 2018), h. 11.

⁴Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 23.

belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar.⁵

Model belajar adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materi-materi pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan program media komputer, dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang).⁶ Begitu juga dengan Edi Hendri Mulyana dalam Yulia Siska mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat dipakai untuk merancang mekanisme suatu pengajaran yang mencakup sumber belajar, subyek pembelajaran, lingkungan belajar, dan kurikulum.⁷

Selanjutnya dalam surat An-Nahl ayat 43 yang berbunyi:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَلُّوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ٤٣

Artinya: *“Dan Kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), kecuali orang-orang laki-laki yang kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”*.⁸

Berdasarkan ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Allah SWT. mengutus para Nabi dengan memberi wahyu kepada mereka, maka manusia diperintahkan dan juga didorong untuk mempelajarinya, jika tidak mengetahui maka diperintahkan untuk bertanya kepada orang yang mempunyai ilmu pengetahuan, dengan demikian jelas bahwa Allah SWT. selalu memberikan

⁵Ibid, h. 24.

⁶Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), h. 198.

⁷Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/IM* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 306.

⁸Tim Penulis, *Alquran dan Terjemahan* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008), h. 272.

dorongan yang diperintahkan kepada manusia untuk berupaya mempelajari ilmu pengetahuan agar dapat merubah atau meningkatkan keadaannya menjadi lebih baik.

Dari berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran upaya untuk meningkatkan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang ada dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu model pembelajaran untuk melaksanakan strategi yang telah ditetapkan. Model pembelajaran sendiri disusun berdasarkan sebagai prinsip atau teori pengetahuan.

2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan pendidik dalam memilihnya, yaitu:

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
 - 1) Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademi, kepribadian, sosial, dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, efektif atau psikomotor?
 - 2) Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
 - 3) Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran:
 - 1) Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?

- 2) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak?⁹

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model Pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokrasi.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam belajar mengajar.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung, keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila pendidik akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.¹⁰

⁹Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), h. 44.

4. Model Pembelajaran Kooperatif (*Kooperatif Learning*)

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Roger, dkk. dalam Miftahul Huda *Cooperative Learning* menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.¹¹

Menurut Rusman *Cooperative Learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* dan menurut Sanjaya dalam Rusman mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar peserta didik yang dilakukan dengan cara berkelompok.¹² Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Anita Lie dalam Suryani mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk

¹⁰*Ibid*, h. 136.

¹¹Miftahul Huda, *Cooperatif Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), h. 29.

¹²*Ibid*, h. 203.

mencapai tujuan. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran berbentuk kelompok, yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan yaitu untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap peserta didik.

b. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Menurut Sanjaya dalam Rusman pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu: 1) Perspektif motivasi, artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok, 2) Perspektif sosial, artinya melalui kooperatif setiap peserta didik akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan, 3) Perspektif perkembangan kognitif, artinya dengan adanya interaksi antar anggota kelompok

dapat mengembangkan prestasi peserta didik untuk berpikir mengolah berbagai informasi.¹³

Menurut Rusman karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu, tim harus mampu membuat semua peserta didik belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif

Manajemen seperti ini mempunyai tiga fungsi, yaitu: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan (b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol.

3) Kemauan Untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, dengan demikian peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan

¹³Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), h. 206.

anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁴

c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan pendidik menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Tabel 1
Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Pendidik
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.	Pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
Fase 2: Menyajikan informasi.	Pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi data lewat bahan ajar.
Fase 3: Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4: Membimbing kelompok belajar dan belajar.	Pendidik membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5: Evaluasi.	Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing mempersentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: Memberikan penghargaan	Pendidik mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

¹⁴*Ibid*, h. 207.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam suatu kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

d. Prinsip-prinsip *Cooperative Learning*

Menurut Roger dan Davinson dalam Rusman ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok, oleh karena itu semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Dikarenakan, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.

- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*) yaitu, melatih peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.¹⁵

e. Tipe-tipe Model Cooperative Learning

Menurut Huda model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi:

- 1) Kooperatif tipe *Student Team Learning*
 - a) *Student Team-Achievement Divisions (STAD)*
 - b) *Team Game Turnamen (TGT)*
 - c) *Jigsaw II (JIG II)*
- 2) Kooperatif tipe *Supproted Kooperatif Learning*
 - a) *Learning Together (LT)-Circle Of Learning (CL)*
 - b) *Jigsaw (JIG)*
 - c) *Jigsaw III (JIG III)*
 - d) *Cooperatif Learning Sturucture (CLS)*
 - e) *Group Investigation (GI)*
 - f) *Complex Instruction (CI)*
- 3) Kooperatif Tipe Informal
 - a) *Spontaneous Group Discussion (SGD)*
 - b) *Numbered Head Together (NHT)*

¹⁵Richard E. Mayer, *Multi Media Learning (Prinsip-prinsip dan Aplikasi)* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015), h. 212.

- c) *Team Product (TP)*
- d) *Think Pair Share (TPS)*¹⁶

Adapun menurut Miftahul Hudabeberapa tipe model *cooperative learning* adalah sebagai berikut:

- a. Tipe *TPS (Think Pair Share)*

Merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik.

- b. Tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)*

Pembelajaran *Cooperative* tipe *STAD* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran *Cooperative* yang dicirikan oleh sebuah struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif.

- c. Tipe *Jigsaw*

Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* ini merupakan model tim ahli, dalam pembelajaran ini terdapat anggota dari tim yang berbeda kelompok berkumpul membentuk kelompok ahli yang berdiskusi kemudian tiap anggota tim ahli kembali menyampaikan kepada anggota kelompok asal dan menjelaskan tentang sub bab yang dikuasai serta tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.

- d. Tipe *TAI (Team Assisted Individualization)*

Tipe *TAI* merupakan metode pembelajaran kelompok dimana terdapat seorang peserta didik yang lebih mampu berperan sebagai asisten yang

¹⁶Miftahul Huda, *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan)*(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 114.

bertugas membantu secara individual peserta didik lain yang kurang mampu dalam suatu kelompok.

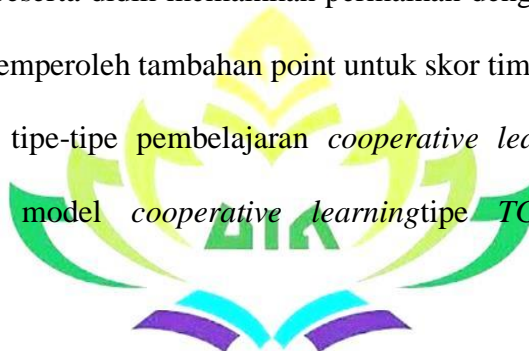
e. Tipe *NHT (Numbered Head Together)*

Tipe *NHT (Numbered Head Together)* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi peserta didik dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik.

f. Tipe *TGT (Team Games Tournaments)*

Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka.

Dari beberapa tipe-tipe pembelajaran *cooperative learning* diatas maka penulis mengambil model *cooperative learning* tipe *TGT (Team Games Tournaments)*.



5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Time Games Tournament)*

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Time Games Tournament)*

Teams Games-Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sam seperti *STAD (Student Team-Achievement Division)*, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana peserta didik memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Secara konsep dasar pengembangan model pembelajaran ini tidak begitu banyak perubahan yang signifikan, hanya ada sedikit penambahan

penyesuaian konsep terhadap perkembangan IMTEK yang semakin meningkat. *Teams Games-Tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *TGT* berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, dan sikap penerimaan pada peserta didik-peserta didik lain yang berbeda.¹⁷

Menepatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamis dan suku atau ras yang berbeda.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *TGT* (*Time Games Tournament*)

Langkah-langkah pembelajaran *TGT* meliputi 5 tahap yaitu persentasi kelas, kerja tim/kelompok, permainan atau games, turnamen dan rekognisi tim

1) Persentasi kelas

Pada tahap ini pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.

