



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MIN 3
PERNANTIAN LABUHAN BATU SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan*

Disusun Oleh:

MELISA AIDILLAH RITONGA

NIM : 36.16.2.100

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MIN 3
PERNANTIAN LABUHAN BATU SELATAN**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan*

Disusun Oleh:

MELISA AIDILLAH RITONGA

NIM : 36.16.2.100

Disetujui Oleh:

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dr. Salim, M.Pd

NIP. 196005151988031004

Zunidar, M.Pd

NIP. 197510202014112001

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULUTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

ABSTRAK



Nama : Melisa Aidillah Ritonga
NIM : 0306162100
Pembimbing : PS. 1 Dr. Salim, M.Pd
PS. 2 Zunidar, M.Pd
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini bertujuan untuk memungkinkan siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan sangat rileks serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap setiap individu dan kelompoknya, adanya kerja sama, persaingan yang sehat dalam permainan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebelum dan setelah melakukan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *Quasi Eksferiment*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh kelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan. Penelitian ini mengambil sampel dari populasi yang ada melalui teknik *Total Sampling*. Dengan menggunakan teknik tersebut, maka diperoleh kelas VA sebagai kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional) dan kelas VB sebagai kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*). Perolehan data diambil melalui tes pilihan ganda. Data dianalisis menggunakan uji hipotesis (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (VB) dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata-rata posttest yaitu 83 sedangkan pada kelas kontrol (VA) dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata yaitu 71.5 Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $33.198 > 1.725$ pada taraf signifikansi 0.05. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi 1

Dr. Salim, M.Pd

NIP: 196005151988031004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, Maha Kuasa lagi Maha Pemurah. Atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan karena kemurahan-Nya yang telah memberikan rezeki baik kesehatan, kemudahan, materi dan hal lain yang tak terhitung nilainya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu dan rencana yang diharapkan.

Sholawat dan salam penulis sampaikan kepada guru terbaik bagi umat manusia dimuka bumi ini Muhammad SAW, yang menjadi sumber keteladanan (uswatun hasanah) bagi umat manusia, beserta keluarganya yang baik dan suci, para sahabatnya yang setia dan para pengikutnya yang senantiasa berjuang dalam menghidupkan sunnahnya serta menegakkan kebesaran ajaran Tuhannya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Min 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan” Proposal ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Pada awal penulisan skripsi ini sungguh banyak hambatan yang penulis hadapi. Namun berkat adanya pengarahan, bimbingan, dan bantuan yang diterima oleh penulis, sehingga akhirnya penulisan skripsi ini dapat diatasi dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, MA** selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahon, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Salminawati, S.S, M.A** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Bapak **Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd** selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Maadrasah Ibtidaiyah, beserta seluruh staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Dosen Pembimbing I Bapak **Dr. Salim, M.Pd** dan Dosen Pembimbing II Ibu **Zunidar, M.Pd** yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan dan memberikan waktu kepada penulis serta kesabaran dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan doa selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu **Hj. Auffah Yumni, Lc,MA.** selaku Penasehat Akademik di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
6. Yang Teristimewa dan yang paling terkhusus kepada orang tua tersayang dan tercinta, Ayahanda **Syarifuddin Ritonga** dan Ibunda **Eliza Kumalasari Nasution** yang selama ini telah membesarkan dan mendidik penulis dan telah memberikan kasih sayang, nasehat, motivasi, doa dan

bantuan dalam bentuk materi serta pengorbanan yang begitu besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Kepada saudara kandung penulis, **Wahyu Ramadhan Ritonga, Wulan Novita Ritonga, dan Hafiz Mustafa Ritonga**, dan kepada seluruh keluarga yang telah banyak memberikan doa dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Kepada teman-teman PGMI-3 dan KKN 47 tercinta yang penuh semangat dan kebersamaan, yang telah banyak membantu penulis dari awal sampai akhir perkuliahan, serta selalu ada dikala suka dan duka.
9. Kepada teman-teman tercinta saya Astri Jayanti Siregar, Dede Maslina Pohan, Hasna Kautsarah, Nila Sari Dongoran, Siti Mawaddah harahap dan Sry Rahma Siregar yang telah banyak membantu penulis dari awal hingga akhir perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas segala bantuan dan motivasi yang penulis terima dari berbagai pihak, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan mereka dengan pahala yang berlipat ganda. Dengan segala keterbatasan, penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat berterimakasih apabila ada masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Medan, 01 November 2020

