BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Secara kodrati manusia akan selalu hidup bersama. Hidup bersama akan berlangsung dalam berbagai bentuk komunikasi dan situasi. Dalam kehidupan seperti inilah terjadi interaksi, baik interaksi dengan alam lingkungan, sesamanya, maupun dengan Tuhannya, baik itu disengaja maupun tidak disengaja.

Sebagaimana tercantum dalam surah Al-Hujurat ayat 13 :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلنَّاسُ إِنَّا خَلَقۡنَٰكُم مِّن ذَكَرٖ وَأُنثَىٰ وَجَعَلۡنَٰكُمۡ شُعُوبٗا وَقَبَآئِلَ
لِتَعَارَفُوٓاْۚ إِنَّ أَكۡرَمَكُمۡ عِندَ ٱللَّهِ أَتۡقَىٰكُمۡۚ إِنَّ ٱللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٞ ١٣

“Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui dan Maha Mengenal.

Interaksi dan komunikasi tidak dapat terjalin dengan mudah tanpa adanya alat komunikasi yang menghubungkan seseorang dengan orang lainnya. Alat komunikasi tersebut dikenal dengan “Bahasa”. Bahasa adalah suara-suara yang

digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya,[1] jadi bahasa dan manusia berhubungan sangat erat, bahasa dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan meningkatnya kegiatan dan peradaban serta kebudayaan manusia. Apalagi dimasa sekarang, makin dirasakan betapa pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi,

Pada kenyataan lain bahwa ahli-ahli bahasa dan para ilmuan yang bergerak dibidang pengetahuan semakin memperdalam teori dan praktek bahasa. Semua orang sadar bahwa interaksi dan segala macam kegiatan dalam masyarakat akan lumpuh tanpa bahasa.

Selaras dengan lajunya pertumbuhan dan perkembangan lembaga-lembaga pendidikan umum dari berbagai tingkatan, lembaga-lembaga pendidikan agama juga mendapat perhatian cukup memadai, diantara bermacam-macam mata pelajaran yang diajarkan Dilembaga-lembaga pendidikan agama, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa Internasional dan paling banyak digunakan didunia ini.

Mengingat pentingnya dalam dunia ilmu pengetahuan dan tekhnologi serta tuntutan kerja, maka mata pelajaran bahasa Inggris tersebut wajib dilembaga-lembaga pendidikan sejak sekolah tingkat pertama sampai perguruan tinggi, bahkan disekolah dasar pun mulai mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini merupakan bentuk kesadaran pemerintah akan pentingnya Bahasa Inggris dan peran sumber daya manusia yang memiliki keandalan dalam berbahasa Inggris. Kebijakan Depdikbud RI Nomor 0487/14/1992 Bab VIII

[1] Syakir Abdul Azhim, *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*, Jakarta, Gema Insani, 2006. hal. 3

menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, dengan syarat pelajaran ini tidak bertentangan dengan tujuan Pendidikan Nasional. Selain itu Departemen Pendidikan Nasional juga menetapkan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa Indonesia adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dengan menggunakan bahasa Inggris. Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi dan sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal maupun bertukar informasi.

Salah satu komponen pembelajaran bahasa adalah pemahaman kosa-kata. Dalam pelaksanaaan proses pembelajaran Bahasa Inggris, penulis sering mendapati siswa khususnya siswa MIN Simpang Empat Amuntai sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosa-kata Bahasa Inggris. Perbendaharaan kosa-kata Bahasa Inggris mereka masih kurang dan pelafalan (*pronounciation*) juga belum benar. Mereka menganggap bahwa bahasa Inggris itu sulit karena pengucapannya yang terkesan asing dan jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. siswa juga terkesan bosan dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran bahasa Inggris.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris yang masih rendah pada siswa tersebut disebabkan karena latar belakang keluarga yang kurang mendukung pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, pemilihan bahan ajar bahasa Inggris yang kurang tepat disekolah, komunikasi yang kurang hangat antara guru dengan siswa, serta penggunaan media yang kurang variatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melihat kendala-kendala

tersebut dan fenomena yang ada di lapangan, maka penulis mencoba mencari berbagai macam teknik dan strategi untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris di MIN Simpang Empat Amuntai.

Berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang peneliti dapatkan dari buku serta pelatihan pendidikan, maka penulis berhipotesis bahwa strategi yang tepat dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* ialah melalui model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.[2] Oleh karena itu, diharapkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* ini, anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa inggris terutama dalam penguasaan kosa kata (vocabulary). Vocabulary yang mereka kuasai, nantinya dapat membantu mereka dalam meningkatkan empat kemampuan dasar bahasa inggris yaitu speaking, listening, reading, dan writing.

Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena "siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan".

Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan

[2] Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Frenada Media, 2006, hal 239

hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. [3]

Berdasarkan paparan tersebut diatas maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Penguasaaan *Vocabulary* Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas V MIN Simpang Empat Amuntai Tahun Pelajaran 2010/2011."

B. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Penguasaan adalah pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan (pengetahuan, kepandaian, dan sebagainya)[4]
2. *Vocabulary* adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. [5]
3. Strategi/model pembelajaran, adalah setiap kegiatan yang dipilih dan dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada anak didik dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.[6]

---

[3] *Ibid,* hal. 240
[4] .....*Kamus Besar Indonesia*, Jakarta, 2005, hal. 604
[5] http://maulana-bahasainggris.blogspot.com/2007/12/pengertian-vocabulary.html

4. Kooperatif model TGT *(*tipe *team games tournament*), yaitu suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menetapkan tujuan bersama.[7]

C. Identifikasi Masalah

Memperhatikan situasi diatas, kondisi yang ada saat ini adalah :

1. Kurangnya penguasaan *vocabulary* bahasa inggris oleh siswa
2. Belum ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, dapat dikaji ada beberapa permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran kooperatif model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa Kelas V MIN Simpang Empat Amuntai?
2. Seberapa tinggi tingkat penguasaan materi *Vocabulary* dalam pelajaran Bahasa Inggris dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif model TGT pada siswa Kelas V MIN Simpang Empat Amuntai?

---

[6] Drs.Saiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam interaksi Edukatif*, Rineka Cipta, 2010, hal.325

[7] Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran*. Op cit., hal 239

E. Pemecahan Masalah

Adapun pemecahan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang mana diharapkan dengan model ini siswa akan termotivasi untuk dapat belajar bahasa Inggris terutama dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary* dengan cara yang menyenangkan dan efektif serta berdaya guna.

F. Hipotesis Tindakan Kelas

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode tipe TGT *(Team Games Tournament)* akan memberikan hasil yang optimal, jika pada saat pembelajaran berlangsung seorang guru mengarahkan dengan benar seperti : pembagian tugas, berada dalam kelompok, menghormati perbedaan antar individu, mendengarkan dengan aktif, bertanya, dll.

Apabila diterapkannya model pembelajaran kooperatif dengan metode tipe *team games tournament*, maka hasil belajar bahasa Inggris khususnya penguasaan terhadap *vocabulary* pada siswa kelas V MIN Simpang Empat Amuntai Kecamatan Amuntai Selatan akan lebih meningkat.

G. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari tindakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengungkap pengaruh pembelajaran kooperatif model TGT terhadap hasil belajar Bahasa Inggris

2. Ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penguasaan mata pelajaran Bahasa Inggris terutama dalam masalah *vocabulary* setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif model TGT
3. Untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament.*
4. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar.
5. Bisa saling berbagi pengalaman dengan guru-guru yang lain tentang tekhnik pembelajaran kosakata sekaligus menemukan kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan tekhnik dan media pembelajaran ini.
6. Menyampaikan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan salah satu tekhnik dan media yang efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang mudah diingat dan dihapal oleh siswa

H. Manfaat Penenelitian Tindakan Kelas (PTK)

Manfaat yang diperoleh dari PTK ini adalah :

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan penguasaan *vocabulary*
2. Diharapkan siswa dapat termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris
3. Mampu meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa
4. Dapat melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar.

5. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi siswa
6. Sumbangan pemikiran bagi guru bahasa Inggris dalam mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa belajar bahasa Inggris.
7. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa belajar bahasa Inggris.
8. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, akan dapat meningkatkan hasil belajar dan proses belajar dan mengajar di madrasah ini
9. Dalam perkembangannya kedepan semoga penelitian ini juga dapat dipakai oleh sekolah-sekolah lain

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Kosa Kata (*Vocabulary*)

Sistem pembelajaran sekolah pada saat ini lebih ditekankan pada kemampuan komunikatif siswa. Pemberian materi yang berupa keterampilan lebih diutamakan daripada yang berupa pengetahuan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan komunikatif siswa agar dapat berkomunikasi secara baik sesuai dengan situasi dan konteks yang dihadapinya. Dalam komunikasi, baik komunikasi lisan maupun tulisan kosakata merupakan unsur penting yang harus dikuasai seseorang, Karena *Vocabulary* yang mereka kuasai, nantinya dapat membantu mereka dalam meningkatkan empat kemampuan dasar bahasa inggris yaitu speaking, listening, reading, dan writing. Dalam pembelajaran kosakata khususnya untuk anak SD penguasaan kosakata tidak perlu dibatasi karena disini bahasa inggris hanya awal untuk suatu pengenalan saja. Adapun untuk penilaian diambil dari sk kd atau tes tes formatif dengan angka nilai ketuntasan 5,7

Pemilihan kosakata yang tepat merupakan hal yang penting untuk mengungkapkan ide dan gagasan juga untuk memahaminya.

Petty, Herold, dan Stall via Zuchdi (20008:37) menggolongkan prosedur pembelajaran kosakata menjadi dua macam yaitu :

1. Metode langsung

   Metode langsung meliputi :

a. Mempelajari daftar kata, biasanya suatu daftar kata ditugaskan agar dilihat artinya dalam kamus dan digunakan dalam kalimat
b. Mempelajari bagian-bagian kata, akar kata, prefiks dan sufiks.

2. Metode tautan (konteks)

Metode tautan atau (konteks) meliputi :

a. Pembelajaran langsung mengenai cara menggunakan tautan (konteks)
b. Belajar secara insidental dari bacaan
c. Berbagai cara yang terkait, meliputi diskusi tentang konotasi dan denotasi, idiom, makna ganda, dan asal usul kata.

Hal yang selaras juga dikemukakan oleh Partnership for reading 2001 menyatakan bahwa pembelajaran kosakata dilakukan dua cara yaitu[8] :

1) Pembelajaran kosakata secara langsung

Pembelajaran kosakata secara langsung merujuk pada pembelajaran kosakata didalam kelas dengan metode atau strategi pembelajaran. Walaupun banyak kosakata yang dipelajari secara tidak langsung, tetapi beberapa kosakata harus dipelajari secara langsung. Pembelajaran kosakata secara langsung membantu para siswa untuk belajar kata-kata yang sulit misalnya kata-kata yang mempunyai konsep yang rumit dan

[8] http://www.readingrockets.org/article/3472)

siswa tidak menemuinya dikehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran kosakata antara lain :

a. Mempelajari kata-kata yang spesifik sebelum kegiatan membaca dilakukan.

   Sebelum siswa membaca sebaiknya mempelajari dulu kata-kata yang sulit. Hal tersebut dilakukan agar siswa memahami kata-kata yang sulit dan lebih memudahkan memahami bacaan.

b. Pembelajaran kosakata dengan konteks yang berbeda, baik secaa lisan maupun tertulis.

   Semakin banyak siswa berlatih menggunakan kata-kata baru kedalam konteks yang berbeda, maka semakin besar kemungkinan mereka memahami kosakata tersebut

c. Pemaparan yang berulang untuk kosakata dalam berbagai konteks akan membantu pembelajaran kosakata.

   Pemahaman kosakata akan lebih baik ketika para siswa sering menggunakan kata-kata baru dalam konteks yang berbeda. Semakin banyak siswa mendengar, melihat dan menggunakan kata-kata baru maka semakin besar pula pemahaman terhadap kata-kata tersebut.

2) Pembelajaran kosakata secara tidak langsung

   Pembelajaran kosakata secara tidak langsung adalah belajar kosakata melalui kehidupan sehari-hari. Anak-anak belajar kosakata dalam tiga cara yaitu :

   a) Kehidupan sehari-hari dalam percakapan

Anak-anak belajar kosakata melalui percakapan dengan orang lain, terutama dengan orang tua mereka. Karena anak-anak terlibat dalam percakapan tersebut dan sering mendengarkan kata-kata dari orang tua maka dengan sendirinya anak-anak memperoleh pemahaman terhadap suatu kata.

b) Mendengarkan orang dewasa membacakan cerita untuk mereka.

Anak-anak belajar arti sebuah kata dari pembacaan yang dilakukan oleh orang tua mereka. Pembacaan yang dilakukan bermanfaat bila anak dilibatkan dalam pembahasan tentang buku yang dibaca. Pembahasan tentang buku-buku membantu anak mempelajari kata-kata dan konsep baru dan untuk menghubungkan pengetahuan awal dengan pengalamnnya.

c) Kegiatan membaca.

Dengan kegiatan membaca secara tidak langsung anak belajar terhadap kata-kata baru semakin banyak membaca maka perbendaharaan kosakata anak bertambah.

B. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.[9] Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstroktivis. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya,

[9] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana frenada Media, 2006, hal. 239

setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka "tenggelam atau berenang bersama."
b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam materi yang dihadapi.
c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.
d. Para siswa berbagi tugas dan tanggung jawab diantara anggota kelompok
e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
f. Para siswa berbagi kepemimpinan dan mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
g. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.[10]

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri atas empat atau enam orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri atas campuran

[10] http/www.damanhuri.or.id/file/yusuffunsbab2.pdf

kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.[11]

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, menjadi pendengar yang baik, dan diberi lembar kegiatan berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.[12]

Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan konstribusi demi keberhasilan kelompok.

Slavin, Abrani, dan Chambers (1996) berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu pesrspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif.[13]

Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Karena motivasi berfungsi membangkitkan semangat siswa, meningkatkan minat, memusatkan perhatian kepada tugas-tugas serta membantu kebutuhan

[11] *Ibid.*
[12] *Ibid.*
[13] Wina Sanjaya. Op cit, hal 242

akan hasil jangka pendek dan hasil jangka panjang.[14] Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok.

Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua nggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara tim dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, dimana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan.

Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi.

Elaborasi kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya.

Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi tetapi siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut kemampuan kooperatif. Kemampuan tersebut sebagai berikut :

1. Keterampilan kooperatif tingkat awal

[14] Zakiyah Drajat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam,* Jakarta: Bumi Aksara, 1995, hal. 141.

a) Menggunakan kesepakatan, yaitu menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja dalam kelompok.
b) Menghargai konstribusi, yaitu memerhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan anggota lain. Hal ini berarti siswa harus selalu setuju dengan anggota lain, dan kritik yang diberikan dapat saja ditujukan terhadap ide dan tindak individu.
c) Mengambil giliran dan berbagai tugas, yaitu setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok.
d) Berada dalam kelompok, yaitu setiapa anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.
e) Berada dalam tugas, yaitu meneruskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan.
f) Mendorong partisipasi, yaitu mendorong semua anggota kelompok untuk memberi konstribusi terhadap tugas kelompok.
g) Mengundang orang lain, yaitu meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.
h) Menyelesaikan tugas dalam waktunya.
i) Menghormati perbedaan individu, yaitu bersikap menghormati budaya, suku, ras, atau pengalaman siswa atau peserta pendidik.

2. Keterampilan tingkat menengah

Keterampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, mengungkapkan ketidak setujuan dengan cara dapat

diterima, mendengarkan dengan arif, bertanya, membuat ringkasan, menafsirkan mengorganisasi, dan mengurangi ketegangan.

3. Keterampilan tingkat mahir

Keterampilan tingkat mahir, meliputi mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi.

C. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya teridiri atas empat tahap, yaitu:

1) Penjelasan materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajran kelompok (tim).

2) Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam SPK bersifat heterogen. Melalui pembelajaran dalam tim siswa didorong untuk melakukan tukar-menukar (*sharing*)

informasi dan pendapat, mendiskusikan permasalahan secara bersama, membandingkan jawaban mereka, dan mengoreksi hal-hal yang kurang tepat.

3) Penilaian

Penilaian dalam SPK bisa dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara indvidual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa, dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelomponya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok.

4) Pengakuan Tim

Pengakuan tim (team recognition) adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan pemberian penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

D. Pendekatan dalam Pembelajaran Kooperatif

a. *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Guru yang

menggunakan STAD juga mengacu pada belajar kelompok siswa dan menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu dengan menggunakan persentasi verbal atau teks

b. Investigasi kelompok

Investigasi kelompok merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit diterapkan. Model ini dikembangkan pertama kali oleh Thelen. Pada model ini siswa terlibat dalam perencanaan, baik yang dipelajari maupun hasil penyelidikan mereka. Pendekatan ini memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit daripada pendekatan yang lebih terpusat dari guru.

c. Pendekatan Struktural

Pendekatan ini dikembangkan oleh Spencer Kagen, dkk. Meskipun memiliki banyak kesamaan dengan pendekatan lain, pemdekatan ini member penekanan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur yang dikembangkan oleh Kagen dimaksudkan sebagai alternative terhadap struktur kelas tradisional, seperti resitasi, yaitu guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas dan siswa member jawaban setelah mengangkat tangan dan ditunjuk. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih bercirikan penghargaan kooperatif daripada penghargaan individual. Dalam model ini ada struktur yang dikembangkan untuk meningkatkan perolehan isi akademik dan ada struktur yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan social atau keterampilan kelompok. Dua

macam struktur yang terkenal adalah *think-pair-share* dan *numbered-head-together*, yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan isi akademik atau mengecek pemahaman siswa terhadap isi tertentu. *Active listening* dan *time token* merupakan dua contoh struktur yang dikembangkan untuk mengajarkan keterampilan sosial.

d. Jigsaw

Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri atas 4-6 anggota. Kelompok terdiri atas siswa-siswa yang heterogen dan mereka bekerja sama, dan tiap-tiap anggota memiliki saling kebergantungan positif serta bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari. Selain itu pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa melakukan interaksi social untuk materi yang diberikan kepadanya, dan bertanggung jawab menjelaskan kepada anggota kelompoknya. Jadi, siswa dilatih untuk berani berinteraksi dengan teman-temannya.

E. Metode Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh

siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.[15]

Aktivitas dalam belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT, yaitu sebagai berikut :

1. penyajian kelas

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

2. Kelompok (*team*)

   Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman sekelomponya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

[15] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2010, hal. 92

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

   Turnament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

   Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan "*super team*" jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, "*great team*" apabila rata-rata skor mencapai 40-45, dan "*good team*" apabila rata-ratanya 30-40.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi : tempat penelitian, waktu penelitian dan sobyek penelitian dan siklus penelitian.

1. Tempat penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN Simpang Empat Kecamatan Amuntai Selatan Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk mata pelajaran bahasa Inggris. yang mana diharapkan dengan diadakannya penelitian ini akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya untuk meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Simpang Empat Amuntai.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2010/2011 yaitu bulan Januari sampai dengan Maret 2011 yang mana penentuan ini mengacu pada kalender akademik madrasah, sebagai mana kita tahu bahwa dalam PTK ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas.

3. Siklus Penelitian

PTK ini akan dilaksanakan melalui 3 siklus dimana dalam 1 siklus terdapat 2 kali pertemuan, hal ini untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaraan kooperatif tipe *team games tournament*.

B. Rancangan Penelitian

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengikuti prosedur pembelajaran yang tentunya akan diperbaiki dalam perjalanan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur dalam penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam siklus, tiap siklus direncanakan dua kali tatap muka.

Pada evaluasi dan observasi anak dilakukan refleksi untuk merencanakan pembelajaran strategi kooperatif tipe *team games tournament* supaya dapat diketahui penekanan mana yang perlu diperhatikan. Sehingga dapat meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa serta mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Ada empat tahapan yang penting dalam penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian tindakan ini direncanakan 3 siklus. Setiap siklus 2 kali tatap muka. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut :

1. Perencanaan *(Planning)*

Peneliti melakukan analisa untuk mengetahui penguasaan bahasa Inggris siswa kelas V terutama dalam pembelajaran *vocabulary* dengan cara :

1. Membuat instrument yang digunakan dalam siklus PTK

2. Menyusun alat evaluasi pembelajaran
3. Membuat kelompok
4. Melakukan penilaian berupa tes formatif

2. Pelaksanaan (*Actuating*)
    1. Mengamati pembelajaran siswa
    2. Menerapkan metode pembelajaran
    3. Memberikan pengarahan kepada siswa
3. Pengamatan (*Observation*)
    1. Situasi kegiatan belajar mengajar
    2. Keaktifan siswa dalam belajar
4. Refleksi (*Reflection*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dengan membandingkannya dengan siklus satu dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas peningkatan penguasaan *vocabulary* siswa kelas V melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Apabila penguasaan *vocabulary* siswa pada siklus satu belum meningkat, maka diperlukan siklus kedua dan apabila dalam siklus kedua masih belum memenuhi maka akan dilakukan siklus ketiga. Dalam siklus ketiga diperkirakan akan terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam hal penguasaan *vocabulary* tersebut. Setelah melihat jalannya siklus ketiga tersebut dan hasil belajar yang diperoleh .dan ketika dianggap hasilnya memadai maka siklus ketiga ini dianggap mencukupi untuk mengambil kesimpulan.

C. Sumber dan Jenis Data

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah :

a. Siswa

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

b. Guru

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi pembelajaran dengan strategi pembelajaraan kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran bahasa Inggris.

c. Teman sejawat dan kolaborator.

Teman sejawat dan kolaborator sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi guru, siswa maupun proses itu sendiri.