2) Kerja tim/kelompok

Peserta didik satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah tim kelompok terbentuk pendidik memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh semua anggota tim/kelompok. Hal yang paling penting pada tahap ini adalah kerja sama oleh semua anggota kelompok. Jika ada anggota yang belum menguasai materi pelajaran, tugas anggota yang lain adalah membantu agar anggota yang belum bisa tersebut mampu menguasai materi pelajaran.

¹⁷*Ibid*, h. 197.

3) Permainan

Sebelum dilakukan permainan harus dibentuk kelompok bermain yang anggotanya berbeda dari kelompok saat kerja tim/kelompok. Permainan dalam *TGT* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulisin pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap peserta didik, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua peserta didik dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksud agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir unit yang dipimpin oleh pendidik. Turnamen diikuti oleh perwakilan satu orang peserta didik dari tim/kelompok kerja yang memperoleh skor bermain tinggi. Pada tahap ini akan terpilih satu kelompok terbaik.

5) Rekognisi tim

Kelompok yang terbaik akan mendapatkan penghargaan dari pendidik berupa pujian dan hadiah. Hal ini dilakukan untuk memacu kelompok lain agar terus giat belajar.

c. Kelebihan dan kekurangan *TGT*

Ada Beberapa keuntungan yang terdapat dalam penerapan model kooperatif tipe *TGT* yaitu 1) Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan yang dimilikiperorangan, 2) Anggota kelompok akan

termotivasi dengan kehadiran anggota kelompok lain,³) Anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil, 4) Dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, 5) Partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain,¹⁸ dan sedangkan menurut pendapat Robert E. Slavin kelebihan *TGT* yaitu:

- 1) Mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti komik, VCD, teka-teki silang, kartu brigje, scrabel dan kartu soal.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik.
- 3) Meningkatkan dan mengeratkan kekompakan antar anggota kelompok.
- 4) Keterlibatan peserta didik lebih optimal.

a. Kelemahan *TGT*.

- 1) Memerlukan persiapan yang rumit dalam pelaksanaannya.
- 2) Bila terjadi persaingan yang negativ maka hasilnya akan buruk.
- 3) Adanya peserta didik yang tidak memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam kelompok belajar akan dapat mengganggu berjalannya proses pembelajaran.

6. Model Pembelajaran Tebak Kata

a. Model Pembelajaran Tebak kata

Model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Tebak kata adalah menebak kata yang dimaksud dengan cara menyebutkan

¹⁸NelfiErlinda, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika di SMK*, Jurnal Tadris (Juni 2017), h. 4.

kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar.¹⁹ Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara peserta didik menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat. Melalui permainan tepat kata selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pembelajaran dalam ingatan peserta didik.

- 1) Langkah-langkah pelaksanaan model tebak kata yaitu:
 - a) Pendidik menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi.
 - b) Pendidik menyuruh peserta didik berdiri berpasangan di depan kelas.
 - c) Seseorang peserta didik diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nanti dibaca oleh pasangannya. Seorang peserta didik yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 x 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
 - d) Sementara peserta didik membawa kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm. Jawaban tepat yang sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau di telinga.
 - e) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan kata-kata lain asal jangan langsung materi jawabannya.

¹⁹Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences (Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa)* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), h. 68.

b. Kelebihan dan kekurangannya

Pada penelitian ini, peneliti memberikan sedikit modifikasi pada permainan yang dilakukan secara berkelompok. Berikut ini akan dijelaskan kelebihan dan kekurangan dilihat dari segi permanfaatannya.

1) Kelebihannya

- a) Anak akan mempunyai kekayaan bahasa.
- b) Sangat menarik sehingga setiap peserta didik ingin mencobanya.
- c) Peserta didik menjadi tertarik untuk belajar.
- d) Memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan peserta didik.

2) Kekurangannya

- a) Memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit tersampaikan.
- b) Bila peserta didik tidak menjawab dengan benar maka tidak semua peserta didik dapat maju karena waktu terbatas.

3) Rekomendasi Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata

Permainan tebak kata yang digunakan peserta didik dapat digunakan untuk setiap mata pelajaran (bidang studi), juga tematik studi atau tema pembelajaran. Aktifitas intelektual ketika memainkan permainan tebak kata sangat penting untuk menebak dengan benar kata yang tertera pada topi yang digunakan peserta didik.²⁰

²⁰*Ibid*, h. 69.

7. Pengertian Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara maksimal melalui berbagai pengalaman untuk memperoleh perubahan guna mengatasi atau memperoleh sesuatu. Perubahan yang dimaksud berupa adanya stimulus yang berulang-ulang dan dirasakan bermanfaat bagi individu serta memiliki nilai positif dalam mempelajari hal yang baru. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Menurut Rober dalam Agus Suprijono mengatakan belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.²¹

Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan. Maksudnya, perubahan kegiatan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku.²² Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan *perubahan kelakuan*. Sejalan dengan perumusan di atas bahwa belajar adalah *suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan*

²¹Agus Suprijono, *Cooperatitive Learning (Teori & Aplikasi Paikem)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 3.

²²Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), h. 1.

lingkungan. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan setiap individu secara maksimal untuk memperoleh perubahan tingkah laku guna menambah pengetahuan baik yang diperoleh dari pengalaman dalam interaksi individu dengan lingkungannya, bersifat kontinyu dan mempunyai tujuan terarah pada kemajuan yang lebih baik.

b. Prinsip Belajar

William Burton dalam Hamalik menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar antara lain:

- 1) Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*);
- 2) Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu;
- 3) Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan peserta didik;
- 4) Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu;
- 5) Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan;
- 6) Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan peserta didik-peserta didik;

²³Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 2.

- 7) Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan peserta didik;
- 8) Proses belajar yang terbaik apabila peserta didik mengetahui status dan kemajuan;
- 9) Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur;
- 10) Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah;
- 11) Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan;
- 12) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan;
- 13) Hasil-hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya;
- 14) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik;
- 15) Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda;
- 16) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.²⁴

²⁴Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 4.

c. Ciri-Ciri Belajar

Hakekat belajar yaitu sebuah perubahan tingkah laku yang terjadi pada pembelajaran. Belajar memiliki ciri-ciri belajar diantaranya perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Di bawah ini dikemukakan oleh Hamalik Ciri-ciri belajar (karakteristik) ada tiga, yaitu sebagai berikut:

1) Belajar berbeda dengan kematangan

Pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan.

2) Perubahan tingkah laku juga dapat terjadi, disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi letih atau lelah.

3) Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap

Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku.²⁵

d. Bentuk-bentuk Belajar

Kita sudah mengetahui apa yang dimaksud dengan belajar, tetapi apakah hanya ada satu bentuk belajar? Gage dalam Ratna Wilis Dahar mengemukakan bahwa ada lima bentuk belajar, yaitu:

- 1) Belajar responden.
- 2) Belajar kontiguitas.
- 3) Belajar operant.

²⁵*Ibid*, h. 5.

- 4) Belajar observasional
- 5) Belajar kognitif.²⁶

e. Tujuan Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar peserta didik di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Menurut Hamalik tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar, dengan demikian tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran. Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instuctional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan.²⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar untuk mengubah tingkah laku seseorang kearah yang lebih positif, sehingga akhirnya dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotor dan tidak hanya untuk memperoleh penguasaan materi ilmu pengetahuan semata, tetapi juga untuk menanamkan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap pada diri individu.