Penulis,

Melisa Aidillah Ritonga

NIM: 36.16.2.100

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teori.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Hasil Belajar.....	13
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
4. Model Pembelajaran.....	17
5. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	20
6. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	29
B. Kerangka Berfikir.....	34
C. Penelitian Yang Relevan	35
D. Pengajuan Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Lokasi Penelitian	38

B. Populasi dan sampel	38
C. Defenisi Operasional	39
D. Desain Penelitian.....	40
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	50
G. Prosedur Penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data	56
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk mengetahui kepribadiannya dalam masyarakat dan budaya. Dalam kata lain, pendidikan ialah bimbingan yang dilakukan seseorang kepada orang yang ingin dibimbing secara sengaja agar ia lebih dewasa. Kemudian, pendidikan juga dapat diartikan sebagai penguatan mental seseorang dalam memperoleh nilai yang didapatnya. Akan tetapi dalam pengertian pendidikan ini selalu terjadi perkembangan sehingga ada beberapa pendapat tentang pengertian pendidikan itu sendiri.

Menurut *langeveld* pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa. Sedangkan *John Dewey* mengartikan pendidikan itu ialah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.¹

Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu ialah suatu usaha sadar yang dilakukan orang dewasa untuk membimbing peserta didik dalam mendapatkan nilai dan tujuan tertentu.

Sejalan dengan itu bapak pendidikan nasional Ki Hajar Dewantara mengemukakan pendapat tentang pendidikan ialah “ tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaannya yang setinggi-tingginya.

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999), hal: 2

Dengan adanya pendidikan, masyarakat akan lebih mudah mendapatkan apa yang mereka inginkan untuk kemaslahatan diri sendiri khususnya dan untuk negara pada umumnya.

Pendidikan di Indonesia berdasarkan UU Sidiknas No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Pendidikan dianggap menjadi sosial dalam penyelesaian segala problematika yang ada di negara ini, baik pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan melalui prasarana terlembaga seperti sekolah, akademi, dan universitas.²

Dalam hal ini pengembangan pendidikan bukanlah sepenuhnya tanggung jawab guru dan pemerintah. Melainkan orang tua dan murid juga ikut serta dalam mengembangkan potensi peserta didik tersebut. Dengan bekerja sama dalam mengembangkan potensi peserta didik, guru dan orang tua akan lebih mudah dalam mendidik siswa tersebut secara aktif.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia sendiri sudah banyak perubahan-perubahan yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Dengan perubahan-perubahan itu, pemerintah lebih menekankan kepada guru agar lebih kreatif dalam memberikan ilmu kepada anak didik. Sehingga guru lebih mempersiapkan bahan ajar atau model yang akan diajarkan kepada peserta didik tersebut.

Belajar adalah suatu kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini

²Republik Indonesia, “*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Fungsi Pendidikan Nasional*”, Pasal 3 Ayat 1.

berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya.³

Belajar juga dinamakan suatu kegiatan interaksi antara guru dengan murid. Dalam interaksi tersebut menimbulkan adanya timbal balik yang dihasilkan dari proses belajar. Seorang guru dalam kegiatan ini merupakan suatu komponen yang paling berpengaruh pada perkembangan dan hasil peserta didik. Dengan begitu guru harus lebih siap dan lebih kreatif dalam memberikan ilmu kepada peserta didik agar peserta didik lebih tertarik dengan materi yang akan diajarkannya dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat dijelaskan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.⁴

Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia itu sendiri ialah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Kemudian bahasa Indonesia juga dapat diartikan sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia.⁵ Dengan begitu bahasa Indonesia sangat penting dipelajari anak-anak sekolah dasar.

³Jihad, Asep. Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal: 1

⁴Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal:17

⁵Cahyani, Isah, *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hal: 47

Keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI dipengaruhi oleh peran guru. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan kualitas belajar seorang siswa. Seorang guru dalam pendidikan bukan hanya sebagai pemberi materi dan sebagai fasilitator saja, akan tetapi seorang guru harus mempunyai perilaku yang dapat dicontoh serta dapat pula menjadi motivator terhadap peserta didiknya.

Dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran, ada beberapa faktor yang harus diketahui, antara lain ialah faktor seorang guru melaksanakan proses belajar mengajar karena seorang guru dapat mempengaruhi peserta didik dengan proses belajar mengajar tersebut. Kemudian seorang guru harus memiliki kreatifitas dalam mengajar, misalnya memiliki beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan contohnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam hal ini guru harus memiliki beberapa model pembelajaran dalam kegiatan proses belajar, sehingga menimbulkan keikutsertaan siswa dalam menghidupkan kegiatan proses belajar tersebut.