2. Jenis Data

a. Jenis data yang didapatkan adalah :

Data aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, diperoleh dengan menggunakan lembar observasi.

b. Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar.

c. Data respon terhadap pembelajaran strategi pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* dengan menggunakan angket.

D. Cara pengumpulan dan Analisis Data

a. Data yang didapat melalui lembar observasi, tes hasil belajar siswa, dan angket respon siswa siklus I, II dan III tersebut dianalisis

b. Data hasil belajar *vocabulary* siswa pada pembelajaran bahasa Inggris dianalisis dengan tekhnik persentasi menggunakan :

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

Keterangan :

P = Persentasi yang dicari

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah frekuensi[16]

Predikat prestasi sebagai berikut :

> 9,50 = Istimewa	5,50 – 6,49 = Cukup
8,00 - 9,49 = Amat Baik	4,01 – 5,49 = Kurang
6,50 – 7,99 = Baik	< 4,00 = Amat kurang

Data aktivitas siswa dan guru yang relevan dan yang tidak relevan dalam kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dianalisis dengan cara menghitung frekuensi dan persentasi yaitu dengan rumus :

$$P\ (\%) = \frac{\text{Jumlah frekuensi aktivitas yang relevan}}{\text{Jumlah seluruh aktivitas}} \times 100\%$$

Data respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui model pembelajaran kooperatif dianalisis dengan cara menggunakan angket

[16] Drs. Murdan. M.ag. *Statistik Pendidikan dan Aplikasinya*, Banjarmasin: Cyprus , 2006, hal. 26

pendapat siswa ya atau tidak dihitung frekuensi dan persentasinya, yaitu dengan rumus :

$$P\ (\%) = \frac{\text{Jumlah frekuensi respon (ya)}}{\text{Jumlah responden (siswa)}} \text{ x } 100\%$$

Data aktivitas siswa, data aktivitas guru, dan respon siswa yang sudah dipersentasikan, kemudian diinterprestasikan sebagai berikut :

81% – 100% = Tinggi sekali

61% - 80% = Tinggi

41% - 60% = Sedang

21% - 40% = rendah

0% - 20% = Rendah sekali

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN Simpang Empat Amuntai Kecamatan Amuntai Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 orang. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah masih banyak siswa yang belum menguasai *vocabulary*, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar bahasa Inggris siswa. Juga karena kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Untuk itu direncanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa dengan menggunakan model pembelajaran metode kooperatif *tipe team games tournament* dikelas V yg dilakukan dengan cara pengamatan sebagai berikut :

1). Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* dengan materi yang ada

2). Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru sejawat untuk mengamati kegiatan (2x35) siklus pertama, kedua dan ketiga sesuai dengan tahapan-tahapan proses belajar mengajar dikelas

.

B. Hasil Penelitian

1. Tindakan kelas siklus I (pertemuan pertama)

a. Perencanaan

proses pelaksanaaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 02 februari 2011 dikelas V dengan waktu pertemuan 2 x 35 menit pada jam pelajaran ke 5 dan ke 6 setiap tatap mukanya.

pada tindakan kelas siklus I pertemuan pertama ini dipersiapkan seperangkat kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1). RPP Bahasa Inggris dengan pokok bahasan

2). Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa mampu mengingat dan melafalkan 10 kosakata bahasa inggris baru tentang *daily activities*

3). Materi pembelajaran adalah *morning daily activities*

4). Media alat yaitu buku teks, script percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru, alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.

5). Pendekatan pembelajaran metode kooperatif tipe *team games tournament*

6). Semua perangkat disiapkan dan dimanfaatkan untuk proses tindakan observasi, analisis serta refleksi.

b. Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Absensi siswa

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan dipapan tulis
- Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan materi sebelumnya.
- Mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran

2). Kegiatan inti (30 menit)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang *daily activity* dimana siswa mesti menguasai 10 kosa-kata baru
- Guru memberikan sedikit penjelasan tentang *daily activities* dan membimbing siswa dalam mengucapkan kosa-kata dengan pelafalan yg benar.
- Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*
- Guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen (campuran) dalam prestasi
- Siswa mendiskusikan materi yang diberikan dan memberikan pemahaman terhadap teman kelompoknya dan mempersiapkan *game* dan turnamen

- Permainan dimulai, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dituliskan dalam kartu, kartu diambil secara acak , apabila siswa yang mengambil kartu dapat menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir tournament apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab , maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya. Penantang yang menjawab dengan jawaban benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban salah akan diambil satu kartu yang telah dimiliki sebelumnya.
- Setelah selesai guru menjumlahkan poin dan kelompok yang terbaik diberi penguatan atau penghargaan
- Guru memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti dan paham terhadap materi yang dipelajari

3). Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan tes formatif kepada siswa setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran

Contoh :

Fill in the blank!

1. I…. In the morning.
2. I take a bath in the……
3. I help my mother in the……
4. I……my books.
5. I……the floor.
6. We have breakfast in the……
7. I go to school on……
8. I…… tv
9. I…… the Qur'an
10. I read a……

- Memberikan remedial/pengayaan
- Guru menutup pelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

1) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 X 35 menit yang sudah direncanakan pada siklus 1 pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Observasi kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama :

No	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
`1	Membuat Rencana Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi dipapan tulis	√	
5	Mengadakan appersepsi		√
6	Memotivasi siswa	√	
7	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
8	Mencontohkan pelafalan kosa-kata yang tepat	√	
9	Membagi kelompok secara heterogen	√	
10	Menjelaskan tata cara pembelajaran kooperatif *tipe team games tournamen*	√	
11	Membuat permainan berupa kuis	√	
12	Memberikan poin pada kelompok yang dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	√	
13	Menjumlahkan poin dan memberi penguatan	√	
14	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
15	Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran	√	
16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam		

	pembelajaran	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
19	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
20	Melakukan penilaian akhir		
21	Menyampaikan hasil tes kepada siswa	√	
22	Memberikan penghargaan	√	
23	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan	√	√
24	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		22	2

Berdasarkan data observasi diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut :

Prosentasi : $\frac{jumla\ h\ jawaban}{24}$ x 100 = $\frac{22}{24}$ x 100 =91,6 %

Dari persentase tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum dapat diselesaikan, seperti tidak mengadakan appersepsi dan memberikan PR sebagai pengayaan/remedial.

Walaupun demikian data observasi yang ada secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

2). Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM siklus 1 Pertemuan Pertama :

No	Indikator Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru					√
3	Mengajukan pertanyaan			√		
4	Keaktifan dalam kelompok				√	
5	Disiplin siswa dalam aktivitas				√	
6	Menghargai kelompok				√	
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
8	Tenggang rasa rasa dalam aktivitas				√	

9 10	Tanggung jawab dalam aktivitas Menyimpulkan				√ √	
Total Skor		42				

Berdasarkan data diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

Nilai $\frac{Total\ Skor}{50}$ x 100 = $\frac{42}{50}$ x 100 = 84%

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif walaupun pada aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal misalnya dalam mengajukan pertanyaan. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* baru sehingga anak belum terbiasa.

3). Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan Pertama :

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai X Frekuensi	Persentasi (%)
1	100	2	200	12,5
2	90	2	180	11,2
3	80	3	240	15
4	70	5	359	22,4

5	60	3	180	11,2
6	50	1	50	3,12
7	40			
8	30			
9	20			
10	10			
Jumlah		16	1209	75,42
Rata-rata			56,9	

Berdasarkan data diatas nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebnayak 2 orang (12,5%), nilai 90 diperoleh siswa sebanyak 2 orang (11,2%), nilai 80 diperoleh 3 0rang (15%), nilai 70 diperoleh 5 orang (22,4%), nilai 60 diperoleh 3 orang (11,2%) dan nilai 50 diperoleh 1 orang (3,12%) maka rata-rata nilai hasil tes formatif siswa 56,9%. Hal ini berarti nilai yang diperoleh belum berhasil dengan baik. Untuk itu perlu ditingkatkan kan lagi dalam siklus ke dua.

4). Refleksi tindakan Kelas Siklus 1 Pertemuan Pertama

Berdasarkan hasil obervasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan hasil tes belajar tindakan kelas Siklus I pertemuan pertama, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif TGT cukup efektif, mencapai hasil pembelajaran yang sangat baik

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT masih kurang mendukung dan aktif hal ini dapat dilihat pada :
    a. Persentasi keaktifan siswa adalah 84 % yang berarti cukup baik
    b. Hasil tes siswa pada tindakan kelas siklus 1 dengan rata-rata nilai 56,9
    c. Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT masih perlu dilaksanakan lagi dalam pertemuan kedua agar hasil yang dicapai lebih maksimal dan dapat dipertanggung jawabkan terutama untuk nilai tes formatif.

2. Tindakan Kelas Siklus I (Pertemuan kedua)

a. Perencanaan

proses pelaksanaaan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 09 februari 2011 dikelas V dengan waktu pertemuan 2 x 35 menit pada jam pelajaran ke 5 dan ke 6 setiap tatap mukanya.

pada tindakan kelas siklus I pertemuan kedua ini dipersiapkan seperangkat kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1). RPP Bahasa Inggris dengan pokok bahasan

2). Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa mampu mengingat dan melafalkan 10 kosakata bahasa inggris baru tentang *food and drink*

3). Materi pembelajaran adalah *food and drink*

4). Media alat yaitu buku teks, script percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru, alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.

5). Pendekatan pembelajaran metode kooperatif tipe *team games tournament*

6). Semua perangkat disiapkan dan dimanfaatkan untuk proses tindakan observasi, analisis serta refleksi.

b. Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Absensi siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan dipapan tulis
- Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan materi sebelumnya.
- Mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran

2). Kegiatan inti (40 menit)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang *food and drink* dimana siswa mesti menguasai 10 kosa-kata baru

- Guru memberikan sedikit penjelasan tentang *food and drink* dan membimbing siswa dalam mengucapkan kosa-kata dengan pelafalan yg benar.
- Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*
- Guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen (campuran) dalam prestasi
- Siswa mendiskusikan materi yang diberikan dan memberikan pemahaman terhadap teman kelompoknya dan mempersiapkan *game* dan turnamen
- Permainan dimulai, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dituliskan dalam kartu, kartu diambil secara acak , apabila siswa yang mengambil kartu dapat menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir tournament apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab , maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya. Penantang yang menjawab dengan jawaban benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban salah akan diambil satu kartu yang telah dimiliki sebelumnya.

- Setelah selesai guru menjumlahkan poin dan kelompok yang terbaik diberi penguatan atau penghargaan
- Guru memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti dan paham terhadap materi yang dipelajari

3). Kegiatan Akhir (20 menit)

- Menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan tes formatif kepada siswa setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran

  Contoh : put tick in the right column!
- Memberikan remedial/pengayaan
- Guru menutup pelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

2) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 X 35 menit yang sudah direncanakan pada siklus 1 pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.4 Observasi kegiatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan kedua :

No	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
`1	Membuat Rencana Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi dipapan tulis	√	
5	Mengadakan appersepsi	√	
6	Memotivasi siswa	√	
7	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
8	Mencontohkan pelafalan kosa-kata yang tepat	√	
9	Membagi kelompok secara heterogen	√	
10	Menjelaskan tata cara pembelajaran kooperatif *tipe team games tournamen*	√	
11	Membuat permainan berupa kuis	√	
12	Memberikan poin pada kelompok yang dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	√	
13	Menjumlahkan poin dan memberi penguatan	√	
14	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
15	Membimbing siswa dalam menyimpulkan		

	pelajaran	√	
16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
19	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
20	Melakukan penilaian akhir		
21	Menyampaikan hasil tes kepada siswa	√	
22	Memberikan penghargaan	√	
23	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan	√	√
24	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		23	1

Berdasarkan data observasi diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut :

Prosentasi : $\frac{jumla\ h\ jawaban}{24}$ x 100 = $\frac{23}{24}$ x 100 =95.8 %

Dari persentase tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang

belum dapat diselesaikan, seperti tidak memberikan PR sebagai pengayaan/remedial.

Walaupun demikian data observasi yang ada secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

2). Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM siklus 1 Pertemuan Kedua :

No	Indikator Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru					√
3	Mengajukan pertanyaan				√	
4	Keaktifan dalam kelompok				√	
5	Disiplin siswa dalam aktivitas				√	
6	Menghargai kelompok				√	
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√

8 9 10	Tenggang rasa rasa dalam aktivitas Tanggung jawab dalam aktivitas Menyimpulkan				√ √ √	
Total Skor		43				

Berdasarkan data diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

Nilai $\frac{Total\ Skor}{50}$ x 100 = $\frac{43}{50}$ x 100 = 86%

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif walaupun pada aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* masih baru sehingga anak belum terbiasa.

3). Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan kedua :

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai X Frekuensi	Persentasi (%)
1	100	4	400	25
2	90	2	180	11.2

3	80	3	240	15
4	70	4	280	17.5
5	60	3	180	11.2
6	50			
7	40			
8	30			
9	20			
10	10			
Jumlah		16	1280	79.9
Rata-rata		63.9		

Berdasarkan data diatas nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebanyak 4 orang (25%), nilai 90 diperoleh siswa sebanyak 2 orang (11,2%), nilai 80 diperoleh 3 0rang (15%), nilai 70 diperoleh 4 orang (17.5%), nilai 60 diperoleh 3 orang (11,2%) maka rata-rata nilai hasil tes formatif siswa 63.9%. Hal ini berarti nilai yang diperoleh belum berhasil dengan baik. Untuk itu perlu ditingkatkan lagi dalam siklus ke dua.

4). Refleksi tindakan Kelas Siklus 1 Pertemuan kedua

Berdasarkan hasil obervasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan hasil tes belajar tindakan kelas Siklus I pertemuan kedua, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut :

3. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif TGT sangat efektif

4. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT masih kurang mendukung dan aktif hal ini dapat dilihat pada :
    d. Persentasi keaktifan siswa adalah 86 % yang berarti cukup baik
    e. Hasil tes siswa pada tindakan kelas siklus 1 pertemuan kedua dengan rata-rata nilai 63.9
    f. Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT masih perlu dilaksanakan lagi dalam siklus II agar hasil yang dicapai lebih maksimal dan dapat dipertanggung jawabkan terutama untuk nilai tes formatif.

2. Tindakan Siklus II (pertemuan pertama)
    a. Perencanaan

Proses pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu tanggal 16 februari dikelas V dengan waktu pertemuan 2 X 35 menit pada jam pelajaran ke 5 dan ke 6.