²⁶Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran* (Jakarta: PT Gelora Aksa Pratama, 2011), h. 4.

²⁷*Ibid*, h. 6.

f. Jenis-jenis Belajar

Dalam proses belajar dikenal adanya bermacam-macam kegiatan yang memiliki corak yang berbeda antara satu dengan lainnya, baik dalam aspek materi dan metodenya maupun dalam aspek tujuan dan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Keanekaragaman jenis belajar ini muncul dalam dunia pendidikan sejalan dengan kebutuhan kehidupan manusia yang juga bermacam-macam.

1) Belajar Abstrak

Belajar abstrak adalah belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak.

Belajar Keterampilan

2) Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yaitu yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot neuromuscular.

3) Belajar Sosial

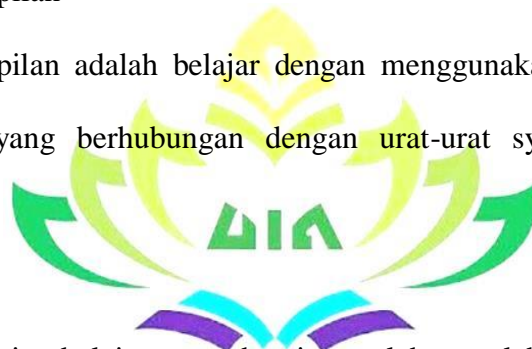
Belajar sosial yaitu belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut.

4) Belajar Pemecahan Masalah

Belajar pemecahan masalah adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti.

5) Belajar Rasional

Belajar rasional yaitu belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat).



6) Belajar Kebiasaan

Belajar kebiasaan ialah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada.

7) Belajar Apresiasi

Belajar apresiasi merupakan belajar mempertimbangkan (judgment) arti penting atau nilai suatu objek.

8) Belajar Pengetahuan

Belajar pengetahuan (studi) adalah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu.²⁸

g. Faktor-Faktor Kesulitan Belajar

Suatu kejadian dalam kesulitan belajar seorang peserta didik biasanya tampak jelas dari menurunnya kinerja akademik atau prestasi belajarnya. Namun, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku peserta didik seperti kesukaan berteriak-teriak di dalam kelas, mengusik teman, berkelahi, sering tidak masuk sekolah, dan sering pergi dari sekolah.

Secara garis besar, faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar terdiri atas dua macam.

- 1) Faktor intern peserta didik, yaitu hal-hal atau keadaan-keadaan yang mungkin dari dalam diri peserta didik sendiri.
- 2) Faktor ekstern peserta didik, yaitu hal-hal atau keadaan-keadaan yang datang dari luar diri peserta didik.²⁹

²⁸Dina Gasong, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 120.

²⁹*Ibid*, h. 170.

h. Pengertian Hasil Belajar

Mengenai hasil belajar sudah dikaji terlebih dahulu dalam Alquran, di antaranya pada surah:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q.S. Al-Mujadilah ayat 11).³⁰

Ayat ini mengandung arti bahwa Allah SWT. akan mengangkat tinggi kedudukan orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu. Orang-orang yang beriman diangkat kedudukannya oleh-Nya, sedangkan orang-orang yang berilmu diangkat kedudukannya karena mereka dapat memberi banyak manfaat kepada orang lain. Ilmu di sini tidak terbatas oleh ilmu-ilmu agama saja, tetapi termasuk dalamnya ilmu-ilmu keduniaan, Allah SWT. mengajurkan kepada hamba-Nya agar senantiasa menuntut ilmu. Hanya orang-orang yang rajin belajarlah yang akan mendapatkan banyak ilmu. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

³⁰Tim Penulis, *Alquran dan Terjemah* (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2007), h. 543.

Secara umum, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri peserta didik dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri peserta didik. Adapun yang termasuk dalam faktor internal ialah:

- 1) Faktor psikologis atau jasmani individu baik berifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
 - a) Faktor intelektual terdiri atas:
 - (1) Faktor potensial, yaitu inteligensi dan bakat.
 - (2) Faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
 - b) Faktor non intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal ialah:

- (a) Faktor sosial yang terdiri atas:
- (b) Faktor lingkungan keluarga.
- (c) Faktor lingkungan sekolah.
- (d) Faktor lingkungan masyarakat.
- (e) Faktor kelompok.

- 4) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 5) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
- 6) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam memengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang karena adanya faktor-faktor tertentu yang memengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, inteligensi, dan kecerdasan.

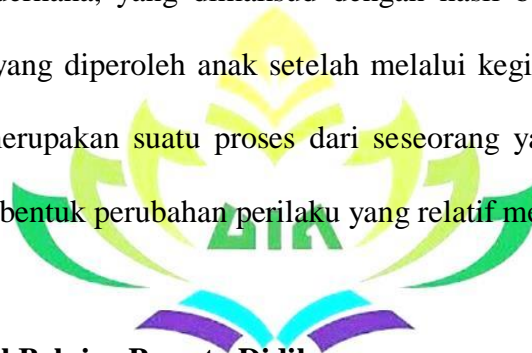
Adapun perubahan dalam hasil belajar akan terlihat dalam beberapa aspek, Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan-perubahan di setiap aspek adapun aspek-aspek tersebut adalah: (1) Pengetahuan; (2) Pengertian; (3) Kebiasaan; (4) Keterampilan; (5) Apresiasi; (6) Emosional; (7) Hubungan sosial; (8) Jasmani; (9) Etis atau budi pekerti; (10) Sikap.³¹ Setelah seseorang melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Nawawi menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh),

³¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), h, 30.

application (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *renponding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Sementara menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.³²

Jadi secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.



i. Klasifikasi Hasil Belajar Peserta Didik

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

³²*Ibid*, h. 7.

j. Cara Mendapatkan Hasil Belajar

Untuk mengukur tingkah keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes hasil belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penelitian berikut.

1. Tes Formatif

Tes Formatif digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Tes formatif dalam praktik pembelajaran dikenal sebagai ulangan harian.

2. Tes Sumatif

Tes sumatif sebagai tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan kurun waktu tertentu seperti catur wulan atau semester. Dalam praktik pengajaran tes sumatif dikenal sebagai ujian akhir semester atau catur wulan tergantung satuan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi.

k. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Bakat Anak

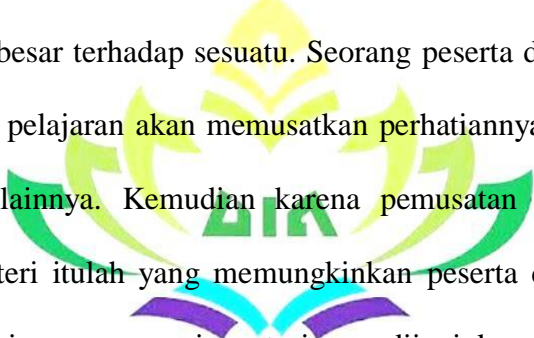
Menurut Chaplin, yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut maka bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

2. Kemauan Belajar

Keengganan peserta didik untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya, karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

3. Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang peserta didik yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada peserta didik lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatiannya yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih giat lagi dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.




4. Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik dan mudah dimengerti oleh para peserta didik tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

5. Pribadi dan Sikap Pendidik

Kepribadian dan sikap pendidik yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya maka peserta didik akan meniru pendidiknya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap pendidik yang baik ini tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap terhadap keluhan atau kesulitan peserta didik, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggung jawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

6. Suasana Pengajaran



Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara peserta didik dengan pendidik, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara peserta didik tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran, sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

7. Kompetensi Pendidik

Pendidik yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu peserta didik dalam belajar. Keberhasilan belajar peserta didik akan banyak dipengaruhi oleh pendidik yang profesional. Pendidik yang profesional adalah pendidik yang memiliki

kompeten dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

8. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan, oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut mempengaruhi kepribadian peserta didik. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimbang oleh keluarga dan sekolah. Faktor-faktor tersebut saling berhubungan secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Tinggi dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik berkaitan dengan faktor yang mempengaruhinya. Setelah mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diharapkan seorang pendidik mampu melakukan inovasi dan kreativitas yang menyenangkan dalam proses pembelajaran agar terhindar dari berbagai faktor yang bisa menghambat proses pembelajaran serta hasil belajar.

8. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara,

membaca, dan keterampilan menulis. Keempat jenis keterampilan tersebut tentu saja saling terkait satu dengan yang lainnya. Proses pembelajaran, yaitu proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dengan melahirkan pengalaman. Pengalaman-pengalaman tersebut akan menciptakan perubahan setiap perilaku peserta didik menuju ke arah yang lebih baik. Perilaku seseorang dalam pembelajaran akan bertumpu pada struktur afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah kegiatan pembelajaran yang berupaya menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran menggunakan silabus dan RPP sebagai pedoman pembelajaran, materi pembelajaran, dan alokasi waktu agar pembelajaran sesuai dengan kompetensi peserta didik, dalam pembelajaran pendidik menerapkan peserta didik dapat bersosialisasi antarteman agar pembelajaran tersebut dapat berlangsung efektif dan efisien. Pembelajaran yang dilakukan siswa harus menggunakan kreativitas untuk menumbuhkembangkan potensi dalam diri masing-masing peserta didik, selain itu, tidak hanya peserta didik yang dituntut untuk berkreaitivitas, pendidik juga harus mampu lebih berkreaitivitas sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan, dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik merasa menikmati dan mudah memahami pembelajaran, untuk menunjang pembelajaran sekolah mengupayakan menambah seluruh fasilitas, seperti: sarana, prasarana, dan tenaga pendidik. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar untuk komunikasi.

Dikarenakan, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis. Hal ini

relevan dengan kurikulum 2013 bahwa kompetensi belajar bahasa diarahkan ke dalam empat sub-aspek, yaitu membaca, berbicara, menyimak, dan menulis.³³

Kurikulum 2013 telah ditetapkan secara serentak dan bertahap diimplementasikan di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat menengah sejak tahun 2013-2014. Penerapan kurikulum 2013, tentu saja didasarkan pada analisis tentang penyempurnaan kurikulum tingkat satuan pelajar (KTSP). Kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif, inovatif, dan kreatif sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah. Perkembangan peserta didik bergantung potensi dalam diri masing-masing peserta didik, untuk itu, peserta didik harus belajar dengan sungguh-sungguh agar pembelajaran dapat sesuai kompetensi dasar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³⁴

Pembelajaran bahasa Indonesia perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu dari yang mudah ke yang sukar, dari hal-hal yang dekat ke hal-hal yang jauh, dari yang sederhana ke hal yang rumit, dari hal yang diketahui ke hal yang belum diketahui, dan dari hal yang konkret ke hal yang abstrak. Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui bahasa, manusia dapat saling

³³Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Garudawacana, 2016), h, 5.

³⁴Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edisi Pertama* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h, 1.

berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual, oleh karena itu belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis.³⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia mencakup aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hasil dari pembelajaran yaitu kegiatan yang mengutamakan potensi dalam diri masing-masing peserta didik. Kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif, inovatif, dan kreatif sehingga pembelajaran dapat dikuasai dengan mudah, oleh karena itu, Pembelajaran bahasa tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa tetapi untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan memperluas wawasan.

a. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar bahasa adalah proses penguasaan bahasa, baik pada bahasa pertama (disebut juga B1, Bahasa Ibu, *Mother Tongue*) maupun bahasa kedua (disebut juga B2, Bahasa Target atau BT, Bahasa Sasaran atau BS). Proses penguasaan bahasa yang dimaksud meliputi penguasaan secara alamiah (*acqasition*), maupun secara formal (*learning*). Kedua proses tersebut, baik proses *acqasition* maupun

³⁵Slamet, *Pembelajaran Sastra dan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar* (Surakarta: UNS Press, 2017), h, 68.

learning perlu mempertimbangkan aspek psikologis dari pembelajarannya. Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di SD, karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman peserta didik sekolah dasar.³⁶

Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa itu, terutama sebagai alat komunikasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang dipelajari lewat bahasa itu. Selain itu pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat membentuk sikap berbahasa yang positif serta memberikan dasar untuk menikmati dan menghargai sastra Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia perlu diperhatikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional dan adapun Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam dijabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan bagi peserta didik yaitu untuk mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Adapun tujuan bagi pendidik adalah untuk mengembangkan potensi bahasa peserta didik, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan

³⁶Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017), h. 5.

kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya. Tujuan bagi orang tua peserta didik adalah agar mereka dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program pembelajaran. Tujuan bagi sekolah adalah agar sekolah dapat menyusun program pendidikan kebahasaan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia. Sedangkan tujuan bagi daerah adalah agar daerah dapat menentukan sendiri bahan dan sumber belajar kebahasaan dengan kondisi kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan sosial.³⁷

Menurut Kurniawan mengemukakan bahwa, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :³⁸

- 1) Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara, bunyi bahasa lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan nara sumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- 2) Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata petunjuk, dan laporan, serta mengapresiasi dan

³⁷*Ibid*, h, 15.

³⁸Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edisi Pertama* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h, 82.

berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa dongeng cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.

- 3) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kesusasteraan, ensiklopedi, serta mengapresiasi dan berekspresi, sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak.
- 4) Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memerhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menuliskan hasil sastra berupa cerita dan puisi.

Berdasarkan ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di atas, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peranan penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

b. Materi Ajar Bahasa Indonesia

Menurut Alwasilah dalam materi ajar adalah bahan pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan dari sudut kebenaran ilmu dan tidak melanggar tata norma yang berlaku. Bahan pembelajaran ini harus spesifik, jelas, dan akurat, sesuai dengan kurikulum yang berlaku, serta bersifat mutakhir dan mengikuti

perkembangan zaman. Penyajian materi berkaitan dengan penyajian tujuan pembelajaran, keteraturan urutan penyajian dari aspek yang mudah kepada yang sulit, pengurutan penugasan kepada peserta didik, hubungan antar bahan, dan hubungan teks dengan latihan dan soal. Penyajian seyogianya dapat meningkatkan motivasi peserta didik, mengarah kepada penguasaan kompetensi. Salah satu wujud dari bahan ajar/materi bahanajar adalah buku pelajaran. Menurut Susanto buku merupakan komponen yang sangat penting disamping pendidik dan peserta didik. Perangkat buku pelajaran itu terdiri dari tiga omponen, yaitu buku peserta didik, buku pendidik dan buku kerja peserta didik. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri. Pendidik dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.³⁹

c. Jenis-Jenis BahanAjar

1) Bahan ajar pandang (*visual*) yang terdiri atas bahan cetak (*printed*), seperti

³⁹Mardiyah, *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar*.Jurnal Terampil (Oktober 2017), h. 35.

antara lain *hand out*, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan non cetak (*nonprinted*), seperti model/market.