Untuk itu seorang guru memerlukan upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan serta pengajaran dengan memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien dengan materi Bahasa Indonesia yang akan diajarkan. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran ini mengutamakan siswa aktif dan benar-benar mengikuti proses belajar mengajar. Model ini juga tidak mengharapkan siswa hanya menerima pelajaran saja, akan tetapi peserta didik juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, diharapkan nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia mencapai KKM.

Observasi yang dilakukan di MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan, diketahui bahwa nilai KKM pada kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70 sedangkan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dibawah nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dan masih menggunakan model pembelajaran yang membosankan yang tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan.⁶

Berdasarkan hasil observasi diatas, penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

Team Games Tournament (TGT) ialah model pembelajaran koperatif tipe *Team Games Tournament* atau pertandingan permainan tim, dikembangkan oleh *David De Vries* dan *Keath Edward*. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁷

Berdasarkan latar belakang tersebut,peneliti tertarik mengadakan penelitian kuantitatif dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalahnya dalah sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak mendengarkan guru dengan baik ketika proses belajar mengajar berlangsung.

⁶Observasi dilakukan pada hari Rabu, 08 April 2020, pada jam 08.00 WIB di MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

⁷Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal:83

2. Minat peserta didik dan hasil yang didapat rendah
3. Guru hanya menggunakan satu model pembelajaran saja.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam melakukan proses pembelajaran.
5. Peserta didik kurang terlibat dalam proses belajar mengajar.
6. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) belum pernah digunakan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *TeamGames Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team GamesTournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Apakah proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamnet* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Apakah proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. manfaat secara teoritis yaitu menambah pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Manfaat secara praktis:
 - a. Bagi guru dapat dijadikan bahan masukan dalam mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
 - c. Bagi lembaga dalam rangka mengevaluasi kinerja guru dan kualitas pembelajaran.
 - d. Bagi peneliti akan mendapatkan pengalaman tersendiri dalam melakukan penelitian dengan menggunakan model *Team Games Tournament* yang jarang digunakan oleh guru dan akan membuat peserta didik lebih ikut dalam kegiatan belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya.⁸

Dalam sebuah proses belajar seorang siswa harus mengikuti aturan dalam pendidikan agar tercapainya tujuan yang telah ditetapkan bersama. Kemudian proses tersebut akan mengembangkan pengetahuan siswa tentang lingkungan sekolah dan lingkungan sekitarnya. Dan proses itu yang dinamakan “belajar”.

Belajar ialah satu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Lingkungan akademik seperti lingkungan sekolah, pelajar, siswa dan siswi serta mahasiswa yang mempunyai tugas untuk belajar.⁹

Dalam lingkungan pendidikan sendiri, kata belajar sudah menjadi makanan pokok bagi sekolah dan peserta didik. Sehingga tidak heran kata tersebut sering disandingkan dengan orang yang menuntut ilmu disuatu tempat atau biasa disebut dengan pelajar.

⁸Jihad, Asep. Haris, Abdul. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal: 1

⁹Masitoh, Dewi, Lakmi. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2009), hal: 3

Dalam hal ini belajar telah dilaksanakan seorang pelajar dengan ketentuan tingkat akademiknya. Kemudian, sejalan dengan itu belajar juga merupakan suatu kebutuhan hidup manusia. Dalam usahanya mempertahankan hidup dan mengembangkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.¹⁰

Bagi masyarakat modern, belajar bukan suatu aktivitas yang baru lagi, karena dalam belajar tersebut kita dapat memenuhi kebutuhan hidup kita yaitu memenuhi kebutuhan pengetahuan kita yang semakin kritis terhadap hal-hal baru yang terjadi disekitar lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat kita tinggal.

Belajar juga merupakan proses yang bersifat internal yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Proses itu terjadi didalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar.¹¹ Dengan proses tersebut seseorang dapat mendewasakan dirinya dengan lingkungannya. Proses tersebut juga memberikan pengaruh yang kuat terhadap mental peserta didik untuk melanjutkan kehidupan selanjutnya.