Pada tindakan kelas siklus II pertemuan pertama ini dipersiapkan perangkat kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1). RPP Bahasa Inggris dengan pokok bahasan *clothes*

2). Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa mampu mengingat dan melafalkan 10 kosakata bahasa inggris baru tentang *clothes*

3). Materi pembelajaran adalah *clothes*

4). Media alat yaitu buku teks, script percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru, alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.

5). Pendekatan pembelajaran metode kooperatif tipe *team games tournament*

6). Semua perangkat disiapkan dan dimanfaatkan untuk proses tindakan observasi, analisis serta refleksi.

b. Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Absensi siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan dipapan tulis
- Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan materi sebelumnya.
- Mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran

2). Kegiatan inti (40 menit)

- Guru menjelaskan pembelajaran tentang *clothes* dimana siswa mesti menguasai 10 kosa-kata baru

- Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*
- Guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen (campuran) dalam prestasi
- Guru memberikan sedikit penjelasan tentang *clothes* dan membimbing siswa dalam mengucapkan kosa-kata dengan pelafalan yg benar.
- Permainan dimulai, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dituliskan dalam kartu, kartu diambil secara acak , apabila siswa yang mengambil kartu dapat menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir tournamen apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab , maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya. Penantang yang menjawab dengan jawaban benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban salah akan diambil satu kartu yang telah dimiliki sebelumnya.
- Kalau sudah selesai guru menjumlahkan poin dan kelompok yang terbaik diberi penguatan
- Guru memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti dan paham terhadap materi yang dipelajari

3). Kegiatan Akhir (20 menit)

- Menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan tes formatif kepada siswa setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran

  Contoh : Answer the question!
- Memberikan remedial/pengayaan
- Guru menutup pelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

1. Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 X 35 menit yang sudah direncanakan pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama :

No	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
`1	Membuat Rencana Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi dipapan tulis	√	
5	Mengadakan appersepsi	√	
6	Memotivasi siswa	√	
7	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
8	Mencontohkan pelafalan kosa-kata yang tepat	√	
9	Membagi kelompok secara heterogen	√	
10	Menjelaskan tata cara pembelajaran kooperatif *tipe team games tournamen*	√	
11	Membuat permainan berupa kuis	√	
12	Memberikan point pada kelompok yang dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	√	
13	Menjumlahkan point dan memberi penguatan	√	
14	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	

15	Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran	√	
16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
19	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
20	Melakukan penilaian akhir	√	
21	Menyampaikan hasil tes kepada siswa	√	
22	Memberikan penghargaan	√	
23	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan		√
24	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		23	1

Berdasarkan data observasi diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut :

Prosentasi : $\frac{jumla\ h\ jawaban}{24}$ x 100 = $\frac{23}{24}$ x 100 = 95,8%

Dari persentase tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sangat baik sesuai dengan apa

yang direncanakan sebelumnya, walaupun masih ada aspek yang belum terpenuhi.

Walaupun demikian data observasi yang ada secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

2). Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM siklus II Pertemuan Pertama :

No	Indikator Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru					√
3	Mengajukan pertanyaan				√	
4	Keaktifan dalam kelompok					√
5	Disiplin siswa dalam aktivitas					√
6	Menghargai kelompok				√	
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
8	Tenggang rasa rasa dalam aktivitas					√
9	Tanggung jawab dalam aktivitas					√
10	Menyimpulkan					√

Total Skor	42

Berdasarkan data diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

Nilai $\frac{Total\ Skor}{50}$ x 100 = $\frac{42}{50}$ x 100 = 84%

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif walaupun pada aspek-aspek tertentu masih ada yang belum optimal misalnya dalam bertanya kepada guru dan sikap menghargai kelompok. Namun dalam hal ini menunjukkan kemajuan yang sangat baik dalam penggunaan model kooperatif TGT

3). Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.12 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan pertama :

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai X Frekuensi	Persentasi (%)
1	100	4	400	25
2	90	8	720	45
3	80	4	320	20
4	70			
5	60			
6	50			
7	40			
8	30			
9	20			
10	10			
Jumlah		16	1440	90

Rata-rata	81.0

Berdasarkan data diatas nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebanyak 4 orang (25%), nilai 90 diperoleh siswa sebanyak 8 orang (45%), nilai 80 diperoleh sebanyak 4 orang (20%) maka rata-rata nilai tes formatif siswa hanya 81.0. Hal ini berarti sudah baik.

4). Refleksi tindakan Kelas Siklus II Pertemuan Pertama

Berdasarkan hasil obervasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan hasil tes belajar tindakan kelas Siklus II pertemuan pertama, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut :

a) Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif TGT sudah mulai menunjukkan hasil yang sangat baik.
b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT sudah sangat mendukung dan aktif. hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan aktivitas siswa dan hasil tes siswa pada tindakan kelas siklus II pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 81,0 berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan dengan menggunakan model kooperatif TGT sudah lumayan berhasil sehingga diharapkan dalam pertemuan kedua akan bisa lebih baik lagi.

4. Tindakan siklus II (pertemuan kedua)

a. Perencanaan

Proses pelaksanaan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 23 februari dikelas V dengan waktu pertemuan 2 X 35 menit pada jam pelajaran ke 5 dan ke 6.

Pada tindakan kelas siklus II pertemuan kedua ini dipersiapkan perangkat kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1). RPP Bahasa Inggris dengan pokok bahasan *shapes*

2). Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa mampu mengingat dan melafalkan 10 kosakata bahasa inggris baru tentang *shapes*

3). Materi pembelajaran adalah *shapes*

4). Media alat yaitu buku teks, script percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru, alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.

5). Pendekatan pembelajaran metode kooperatif tipe *team games tournament*

6). Semua perangkat disiapkan dan dimanfaatkan untuk proses tindakan observasi, analisis serta refleksi.

b. Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Absensi siswa

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan dipapan tulis
- Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan materi sebelumnya.
- Mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran

2). Kegiatan inti (40 menit)

- Guru menjelaskan pembelajaran tentang *shapes* dimana siswa mesti menguasai 10 kosa-kata baru
- Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*
- Guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen (campuran) dalam prestasi
- Guru memberikan sedikit penjelasan tentang *shapes* dan membimbing siswa dalam mengucapkan kosa-kata dengan pelafalan yg benar.
- Permainan dimulai, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dituliskan dalam kartu, kartu diambil secara acak , apabila siswa yang mengambil kartu dapat menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir tournamen apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab ,

maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya. Penantang yang menjawab dengan jawaban benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban salah akan diambil satu kartu yang telah dimiliki sebelumnya.

- Kalau sudah selesai guru menjumlahkan poin dan kelompok yang terbaik diberi penguatan
- Guru memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti dan paham terhadap materi yang dipelajari

3). Kegiatan Akhir (20 menit)

- Menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan tes formatif kepada siswa setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran

  Contoh : Write T (true) or F (false)!
- Memberikan remedial/pengayaan
- Guru menutup pelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

2. Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 X 35 menit yang sudah direncanakan pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan kedua:

No	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
`1	Membuat Rencana Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi dipapan tulis	√	
5	Mengadakan appersepsi	√	
6	Memotivasi siswa	√	
7	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
8	Mencontohkan pelafalan kosa-kata yang tepat	√	
9	Membagi kelompok secara heterogen	√	
10	Menjelaskan tata cara pembelajaran kooperatif *tipe team games tournamen*	√	
11	Membuat permainan berupa kuis	√	
12	Memberikan poin pada kelompok yang dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	√	
13	Menjumlahkan poin dan memberi penguatan	√	
14	Memberikan kesempatan kepada siswa		

	untuk bertanya	√	
15	Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran	√	
16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
19	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
20	Melakukan penilaian akhir		
21	Menyampaikan hasil tes kepada siswa	√	
22	Memberikan penghargaan	√	
23	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan	√	
24	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		24	

Berdasarkan data observasi diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut :

Prosentasi : $\frac{jumla\ h\ jawaban}{24}$ x 100 = $\frac{24}{24}$ x 100 = 100%

Dari persentase tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sangat baik sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya.

2). Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.11 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM siklus II Pertemuan Kedua :

No	Indikator Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru					√
3	Mengajukan pertanyaan				√	
4	Keaktifan dalam kelompok					√
5	Disiplin siswa dalam aktivitas					√
6	Menghargai kelompok					√
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
8	Tenggang rasa rasa dalam aktivitas					√
9	Tanggung jawab dalam aktivitas					√
10	Menyimpulkan					√
Total Skor		49				

Berdasarkan data diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

Nilai $\frac{Total\ Skor}{50}$ x 100 = $\frac{49}{50}$ x 100 = 98%

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup aktif. dalam hal ini menunjukkan kemajuan yang sangat baik dalam penggunaan model kooperatif TGT

3). Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan kedua :

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai X Frekuensi	Persentasi (%)
1	100	5	500	31,2
2	90	7	630	39,3
3	80	4	320	20
4	70			
5	60			
6	50			
7	40			
8	30			
9	20			
10	10			
Jumlah		16	1450	90,5
Rata-rata			82,0	

Berdasarkan data diatas nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebanyak 5 orang (31,2%), nilai 90 diperoleh siswa sebanyak 7 orang

(39,3%), nilai 80 diperoleh sebanyak 4 orang (20%) maka rata-rata nilai tes formatif siswa hanya 82,0. Hal ini berarti sudah baik, karena hasil nilai meningkat dari hasil PTK siklus pertama.

4). Refleksi tindakan Kelas Siklus II Pertemuan kedua

Berdasarkan hasil obervasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan hasil tes belajar tindakan kelas Siklus II pertemuan kedua, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut :

c) Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif TGT sudah mulai menunjukkan hasil yang sangat baik.
d) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT sudah sangat mendukung dan aktif. hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan aktivitas siswa dan hasil tes siswa pada tindakan kelas siklus II pertemuan kedua dengan nilai rata-rata 82,0 berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan dengan menggunakan model kooperatif TGT sudah lumayan berhasil sehingga diharapkan dalam pertemuan siklus III bisa lebih baik lagi.

5. Tindakan Kelas Siklus III (pertemuan pertama)

a. Perencanaan

Proses pelaksanaaan siklus III pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 02 maret 2011 dikelas V dengan waktu pertemuan 2 x 35 menit pada jam pelajaran ke 5 dan ke 6.

Pada tindakan kelas siklus III pertemuan pertama ini dipersiapkan seperangkat kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1). RPP bahasa Inggris dengan pokok bahasan *toys and games*

2). Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa mampu mengingat dan melafalkan 10 kosakata bahasa inggris baru tentang *toys and games*

3). Materi pembelajaran adalah *toys and games*

4). Media alat yaitu buku teks, script percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru, alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.

5). Pendekatan pembelajaran metode kooperatif tipe *teams games tournament*

6). Semua perangkat disiapkan dan dimanfaatkan untuk proses tindakan observasi, analisis serta refleksi.

b. Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Absensi siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan dipapan tulis

- Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan materi sebelumnya.
- Mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran

2). Kegiatan inti (30 menit)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang *toys and games* dimana siswa mesti menguasai 10 kosa-kata baru
- Guru memberikan sedikit penjelasan tentang *toys and games* dan membimbing siswa dalam mengucapkan kosa-kata dengan pelafalan yg benar.
- Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*
- Guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen (campuran) dalam prestasi
- Siswa mendiskusikan materi yang diberikan dan memberikan pemahaman terhadap teman kelompoknya dan mempersiapkan *game* dan turnamen
- Permainan dimulai, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dituliskan dalam kartu, kartu diambil secara acak, apabila siswa yang mengambil kartu dapat menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir tournamen apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab , maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya.

Penantang yang menjawab dengan jawaban benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban salah akan diambil satu kartu yang telah dimiliki sebelumnya.

- Setelah selesai guru menjumlahkan poin dan kelompok yang terbaik diberi penguatan atau penghargaan
- Guru memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti dan paham terhadap materi yang dipelajari

3). Kegiatan Akhir (30 menit)

- Menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan tes formatif kepada siswa setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran

  Contoh : complete the word!
- Memberikan remedial/pengayaan
- Guru menutup pelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

3) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 X 35 menit yang sudah direncanakan pada siklus III pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.13 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus III Pertemuan Pertama :

NO	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
1	Membuat Rencana Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi dipapan tulis	√	
5	Mengadakan appersepsi	√	
6	Memotivasi siswa	√	
7	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
8	Mencontohkan pelafalan kosa-kata yang tepat	√	
9	Membagi kelompok secara heterogen	√	
10	Menjelaskan tata cara pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament*	√	
11	Membuat permainan berupa quiz	√	
12	Memberikan poin pada kelompok yang dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	√	
13	Menjumlahkan poin dan memberi	√	

	penguatan		
14	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
15	Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran	√	
16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
19	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
20	Melakukan penilaian akhir	√	
21	Menyampaikan hasil tes kepada siswa	√	
22	Memberikan penghargaan	√	
23	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan	√	
24	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		24	

Berdasarkan data observasi diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut :

Prosentasi : $\frac{jumla\ h\ jawaban}{24}$ x 100 = $\frac{24}{24}$ x 100 = 100%

Dari persentase tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sangat baik sesuai dengan apa yang direncanakan.

Dengan demikian data observasi yang ada secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

2). Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.14 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM siklus III pertemuan pertama :

No	Indikator Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Menjawab pertanyaan guru					√
3	Mengajukan pertanyaan					√
4	Keaktifan dalam kelompok					√
5	Disiplin siswa dalam aktivitas					√
6	Menghargai kelompok					√
7	Keceriaan dan antusiasme					√

	siswa dalam pembelajaran					
8	Tenggang rasa rasa dalam aktivitas					√
9	Tanggung jawab dalam aktivitas					√
10	Menyimpulkan					√
Total Skor		50				

Berdasarkan data diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

Nilai $\frac{Total\ Skor}{50}$ x 100 = $\frac{50}{50}$ x 100 = 100%

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat aktif.

3). Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.15 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus III Pertemuan Kedua :

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai X Frekuensi	Persentasi (%)
1	100	11	1100	68,7 %
2	90	5	450	28,1 %
3	80			
4	70			
5	60			
6	50			
7	40			

8	30			
9	20			
10	10			
Jumlah		16	1550	96,8
Rata-rata			93,7	

Berdasarkan tabel diatas nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebanyak 11 orang (1100%) dan nilai 90 diperoleh 5 orang siswa (450%) maka rata-rata nilai hasil tes formatif siswa hanya 93,7. Hal ini berarti sudah sangat baik

4). Refleksi tindakan Kelas Siklus III Pertemuan Pertama

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan hasil tes belajar tindakan kelas siklus III pertemuan pertama dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut :

a) Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi TGT sudah sangat menunjukkan hasil yang sangat baik.
b) Semakin aktifnya siswa dalam pembelajaran dan meningkatnya hasil tes yang telah diberikan.