- 2) Bahan ajar dengar (audio), seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual), seperti video compact disk, film.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif (*interactiveteaching material*), seperti CAI (*Computer Assistented Instruction*), *Compack Disk (CD)* multimedia pembelajaran interaktif, dan bahanajar berbasis *We (Webbasedlearning materials)*.
- 5) Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, terlebih dahulu perlu diketahui kriteria pemilihan bahanajar. Kriteria pokok pemilihan bahan ajar atau materi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetnsi dasar. Halini berarti bahwa materi pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh pendidik disatu pihak dan harus dipelajari peserta didik dilain pihak hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 6) Sumber bahan ajar merupakan tempat dimana bahan ajar dapat diperoleh. Dalam mencari sumber bahan ajar, peserta didik dapat dilibatkan untuk mencarinya, sesuai dengan prinsip pembelajaran peserta didikaktif. Berbagai sumber dapat kita gunakan untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Sumber-sumber dimaksud dapat disebutkan diantaranya sebagai berikut:

Buku teks yang diterbitkan oleh berbagai penerbit. Gunakan sebanyak mungkin buku teks agar dapat diperoleh wawasan yang luas; Pakar atau ahli bidang studi penting digunakan sebagai sumber bahan ajar yang dapat dimintai konsultasi mengenai kebenaran materi atau bahanajar, ruanglingkup, kedalaman, urutan, dan lainnya. Buku kurikulum penting untuk digunakan sebagai sumber bahanajar, karena berdasar kurikulum itulah standar kompetensi, kompetensi dasar dan materi bahan dapat ditemukan. Bahkan satuan pelajaran harian untuk berbagai mata pelajaran dapat kita peroleh melalui internet.

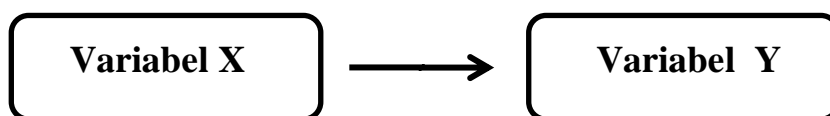
B. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Tahun 2010 dengan judul “Pengaruh model *TGT* Terhadap Hasil Belajar siswa dalam mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tanjung Lubuk Ogang Komering Ilir, hasil penelitiannya menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada pokok bahasan pencemaran lingkungan dan upaya pelestariannya.
2. Hasil Penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Tahun 2014 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe Tebak Kata dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IA Materi Sel Pelajaran Biologi pada SMAN 6 Banda Aceh. Dari hasil penelitian didapat jumlah ketuntasan secara klasial,

kemudian meningkatkan pada siklus II dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁴⁰

C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴¹ Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar. Perolehan hasil belajar Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih belum cukup baik. Hasil belajar diduga dipengaruhi oleh faktor cara mengajar pendidik yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam proses kegiatan pembelajaran.



(Gambar 1 Paradigma Kerangka Pikir Penelitian)

Keterangan:

Variabel (bebas) X: Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata

Variabel (terikat) Y: Hasil Belajar Peserta Didik

Variabel X adalah Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* dengan Tebak Kata. Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* dengan Tebak

⁴⁰*Ibid*, h. 36

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 60.

Kata diharapkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti.

D. Hipotesis

Menurut ahli lain hipotesis adalah suatu keadaan atau peristiwa yang diharapkan yang dilandasi oleh generalisasi dan biasanya menyangkut hubungan di antara variabel-variabel penelitian. Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan atau keadaan/peristiwa mengenai apa yang sedang kita amati atau teliti biasanya menyangkut hubungan antara variabel-variabel penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X (Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata) dengan variabel Y (hasil belajar peserta didik), dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Tidak ada Perbandingan Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

H₁: Ada pengaruh Perbandingan Model Pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* Dengan Tebak Kata Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Objek dari penelitian ini adalah kelas III yang terdiri dari 2 kelas meteri Bahasa Indonesia.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15-26 Februari 2020 tahun ajaran 2019/2020.



B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian sangat penting di dalam sebuah penelitian, karena tanpa adanya metode penelitian, arah metode yang akan digunakan peneliti untuk meneliti menjadi kurang jelas. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu.¹ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah menggunakan desain

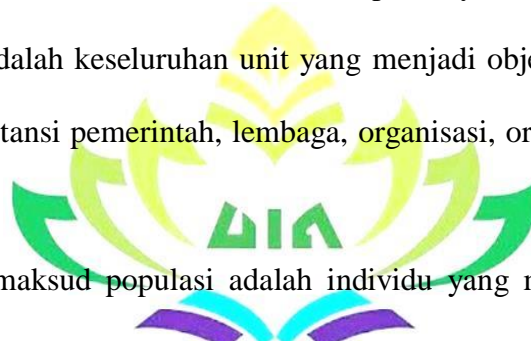
¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung : ALFABETA, Cet. 19, 2018), h. 2.

nonequivalent control group design, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak).²

C. Populasi, Teknik Pengambilan Sampel dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan kreatifitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Trijono, Populasi adalah keseluruhan unit yang menjadi objek kegiatan statistik baik yang berupa instansi pemerintah, lembaga, organisasi, orang, benda maupun objek lainnya.³



Jadi yang dimaksud populasi adalah individu yang memiliki sifat yang sama walaupun prosentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai obyek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 4 kelas. Jumlah peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

²*Ibid*, h. 107.

³Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Paps Sinar Sinanti, 2015), h. 30.

Tabel 3
Jumlah Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah 1

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	III A	18	18	37
2	III B	19	17	35
3	III C	13	19	32
4	III D	14	20	34
Total				138

Sumber: Tata Usaha SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut⁴. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila populasi dianggap homogen. Jika tiap individu homogen (memiliki karakter yang sama/hampir sama) maka pengambilan sampel sudah dikatakan representatif.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini kelompok A mendapat perlakuan berbeda dalam pengajarannya, yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan kelompok B pada penelitian ini mendapat perlakuan yang berbeda dari yang diberikan kepada kelompok A yaitu menggunakan model pembelajaran tebak kata.

⁴*Ibid*, h. 118.

Setelah proses belajar mengajar untuk satu materi pokok berakhir, kedua kelompok diukur dengan alat yang sama yaitu tes akhir. Hasil kedua pengukuran tersebut kemudian dibandingkan dan dianalisis. Sebelum memberikan perlakuan, terlebih dahulu peneliti mengecek kemampuan dari kedua kelompok, untuk mengetahui bahwa kelompok tersebut seimbang kemampuannya. Data yang digunakan untuk menguji keseimbangan adalah nilai ulangan materi sebelumnya, untuk memperjelas teknik penelitian yang digunakan, maka dapat digambarkan rancangan penelitian sebagai berikut:

Tabel 2
Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir (Post Tes)
Eksperimen	X ₁	T ₂
Kontrol	X ₂	T ₂

Keterangan:

X₁: Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*

X₂: Pembelajaran Tebak Kata

T₂: Tes akhir (*post test*)

Prosedur penelitian dalam rancangan ini adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan kelas yang akan digunakan sebagai kelas penelitian.
- b) Kelas yang memiliki rata-rata nilai ulangan Bahasa Indonesia yang hampir sama, diambil dua kelas sebagai kelas A (*TGT*) dan kelas B (Tebak Kata)
- c) Melakukan eksperimen dan memberi perlakuan yang berbeda antara kelompok A dan kelompok B. Kelompok A menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sedangkan kelompok B

menggunakan model Tebak Kata.

- d) Memberikan tes akhir atau *post test* kepada kedua kelompok.
- e) Membandingkan hasil tes akhir kedua kelompok dengan menggunakan uji *t* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

Jadi ada dua kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas pertama yang menggunakan model pembelajaran koomperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*, ini dikategorikan sebagai variabel X_1 pembelajaran tebak kata sebagai X_2 sedangkan hasil belajar dikategorikan sebagai variabel Y .