Berikut ini beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar itu sendiri, antara lain:

a. Skinner

Mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

b. Hilgard dan Bowel

¹⁰Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media,2013), hal: 18

¹¹M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal: 16

Mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respons bawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

c. Morgan

Mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman.¹²

Sejalan dengan pendapat diatas, Hamalik menyajikan dua defenisi yang umum tentang pengertian belajar, antara lain:

- 1.) Belajar adalah kondisi modifikasi memperteguh kelakuan melalui pengalaman.
- 2.) Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.¹³

Kemudian belajar juga dapat diartikan sebagai modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.¹⁴ Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat melainkan lebih luas dari pada itu, yaitu

¹²Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2013), hal:21

¹³Jihad, Asep. Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal: 2

¹⁴Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), hal: 36.

mengalami suatu proses. Belajar juga memiliki tujuan yaitu dengan hasil belajar yang didapat peserta didik akan menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah melakukan proses belajar, yang memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap-sikap yang baru. Kemudian tujuan belajar juga menentukan hasil dari proses belajar tersebut. Hasil belajar bukan suatu penguasaan materi akan tetapi hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku yang diperoleh dari proses belajar tersebut.

Dalam Alquran Allah SWT berfirman tentang belajar dalam surah Thaha ayat: 114:

فتعالى الله الملك الحقّ ولا تعجل بالقرآن من قبل ان يلقىٰ اليك وحيه
و فلرب زدني علما

Artinya: “Maka maha tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Alquran sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, “Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku”.

Dalam Tafsir Al-Maraghiy: Allah telah menceritakan bahwa dia telah menurunkan ayat-ayat yang mengandung ancaman dan memberitakan berbagai keadaan serta peristiwa manakutkan yang terjadi pada hari kiamat. Allah menerangkan bahwa dia menurunkan Alqura secara keseluruhan dalam satu pola sebagai bacaan berbahasa Arab, agar orang-orang Arab dapat memahami dan mengetahui struktur kalimatnya. Allah juga menjelaskan kegunaan Alquran bagi para hamba-Nya, bahwa Dia memiliki sifat-sifat kesempurnaan.

Ayat ini mengandung perintah untuk mengkaji Alquran dan penjelasan bahwa segala anjuran dan larangannya adalah siasat Ilahiyah yang mengandung kemaslahatan dunia dan kahirat, hanya orang yang dibiarkan oleh Allah yang akan menyimpang daripadanya, dan bahwa janji serta dengan kebatilan, bahwa orang yang batil adalah orang yang berpaling dari memikirkan larangan-larangannya.

Apabila Jibril menyampaikan Alquran, Nabi saw. Mengikutinya dengan mengucapkan setiap huruf dan kalimat, karena beliau khawatir tidak dapat menghafalnya. Maka beliau dilarang berbuat demikian, karena barangkali mengucapkan kalimat akan membuatnya lengah untuk mendengarkan kalimat berikutnya.¹⁵

Pernyataan ayat diatas bahwa proses belajar tidak boleh tergesa-gesa, karena akan membuat kita lengah untuk mencapai tujuan yang sudah kita tetapkan diawal. Dalam surah Shad ayat 29 juga dijelaskan apa yang dimaksud dengan belajar, yaitu:

كتاب انزلناه اليك مبارك ليدبروا آياته و ليتذكروا لوالالالباب

Artinya: "Kitab (Alquran) yang Kami turunkan kepadamu penuh berkah agar mereka menghayati ayat-ayatnya dan agar orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran".

Penjelasan tentang ayat diatas diuraikan Allah kepada Nabi Muhammad saw. Karena itu, ayat diatas menegaskan bahwa: Alquran yang engkau sampaikan,

¹⁵Musthafa Al-Maraghiy, Ahmad, *Tafsir Al-Maraghiy*, (Semarang: Tohaputra Semarang, 1987), hal: 267-269.

wahai Nabi Muhammad, adalah sebuah kitab agung yang Kami turunkan kepadamu. Ia penuh dengan berkah supaya mereka yakni umat manusia seluruhnya khususnya yang tidak percaya memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya orang-orang yang mempunyai pikiran yang cerah mendapatkan pelajaran.

2. Hasil Belajar

Seorang siswa atau peserta didik dinyatakan berhasil apabila dilihat dari proses pembelajaran hasil dan evaluasi belajarnya. Keberhasilan belajar peserta didik dalam suatu program dapat dilihat dari perubahan prestasi yang telah dicapainya melalui proses belajar tersebut.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁶ Belajar merupakan suatu proses diri seseorang yang berusaha untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap.

Untuk memperoleh hasil belajar, seorang peserta didik harus melakukan evaluasi atau penilaian terhadap penguasaan pembelajaran siswa. Mengukur prestasi siswa tidak hanya dari penguasaan ilmu pengetahuan saja, melainkan sikap dan keterampilan yang di aplikasikannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari didalam kelas dan sekolah.