6. Tindakan kelas Siklus III (pertemuan kedua)

a. Perencanaan

Proses pelaksanaaan siklus III pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 9 maret 2011 dikelas V dengan waktu pertemuan 2 x 35 menit pada jam pelajaran ke 5 dan ke 6

Pada tindakan kelas siklus III pertemuan kedua ini dipersiapkan seperangkat kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

1). RPP bahasa Inggris dengan pokok bahasan *Health and illnes*s

2). Tujuan pembelajaran secara umum adalah siswa mampu mengingat dan melafalkan 10 kosakata bahasa inggris baru tentang *health and illness*

3). Materi pembelajaran adalah *health and illness*

4). Media alat yaitu buku teks, script percakapan yang terdapat dalam buku teks dan buku guru, alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.

5). Pendekatan pembelajaran metode kooperatif tipe *teams games tournament*

6). Semua perangkat disiapkan dan dimanfaatkan untuk proses tindakan observasi, analisis serta refleksi.

b. Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru memberi salam
- Absensi siswa

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
- Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan dipapan tulis
- Guru melakukan appersepsi untuk mengingatkan materi sebelumnya.
- Mengarahkan siswa agar aktif dalam pembelajaran

2). Kegiatan inti (40 menit)

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang *health and illness* dimana siswa mesti menguasai 10 kosa-kata baru
- Guru memberikan sedikit penjelasan tentang *health and illness* dan membimbing siswa dalam mengucapkan kosa-kata dengan pelafalan yg benar.
- Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*
- Guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing 4 orang secara heterogen (campuran) dalam prestasi
- Siswa mendiskusikan materi yang diberikan dan memberikan pemahaman terhadap teman kelompoknya dan mempersiapkan *game* dan turnamen
- Permainan dimulai, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dituliskan dalam kartu, kartu diambil secara acak, apabila siswa yang mengambil kartu dapat

menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir tournamen apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab , maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya. Penantang yang menjawab dengan jawaban benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban salah akan diambil satu kartu yang telah dimiliki sebelumnya.

- Setelah selesai guru menjumlahkan poin dan kelompok yang terbaik diberi penguatan atau penghargaan
- Guru memberi kesempatan bertanya bagi siswa yang belum mengerti dan paham terhadap materi yang dipelajari

3). Kegiatan Akhir (20 menit)

- Menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan tes formatif kepada siswa setiap akhir pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran

  Contoh : Arrange the letters of alphabet in good spelling!
- Memberikan remedial/pengayaan
- Guru menutup pelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

4) Observasi Kegiatan Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 X 35 menit yang sudah direncanakan pada siklus III pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.16 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus III Pertemuan kedua :

NO	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
1	Membuat Rencana Pembelajaran (RPP)	√	
2	Memeriksa kesiapan siswa	√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	√	
4	Menuliskan judul materi dipapan tulis	√	
5	Mengadakan appersepsi	√	
6	Memotivasi siswa	√	
7	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
8	Mencontohkan pelafalan kosa-kata yang tepat	√	
9	Membagi kelompok secara heterogen	√	
10	Menjelaskan tata cara pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament*	√	
11	Membuat permainan berupa quiz	√	

12	Memberikan poin pada kelompok yang dapat menjawab sesuai dengan pertanyaan yang diberikan	√	
13	Menjumlahkan poin dan memberi penguatan	√	
14	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	
15	Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran	√	
16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	√	
19	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	√	
20	Melakukan penilaian akhir	√	
21	Menyampaikan hasil tes kepada siswa	√	
22	Memberikan penghargaan	√	
23	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan	√	
24	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		24	

Berdasarkan data observasi diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut :

Prosentasi : $\frac{jumla\ h\ jawaban}{24}$ x 100 = $\frac{24}{24}$ x 100 = 100%

Dari persentase tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sangat baik sesuai dengan apa yang direncanakan.

Dengan demikian data observasi yang ada secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini menunjukkan kemampuan guru mengelola kelas sangat baik.

2). Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi kooperatif tipe *team games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.17 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM siklus III pertemuan kedua :

No	Indikator Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1 2	Mendengarkan penjelasan guru Menjawab pertanyaan guru					√ √ √

3	Mengajukan pertanyaan					√
4	Keaktifan dalam kelompok					√
5	Disiplin siswa dalam aktivitas					√
6	Menghargai kelompok					√
7	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran					√
8	Tenggang rasa rasa dalam aktivitas					√
9	Tanggung jawab dalam aktivitas					√
10	Menyimpulkan					
Total Skor		50				

Berdasarkan data diatas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut :

Nilai $\frac{Total\ Skor}{50}$ x 100 = $\frac{50}{50}$ x 100 = 100%

Dari persentasi diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat aktif. Hal ini menunjukkan kemajuan yang sangat baik dalam penggunaan model pembelajaran TGT

3). Tes Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 4.18 Tes Hasil Belajar Siswa Siklus III Pertemuan Kedua :

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	Nilai X Frekuensi	Persentasi (%)
1	100	13	1300	81.2%
2	90	3	270	16.8%
3	80			
4	70			
5	60			
6	50			
7	40			
8	30			
9	20			
10	10			
Jumlah		16	1570	98%
Rata-rata		96.1		

Berdasarkan tabel diatas nilai tertinggi 100 diperoleh siswa sebanyak 13 orang (81.2%) dan nilai 90 diperoleh 3 orang siswa (16.8%) maka rata-rata nilai hasil tes formatif siswa hanya 96.1 Hal ini berarti sudah sangat baik

4). Refleksi tindakan Kelas Siklus III Pertemuan Kedua

Pada tahap ini telah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan

penerapan pembelajaran kooperatif model TGT. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut:

a) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
b) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
c) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
d) Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil peneilitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa terutama dalam upaya meningkatkan penguasaan *vocabulary* siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu dari nilai tes formatif siswa dari siklus I pertemuan pertama 56,9, pertemuan kedua 63.9 pada siklus II pertemuan pertama 81,0, dan pertemuan kedua 82.0 pada siklus III pertemuan pertama 93,7 dan pertemuan kedua 96,5. sehingga Pelaksanaan tindakan kelas ini dinyatakan mengalami ketuntasan.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kooperatif model TGT dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dan penguasaan materi pelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan pembelajaran kooperatif model TGT yang

paling dominan adalah, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif model TGT dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan, menjelaskan materi yang tidak dimengerti siswa, dan memberi tes formatif dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris, hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya penguasaan vocabulary siswa dalam setiap pembelajaran dan antusias siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan pembelajaran kooperatif model TGT sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar. Pembelajaran kooperatif model TGT memiliki dampak positif terhadap kerjasama antara siswa, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dalam kelompok dimana siswa yang lebih mampu mengajari dan membantu temannya yang kurang mampu.

2. Pembelajaran kooperatif model TGT memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I pertemuan pertama(56.9), pertemuan kedua (63.9), siklus II pertemuan pertama (81,0), pertemuan kedua (82.0), siklus III pertemuan pertama (93,7), pertemuan kedua (96.5).

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar bahasa Inggris lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

a) Untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif model TGT memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kooperatif model TGT dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
b) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
c) Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di MIN Simpang Empat Amuntai Kecamatan Amuntai Selatan Kabupaten Hulu Sungai Utara (HSU)
d) Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.