D. Definisi Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁵. Ada dua kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas pertama yang menggunakan model pembelajaran koomperatif tipe *TGT*, ini dikategorikan sebagai variabel X_1 pembelajaran tebak kata sebagai X_2 sedangkan hasil belajar dikategorikan sebagai Y . Variabel dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah model pembelajaran yang meliputi:

- 1) Pembelajaran (*TGT Teams Games Tournament*)

⁵Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 28.

2) Pembelajaran Tebak kata

b. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini sebagai variabel terikatnya adalah pencapaian hasil belajar peserta didik.

2. TGT (*Team Games Tournament*)

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Team Games Tournament)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai peserta didik dan biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Suasana yang menarik atau menyenangkan menyebabkan para peserta didik bersemangat dan memicu mereka untuk melakukan yang terbaik.⁶

3. Tebak kata

Model pembelajaran tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara peserta didik menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik yang diharapkan adalah kemampuan lulusan utuh yang mencakup kemampuan kognitif saja. Ranah kognitif berkenaan dengan

⁶Ahmad Fauzi, *Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Kooperatif Model TGT Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Sosial Mahasiswa*. Jurnal (November 2015), h. 416.

hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencacatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.⁷ Data ini berupa jumlah peserta didik dan hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik dan keadaan sekolah di SD Muhammadiyah 01 Bandar Lampung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Wawancara secara langsung adalah wawancara yang dilakukan secara langsung antara pewawancara atau dengan orang yang diwawancarai, sedangkan wawancara secara tidak langsung adalah pewawancara atau pendidik menanyakan sesuatu kepada peserta didik melalui perantara orang lain atau media, tidak menemui langsung sumbernya.⁸

⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 152.

⁸ *Ibid*, h. 157.

3. Tes

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dikerjakan), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee; nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya, atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu.⁹ Untuk mengukur ada tidaknya seras besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes yang dilakukan yaitu berupa tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun teknik penskoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal. Instrumen yang digunakan yaitu esai yang berjumlah 10 butir soal. Apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100.

4. Dokumentasi

Riduwan mengemukakan bahwa dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian. Data ini berupa jumlah peserta didik dan hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik dan keadaan sekolah di SD

⁹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali, 2015), h. 66.

Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Teknik dokumentasi digunakan untuk pengambilan bukti fisik seperti profil sekolah, dan foto-foto selama kegiatan penelitian, baik foto yang utama atau pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas maupun foto yang sifatnya penunjang.

F. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data sebuah penelitian yang dilakukan dengan berbagai metode-metode penelitian seperti Observasi, Wawancara, Tes, dan Dokumentasi memerlukan alat bantu sebagai instrumen. Instrumen yang dimaksud yaitu camera, telpon genggam untuk *Recorder*, pulpen, dan kertas.

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan suatu instrumen.¹⁰ Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Teknik yang digunakan untuk menentukan validitas item soal adalah dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 73.

Keterangan:

R_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y.

n : jumlah subjek.

X : skor item soal.

Y : skor total.

Kriteria:

$r_{xy} > r$ tabel (0,05), maka item dinyatakan valid.

2. Uji Reabilitas Instrumen

Reliabel artinya dapat dapat dipercaya dan reliabilitas adalah keajegan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama, dalam waktu yang berlainan atau kepada subjek yang berbeda pada waktu yang sama.¹¹ Metode yang digunakan untuk mencari reliabilitas adalah dengan rumus K-R 20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan.

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

q : proporsi subjek yang menjawab salah ($q = 1 - p$).


$\sum pq$: jumlah hasil perkalian antara p dan q .

n : banyaknya item S.

¹¹*Ibid*, h. 74.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - b. Mempersiapkan Materi atau bahan ajar.
 - c. Mempersiapkan sintaks pembelajaran.
 - d. Membuat instrumen pengumuman data.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
 - a. Pelaksanaan penelitian untuk kelas III A dengan menggunakan model tipe *TGT (Team Games Tournament)*.

Pertemuan pertama dan kedua peneliti memberikan *pre-test* diawal pembelajaran selanjutnya menerapkan model tipe *TGT* pada materi Bahasa Indonesia dan diakhir setiap pertemuan dilakukan *post-test* dengan menggunakan soal esai.
 - b. Pelaksanaan penelitian untuk kelas III B dengan menggunakan model tipe *Tebak Kata*.

Pertemuan pertama dan kedua peneliti memberikan *pre-test* diawal pembelajaran selanjutnya menerapkan model tipe *Tebak Kata* pada materi Tematik dan diakhir setiap pertemuan dilakukan *post-test* dengan menggunakan soal esai.

c. Tahap Akhir

Setiap model tipe *TGT* dan Tebak Kata diterapkan peneliti mengambil nilai rata-rata peserta didik yang menggunakan kedua model tersebut, kemudian melakukan analisis data dengan membandingkan kedua model tersebut.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis normal atau tidak, karena uji-t baru dapat diinginkan jika data tersebut terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data diperlukan untuk membuktikan persamaan variasi kelompok yang membentuk sampel tersebut, dengan kata lain kelompok yang diambil berasal dari populasi yang sama. Uji Homogenitas menggunakan bantuan program *SPSS*.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis pada penelitian ini penulisan akan menggunakan program *SPSS* independent *t-test* dan uji *paired t test*. Adapun kriteria pengujian hipotesis ini, terima H_0 jika nilai signifikansi $> 0,05$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Muhammadiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung beralamat di kompleks Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Lampung Jl. Hi. Zainal Abidin Pagaralam No. 14/58 Labuhan Ratu Kecamatan Kedaton Kota Bandar Lampung. Adapun batasan lokasi SD Muhammadiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung tersebut adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara berhadapan dengan rumah penduduk.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan kampus Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Lampung.
- Sebelah timur berbatasan dengan rumah penduduk.
- Sebelah Barat berbatasan dengan kampus Perguruan Tinggi Universitas Bandar Lampung.

Jika ditinjau dari posisi SD Muhammadiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung tersebut, keberadaannya sangat strategis di mana sekolah tersebut terletak di Ibu Kota Provinsi Lampung yang diapit oleh dua perguruan tinggi yang ada disekitar kompleks tersebut.

2. Deskripsi Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III semester 2 di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020. Kelas III terdiri dari

4 kelas yaitu kelas III A, III B, III C dan III D. Penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti memilih kelas A dan B untuk menjadi subjek peneliti yang akan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team games Tournaments)* dan Tebak Kata.

Kelas III A yang berjumlah 35 peserta didik terpilih sebagai kelompok yang akan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team games Tournaments)* dan kelas III B yang berjumlah 37 peserta didik terpilih sebagai kelompok yang akan menggunakan model pembelajaran Tebak Kata. Kelompok A dan kelompok B sama-sama diberi *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik di awal pertemuan dan *posttest* diakhir pertemuan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik dalam materi pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai pendidik selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada kelas A maupun kelas B selama tiga kali pertemuan di setiap kelasnya.

Data penelitian yang diperoleh terdiri atas nilai tes awal (*pretest*) sebagai kemampuan awal peserta didik, nilai tes akhir (*posttest*) sebagai data hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai hasil belajar peserta didik atau nilai *posttest* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan instrumen soal yang telah divalidasi dan reliabel. Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, akan dianalisis terlebih dahulu mengenai nilai rata-rata peserta didik, normalitas dan homogenitas yang diperoleh kedua kelas yaitu, pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen.