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Yang merujuk kepemikiran *Gagne*, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

¹⁶Jihad, Asep. Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal: 14

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan intelektual, Kemampuan mempresentasikan kosep dan lambang.
3. Strategi kognitif, Kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakuakn serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.¹⁷

Sejalan dengan itu, *Benjamin S. Bloom* mengatakan ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan keluaran dari suatu sistem pemrosesan masukan, masukan dari sistem tersebut berupa macam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja.¹⁸

Dari hasil belajar peserta didik akan memperoleh umpan balik dengan apa yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Dan ada dua kemungkinan yang akan didapatkan peserta didik yaitu berhasil atau gagal. Dikatakan berhasil ialah apabila hasil yang didapat peserta didik mencapai KKM yang telah ditentukan, sedangkan dikatakan gagal ialah apabila hasil yang diperoleh peserta didik kurang dari KKM yang telah ditentukan juga.

3. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam memahami peserta didik, seorang guru harus mengetahui bagaimana cara mengelola pembelajaran siswa. Pengelolaan pembelajaran siswa dengan dimulai membuat perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta evaluasi

¹⁷M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal: 20-21

¹⁸Jihad, Asep. Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal: 14

pembelajaran. Ketika guru akan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, maka guru akan mengetahui bagaimana menata kelas, menguasai kelas, menguasai materi, memotivasi peserta didik agar bergairah dalam proses belajar mengajar, menciptakan kelas yang kreatif dan afektif serta kondusif.

Sebagai pendidik, guru harus menguasai ilmu yang akan dijarkannya kepada peserta didik. Masyarakat muslim memerlukan guru-guru yang memiliki komitmen keislaman, kemampuan akademik dan kesehatan jasmani yang merupakan pokok ajaran guru muslim. Rasulullah bersabda dalam hadisnya yang diriwayatkan Muslim dari Abu Hurairah:

من سلك طريقا يلتمس فيه علما سهل الله له طريقا الى الجنة

Artinya: “Dan barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan bagianya untuk menuju surga”.

Dari hadis diatas, jelas di isyaratkan bahwa para pendidik, yakni pendidik atau guru yang akan tergolong masuk kedalam surga Allah. Maka dari itu dalam era kekinian harus diusahakan dalam memperbanyak lembaga pendidikan Islam yang berkualitas dan unggul.¹⁹

Dalam proses belajar dikelas guru akan mengetahui bagaimana karakteristik masing-masing dari peserta didik. Beberapa peserta didik dapat dengan cepat menyerap ilmu yang diberikan oleh guru dan beberapa juga diantara peserta didik lambat dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru. Pada umumnya keterlambatan siswa dalam menyerap ilmu yang diberikan guru merupakan suatu

¹⁹ Syafaruddin, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta Selatan: Hijri Pustaka Utama, 2017), hal: 19.

kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya gangguan-gangguan atau hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hambatan tersebut mungkin disadari oleh peserta didik dan mungkin juga tidak disadari oleh peserta didik.

Maka dari itu, guru harus dapat melihat kesulitan siswanya. Sehingga dalam proses belajar mengajar guru bisa menyesuaikan materi apa yang akan diajarkan oleh peserta didik. Kesulitan belajar biasanya terdapat pada kegiatan atau kemahiran dalam penggunaan seperti membaca, menulis, berhitung dan mendengarkan. Dalam pendidikan di Indonesia, siswa yang memperoleh hasil belajar rendah dianggap memiliki kesulitan dalam belajar.

Abdurrahman menyatakan bahwa pada umumnya guru memandang semua siswa yang memperoleh prestasi belajar rendah disebut siswa berkesulitan belajar. Peserta didik yang mengalami kesulitan belajar biasanya ditandai dengan beberapa karakteristik, seperti mengalami kesulitan dan menafsiran apa yang dirasaakannya, tidak fokus pada proses pembelajaran berlangsung, membuat suatu kesimpulan baru dari pemahannya sendiri, kesulitan dalam berbahasa.²⁰

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajarnya antara lain: faktor kesehatan, intelegensi dll. Ada pula faktor yang harus diterima apa adanya, seperti: latar belakang siswa dan lingkungan sekitar. Lebih umumnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua, antara lain intren dan ekstren. faktor intern meliputi kemampuan intelektual, afektif, perasaan, percaya diri,

²⁰Heronimus Delu Pingge, Muhammad Nur Wangid, “*Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka*”, *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 2, No. 1 Desember 2016, Hal: 3, diunduh pada selasa, 21 Januari 2020, jam 07.45 wib.

kematangan untuk belajar, motivasi, usia, kebiasaa belajar, jenis kelamin, kemampuan mengingat dan pengindraan. Sedangkan faktor ekstren meliputi: faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran seperti guru, fasilitas belajar, materi pelajaran, dan lingkungan.

Dengan demikian, dapat kita ketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Yang mana faktor pertama ialah yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, yaitu dalam hal ini menyangkut segala yang berhubungan dengan fisik dan psikis anak tersebut. Yang kedua yaitu faktor yang mempengaruhinya ialah pendidik atau guru, Dalam faktor ini guru sebagai pendidik yang membimbing tumbuh kembangnya peserta didik. Dan yang ketiga yaitu faktor lingkungan, Faktor ini ialah lingkungan peserta didik itu sendiri, yang mana faktor ini juga sangat mempengaruhi perkembangan hasil belajar peserta didik.

Proses belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor intern dan ekstern. Faktor intern ini berasal dari diri peserta didik sendiri, seperti aspek fisiologis. Aspek ini menyangkut kesehatan jasmnai atau tubuh peserta didik. Kemudian ada aspek psikologis yaitu mengandung tingkat kecerdasan, minat, bakat dan motivasi peserta didik. Sedangkan faktor ekstern ini ialah faktor yang berasal dari luar atau bukan dari diri peserta didik. Seperti sekolah dan lingkungan.²¹

4. Model Pembelajaran

a) Pengertian Model Pembelajaran

²¹Mujahidin, Firdos, *Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), hal: 23-14.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media, tipe-tipe, media komputer, dan kurikulum.²²

Seorang guru harus memiliki model, strategi, metode dalam melakukan pembelajaran di kelas agar peserta didik lebih tertarik dan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran juga merupakan model belajar, yang mana mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran dan pengelolaan kelas.²³ Dalam menggunakan model pembelajaran, seorang guru harus menyiapkan materi yang cocok yang akan dimasukkan ke dalam model, metode atau strategi yang diajarkan kepada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran biasanya dilihat dari hasil belajar siswa serta keadaan peserta didik di dalam kelas.

Model pembelajaran menurut Isjoni, merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil

²²Ngalimun, *Strategi Pendidikan*, (Yogyakarta: Dua Satria Offset, 2017), hal: 37

²³Ngalimun, (2017), hal: 38

pembelajaran yang lebih. Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu dikelas.²⁴

Empat ciri khusus yang dimiliki model pembelajaran akan tetapi tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu yaitu: rasional teoretik yang logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu tercapai.²⁵

b) Fungsi Model Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah jika seorang guru menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru ialah yang sesuai dengan apa yang akan diajarkannya. Guru menggunakan model pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih bermakna dan menyenangkan.

Menurut Suprijono melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.²⁶ Dengan adanya model pembelajaran, peserta didik lebih aktif dan ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar dan akan membantu guru dalam mengaplikasikan pelajaran atau akan mempermudah guru dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik.

²⁴Sundari Hanna, *Model-Model Pembelajaran dan Pemofolehan Bahasa kedua/Asing, Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015*, Hal: 3, diunduh pada Selasa, 21 Januari 2020, jam 07.45 wib.

²⁵Jihad, Asep. Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal: 25

²⁶Agus, Suprijono, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Granmedia Pustaka Jaya, 2011), hal: 46

Dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi model pembelajaran ialah sebagai alat bantu guru dalam merancang pelajaran yang akan diberikan atau disalurkan kepada peserta didik, agar peserta didik lebih memahami maksud dan tujuan pembelajaran tersebut.

5. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a) Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) atau biasa disebut dengan Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh *David De Vries* dan *Keath Edward* (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²⁷

Team Game Tournament dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, seperti ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi sekalipun. *Team Games Tournament* ini sangat cocok menagajarkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam pada jawaban yang benar. Walaupun begitu, *Team Games Tournament* ini bisa juga digunakan dengan pembelajaran yang kurang tajam dengan jawaban yang terbuka seperti esai atau kinerja.

Pembelajaran Kooperatif model *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, Melibatkan

²⁷ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal:83

peran siswa sebagai orang yang sebaya dengan teman sekelasnya dan mengandung unsur permainan yang seru.²⁸

Aktivitas yang dirancang sedemikian rupa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini memungkinkan siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan sangat rileks serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap setiap individu dan kelompoknya, adanya kerja sama, persaingan yang sehat dalam permainan tersebut.