3. Hasil Pengujian Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data wajib dilakukan sebelum melakukan *uji-t* untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan ke *uji-t* (parametrik). Penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk. Berikut hasil uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Penelitian	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.962	35	.256
	Kontor	.952	37	.115
Posttest	Eksperimen	.975	35	.587
	Kontor	.964	37	.263

Tabel di atas menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal. Adapun perolehan yang didapat ialah hasil belajar *pretest* pada kelas A dengan nilai signifikansi $0,256 \geq 0,05$, *pretest* kelas B dengan nilai signifikansi $0,115 \geq 0,05$, dan untuk hasil belajar *posttest* kelas A didapat nilai signifikan $0,587 \geq 0,05$, hasil belajar *posttest* kelas B didapat nilai signifikan $0,263 \geq 0,05$. Maka sesuai dengan ketentuan apabila nilai sig. $\geq 0,05$ berarti data terdistribusi normal. Bila data berdistribusi normal maka data akan dilanjutkan dengan uji homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogen bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji *Levene's* pada program SPSS 17.0. Berikut hasilnya:

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar Pretest	3.548	1	70	.064
Hasil belajar Posttest	3.390	1	70	.070

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada hasil belajar *pretest* memperoleh nilai signifikan sebesar $0,064 \geq 0,05$ dan hasil belajar *posttest* memperoleh nilai signifikan $0,070 \geq 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas A serta B ialah homogen atau memiliki varians yang sama. Data yang berdistribusi normal dan homogen bisa dilanjutkan analisis datanya yaitu uji-t.

Uji t pada penelitian ini menggunakan uji t jenis *paired sample t test* dan *independent sample t test*. *Paired sample t test* digunakan untuk data berhubungan seperti data *pretest* dan *posttest* penerapan model di suatu kelas. *Independent sample t test* dipakai untuk data yang tidak berhubungan, seperti data *posttest* model *TGT* dengan data *posttest* model tebak kata.

Uraian mengenai hasil uji t pada BAB ini dibagi menjadi dua analisis, yakni analisis perbandingan hasil belajar model *TGT* dan tebak kata dengan

teknik *independent sample t test*, dan analisis keefektifan model di suatu kelas dengan teknik *paired sample t test*.

4. Analisis Data Hasil Belajar

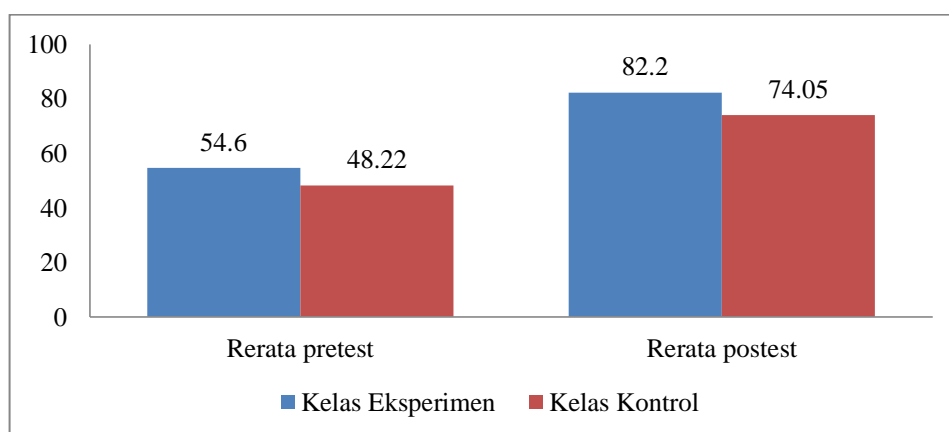
a. Analisis Hasil Belajar Model *TGT* dan Tebak Kata

Analisis menggunakan uji *independent sample t test* posttest kelas A (model *TGT*) dan kelas B (model tebak kata). Berikut hasilnya:

Tabel 6
Hasil Independent Sample T Test *Posttest*
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Eksperimen	70	0,000	8,15
Kontrol			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ dengan taraf kepercayaan 5% . Hal ini selaras dengan parameter uji hipotesis uji t yaitu jika nilai sig. (2 tailed) $< 0,05$, maka H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penerapan model *TGT* dengan model tebak kata, dengan rerata perbedaan mencapai angka. 8,15. Untuk melihat perbedaan hasil pretest dan postes kedua model, berikut grafiknya:



Gambar 7 Tabel 7
 Rerata Nilai Hasil Belajar
 Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data grafik diatas, dapat dilihat bahwa nilai pada kelas kelas Eksperimen rata-rata sebesar 54,60 dan setelah diberi perlakuan nilai *posttest* peserta didik menjadi sebesar 82,20. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,22 dan nilai *posttest* sebesar 74,05. Dengan demikian, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *pretest* kedua kelas, yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas A dan kelas B. Akan tetapi nilai rerata saja belum cukup untuk menjadi gambaran menyeluruh, sehingga perlu diadakan pengujian *paired sample t test*.

b. Uji Paired Sample t test Model TGT

Hasil analisis *paired sample t test* menggunakan aplikasi SPSS 17.0. berikut hasilnya:

Tabel 8
 Hasil Uji *Paired Sample t test* pada
 Kelas Eksperimen (Model TGT)

	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest Eksperimen – Postes Eksperimen	-15.042	34	.000

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan t tabel sebesar 15,042 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh model TGT terhadap peningkatan hasil belajar/ ranah kognitif peserta didik.

c. **Uji Paired Sample t test Model Tebak Kata**

Hasil analisis *paired sample t test* menggunakan aplikasi SPSS 17.0.

berikut hasilnya:

Tabel 9
Hasil Uji *Paired Sample t test* pada
Kelas Kontrol (Model Tebak Kata)

	t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest Kontrol – Postes Kontrol	-10.964	36	.000

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan t tabel sebesar 10.964 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh model tebak kata terhadap peningkatan hasil belajar/ ranah kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian analisis di atas, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara model *TGT* dengan model tebak kata. Perbedaan bisa dilihat dari t tabel dan rerata *posttest/pretest* yang menunjukkan lebih besar angka model *TGT* dibandingkan model tebak kata, dengan demikian model *TGT* lebih berhasil diterapkan jika dibandingkan dengan model tebak kata dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Yakni bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournaments)* dengan Tebak Kata Terhadap

Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III. Penelitian ini mengambil 2 kelas sampel yakni kelas III A dan kelas III B. Kelas A terdiri atas 35 orang dan kelas B 37 orang. Pada masing-masing kelas diberikan materi pembelajaran memakai model pembelajaran yang berbeda, yaitu untuk kelas III A menerapkan model *TGT (Team Games Tournaments)* dan kelas III B dengan menerapkan model tebak kata.

Pada proses pembelajaran pertemuan yang pertama, peneliti memperkenalkan diri lalu memberikan penjelasan pada peserta didik tentang jalannya proses penelitian agar peserta didik dapat mengikutinya dengan baik, dan mematuhi peraturan yang diberikan, setelah itu dilanjutkan dengan proses pembelajaran. Penerapan model *TGT (Team Games Tournaments)* dapat membantu peserta didik agar mengaitkan ilmu awal yang dimilikinya dengan materi sebelumnya dan terciptalah pemahaman baru. Riset ini dilaksanakan dengan 3 x tatap muka dengan 2 jam pertemuan pada setiap pertemuan, dengan pembagian 1 jam untuk *pretest* (awal), 1 jam langsung masuk pada kegiatan pembelajaran dalam 1 x pertemuan awal dan satu kali pertemuan selanjutnya pembelajaran dengan menerapkan model *TGT (Team Games Tournaments)* dengan satu kali pertemuan akhir adalah 1 jam pelajaran langsung kegiatan penataran dan 1 jam pelajaran untuk kegiatan *posttest* (tes akhir).