Biasanya pada awal pembelajaran, guru hanya membuka atau menyampaikan materi dengan model atau metode ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru itu sendiri. Akan tetapi pada model ini guru akan memberikan materi dan peserta didik diharapkan fokus dalam mendengarkan guru sehingga pada saat guru memberikan *games* atau membuat kelompok peserta didik dapat menjawab pertanyaan dari guru dan mendapatkan skor yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Dalam model *Team Games Tournament* ini biasanya setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya dilihat dari kemampuan masing-masing peserta didik, jenis kelamin dan ras. Agar peserta didik lebih fokus dan lebih mempersiapkan setiap anggotanya dalam untuk bekerja sama dengan sebaik-baiknya.

Pada model ini akan diberikan *games* yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dari materi yang telah diajarkan kepada peserta didik dan dirancang

²⁸Hamdayama, Jumanta, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hal: 122

untuk menguji pengetahuan peserta didik. Dalam *games* ini biasanya pertanyaan ini diberikan nomor, nomor yang sesuai dengan nomor peserta didik akan menjawab dan apabila benar akan mendapatkan skor. Skor yang didapat peserta didik akan dikumpulkan untuk turnamen.

Sebelum dilakukannya turnamen, guru harus lebih dulu mempresentasikan dikelas dan kelompok agar mengerjakan lembar kerja yang guru siapkan. Dalam turnamen guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen, yang mana siswa yang memiliki nilai tertinggi akan duduk pada meja I, siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Biasanya tugas yang diberikan guru bisa sama bisa juga berbeda. Setelah guru memberikan tugas, setiap kelompok harus bekerja sama untuk menyelesaikan tugas tersebut.

b) Langkah-Langkah Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Secara implementasinya *Team Games Toournament* terdiri dari empat komponen utama, antara lain: Presentasi guru, kelompok belajar, turnamen, pengenalan kelompok. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat atau bahan. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru mengarkan bagaimana aturan permainannya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Team Games Tournament* sebagai berikut: Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya sleuruh siswa dikenakan kuis pada waktu kuis mereka tidak dapat saling membantu.²⁹

²⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal: 84

Dalam buku Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* antara lain:

1. Tahap penyajian (*class Presentasion*)
2. Belajar dalam kelompok (*Team*)
3. Permainan (*Games*)
4. Peratndingan (*Tournament*)
5. Penghargaan (*Team Recognition*)³⁰

Dalam buku Muhammad Faturrohman, langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* ialah sebagai berikut:

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menetapkan siswa pada meja yang telah di tentukan, setiap kelompok beranggotakakn 4 sampai 5 orang siswa dengan kemampuan yang setara. Setiap meja diberikan 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut salah satu kartu untuk menentukan pembaca 1 atau bisa juga dipilih dari nomor tertinggi dan selebihnya sebagai penantang I dan penantang II.
3. Pembaca 1 tugasnya mengocok kartu dan mengambil kartu yang paling atas.
4. Pembaca 1 membaca soal yang sesuai dengan kertu dan menjawabnya. Jika jawabannya salah tidak dikenakan sanksi dan kartu dikembalikan. Dan apabila benar amka kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki pendapat atau jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, maka dkenakan denda dengan mengambalikan kartu yang benar yang telah didapat (jika ada).
7. Siswa berganti posisi dengan prosedur yang sama seperti di awal.
8. Jika semuanya usdah selesai, maka setiap tim menghitung seluruh skor yang didapat dan diakumulasikan terhadap semua tim yang ada.
9. Memberikan hadiah kepada peserta didik atua tim dengan kriteria yang lebih baik terleih dahulu. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat menggantikan posisi peserta didik berdasarkan skor individu yang didapat.³¹

Pada buku Hamdani menjelaskan bahwa lima poin penting mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*, antara lain:

1. Penyajian kelas, Pada awal pebelajaran guru menyajikan kelas dengan menyampaikan materi, biasanya dengan penyampaian langsung atau

³⁰Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Cv. Ae Media Grafika, 2019), hal: 94

³¹Muhammad Faturrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (2015), hal: 59

ceramah yang didiskusikan oleh guru sendiri. Pada saat penyajian kelas, siswa harus memperhatikan materi yang disampaikan guru, agar siswa dapat mengerjakan permainan yang akan diselenggarakan, karena akan menentukan skor yang didapat peserta didik pada tugas individu maupun kelompok.