Penerapan model *TGT (Team Games Tournaments)* yang terdapat langkah-langkah pembelajaran, meliputi 5 tahap yaitu persentasi kelas, kerja tim/kelompok, permainan atau games, turnamen dan rekognisi tim. Pertama, pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Lalu pendidik membagi peserta didik satu kelas menjadi beberapa

kelompok, setelah tim kelompok terbentuk pendidik memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh semua anggota tim/kelompok. Hal yang paling penting pada tahap ini adalah kerja sama oleh semua anggota kelompok. Jika ada anggota yang belum menguasai materi pelajaran, tugas anggota yang lain adalah membantu agar anggota yang belum bisa tersebut mampu menguasai materi pelajaran. Sebelum dilakukan permainan harus dibentuk kelompok bermain yang anggotanya berbeda dari kelompok saat kerja tim/kelompok. Permainan dalam *TGT (Team Games Tournaments)* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulisin pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap peserta didik, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang sesuai dengan angka tersebut. Selanjutnya, Turnamen harus memungkinkan semua peserta didik dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksud agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Turnamen dilakukan pada akhir unit yang dipimpin oleh pendidik. Turnamen diikuti oleh perwakilan satu orang peserta didik dari tim/kelompok kerja yang memperoleh skor bermain tinggi. Pada tahap ini akan terpilih satu kelompok terbaik, terakhir yakni rekognisi tim, kelompok yang terbaik akan mendapatkan penghargaan dari pendidik berupa pujian dan hadiah. Hal ini dilakukan untuk memacu kelompok lain agar terus giat belajar.

Pada kelas B yang menerapkan model tebak kata, sebelum masuk kedalam penerapan model dikelas B terlebih dahulu peneliti melakukan pengenalan. Kemudian melakukan *pretest* dan di pertemuan ketiga atau terakhir dilaksanakan *postest*. Langkah-langkah pelaksanaan model tebak kata yakni pendidik

menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi. Kemudian pendidik menyuruh peserta didik berdiri berpasangan di depan kelas. Seseorang peserta didik diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nanti dibaca oleh pasangannya. Seorang peserta didik yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 x 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga. Sementara peserta didik membawa kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm. Jawaban tepat yang sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan kata-kata lain asal jangan langsung materi jawabannya. Pada penelitian ini, peneliti memberikan sedikit modifikasi pada permainan yang dilakukan secara berkelompok.

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* dianalisa terdapat perbedaan jumlah rerata yang sangat signifikan antara kelompok A dan kelompok B. Pada kelas kelas eksperimen rata-rata sebesar 54,60 dan setelah diberi perlakuan nilai *posttest* peserta didik menjadi sebesar 82,20. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,22 dan nilai *posttest* sebesar 74,05.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *paired sample t test* nilai sig. (2 tailed) model TGT sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan *t* tabel sebesar 15,042 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh model TGT terhadap peningkatan hasil belajar/ ranah kognitif peserta didik. Begitupun dengan hasil model tebak kata mendapatkan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang

berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan t tabel sebesar 10.964 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh model tebak kata terhadap peningkatan hasil belajar/ranah kognitif peserta didik.

Berdasarkan uraian analisis di atas, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara model *TGT (Team Games Tournaments)* dengan model tebak kata. Perbedaan bisa dilihat dari t tabel dan rerata *posttest/pretest* yang menunjukkan lebih besar angka model *TGT (Team Games Tournaments)* dibandingkan model tebak kata, dengan demikian model *TGT (Team Games Tournaments)* lebih berhasil diterapkan jika dibandingkan dengan model tebak kata dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nelfi Erlinda yang menyatakan bahwa penerapan model *TGT (Team Games Tournaments)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika peserta didik SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. Dengan peningkatan sebesar 60,99 % dibandingkan dengan sebelum dilakukannya penelitian.¹

Perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan model tebak kata bisa dilihat pada uji *independent t test*, menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ dengan taraf kepercayaan 5 % . Hal ini selaras dengan parameter uji hipotesis uji t yaitu jika nilai sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penerapan model *TGT (Team Games Tournaments)* dengan model tebak kata, dengan rerata perbedaan mencapai angka. 8,15.

¹Nelfi Erlinda, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika di SMK, *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vo. 2, No. 1, 2017, h. 51.

Pada pembahasan yang telah dipaparkan, maka peneliti memandang keberhasilan model *TGT (Team Games Tournaments)* lebih meningkatkan hasil peserta didik karena model pembelajaran ini sederhana dan mudah diterapkan serta mampu meningkatkan keaktifan dan kekompakan peserta didik. Selain itu juga bisa meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik. Sedangkan tebak kata memiliki kekurangan seperti memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit tersampaikan dan bila peserta didik tidak menjawab dengan benar maka tidak semua peserta didik dapat maju karena waktu terbatas.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* dengan model tebak kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.
2. Penerapan model *TGT (Team Games Tournament)* lebih menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung di bandingkan dengan model tebak kata. Hal ini terbukti dari rerata posttest kelas eksperimen (model *TGT*) lebih besar dari pada kelas kontrol (model tebak kata) yaitu $82,20 > 74,05$.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik untuk memberikan motivasi dan menemukan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan kreatifitas peserta didik, juga meningkatkan kualitas peserta didik, orang tua maupun masyarakat.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dengan peningkatan kreatifitas peserta didik maka pembelajaran sekaligus akan menyentuh ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik peserts didik, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya lulusan.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan dalam bidang penerapan pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi Paikem)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Ahmad Fauzi, Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Kooperatif Model *Team Game Tournament (TGT)* Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Sosial Mahasiswa, *Jurnal Tadris*, Vol. 7 No. 3, November 2011.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenada Media Grup, 2015.
- Alamsyah Said, Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences (Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar siswa)*, Jakarta: Prenadamedia Grup, 2015.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Erlinda, Nelfi. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* pada Mata Pelajaran Fisika di SMK. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. Vo. 2. No. 1. 2017.
- Asep Saipul Hamdi, E. Bahruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: DEEPUBLIS, 2015.
- Fazar Umayya & Eliti Ismawati, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013), Edisi Pertama*, Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Mardiyah, Nilai-nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 2, Oktober 2017.
- Miftahul Huda, *Cooperative Learning (metode, teknik, struktur dan model penerapan)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Model Pembelajaran Tebak Kata” (Online), Tersedia di: <http://4.bp.blogspot.com/>

qvtvPWacaOk/An1C_arrrgTI/s1600/Model+Pembelajaran+Tebak+Kata.jpg
(21 Agustus 2020).

Mohammad Siddik, *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskripsi*, Malang: Tunggal Mandiri Publishing, 2018.

Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKN*, Semarang: Wisma Putra Semarang, 2016.

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan (Dengan Pendekatan Baru)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017.

Nafi'an, Meningkatkan Kemampuan Guru Smadaerah Binaan Di Kabupaten Batang Dalam Merancang Pembelajaran Model Team Game Tournament (TGT) Melalui Workshop, *Jurnal Pengawas Madia Kabupaten Batang*, Vol. I No. 1, 2017/2018.

Nelfi Erlinda, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* pada Mata Pelajaran Fisika di SMK. *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 1, Pebruari 2017.

Nur Hamiyah & Muhammad Jauhar, *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*, Jakarta: Pustakaraya, 2015.

Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Garudawacana, 2016.

Pindo Hutauruk, Rinci Simbolon, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *Jurnal Shchool Education Journal*, Vol. 8. No 2, Juni 2018.

Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015.

Radna Willis Dahar, *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*, Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2016.

Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.

Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.

Slamet, *Pembelajaran Sastra dan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*, Surakarta: UNS Press, 2017.

- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhi*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.
- Suyono & Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Tim Penulis, *Alquran dan Terjemahan*, Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016.
- Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI*, Yogyakarta: Garudadhawaca, 2018.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.