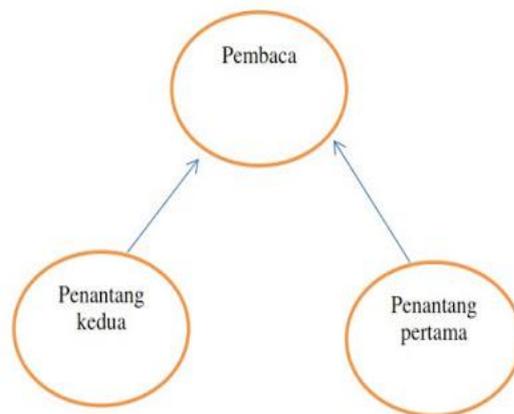
2. Terdapat beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima peserta didik yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasnya.
3. Game, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang oleh guru untuk menguji pengetahuan yang didapat dari penjelasan guru dikelas dan kelompok. kebanyakan game berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang menggunakan nomor.
4. Turnamen, dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi dikelas.
5. *Team Recognize* (Penghargaan kelompok) guru akan mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan hadiah kepada peserta didik yang mendapat skor yang tinggi.³²

Dari beberapa pendapat di atas mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* ialah dapat kita tarik kesimpulan bahwa dalam melakukan model ini seorang guru harus mempersentasikan terlebih dahulu materi yang akan di jadikan *game*, Kemudian guru membagikan nomor peserta didik dan kelompoknya berdasarkan prestasi, jenis kelamin, dan ras. Selanjutnya guru memberikan lembar soal kepada setiap individu dan kelompok, Nomor yang dipanggil akan membaca dan menjawab soal tersebut, apabila jawaban tidak benar makanya soal akan dikembalikan pada kartu soal dan apabila soal yang dijawab benar maka akan mendapatkan poin dan kartu soal akan disimpan sebagai bukti skor. Pada akhir kegiatan guru akan mengumpulkan skor semua kelompok dan akan mengumumkan siapa pemenangnya dan guru akan memberikan hadiah kepada pemenang.

c) Skenario Permainan atau Aturan Permainan

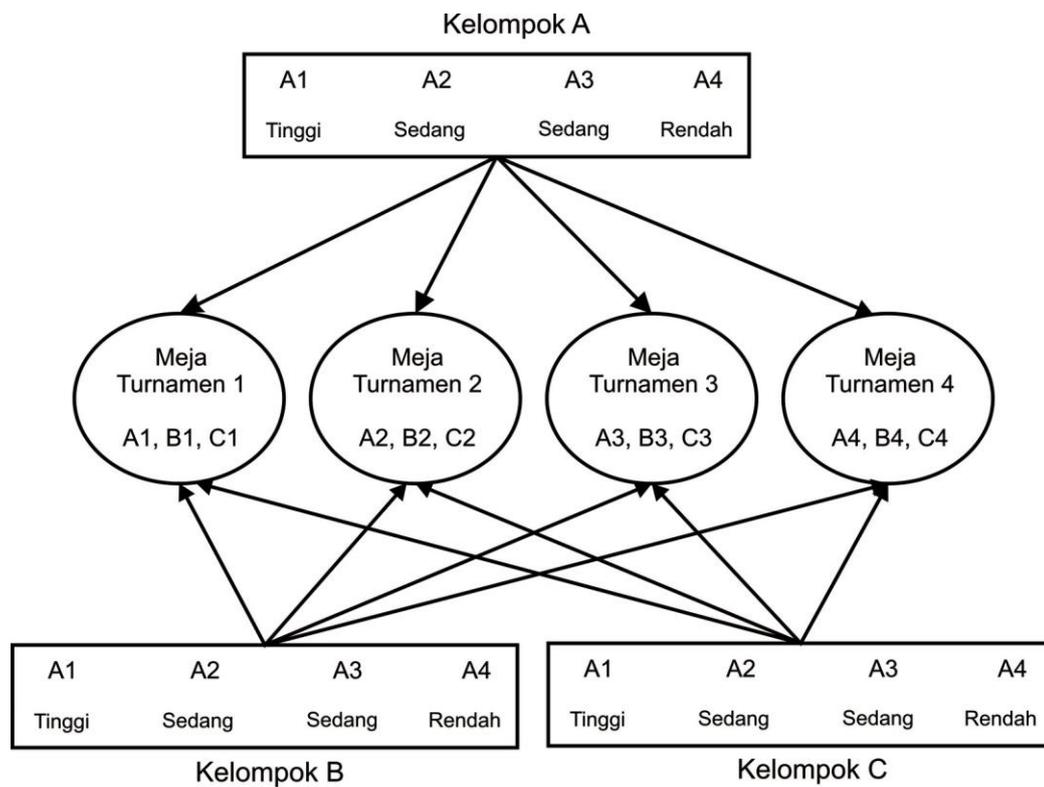
³²Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (2011), hal: 92

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan dengan suara yang lantang kemudian menjawabnya. Kemudian kelompok penantang I yaitu memiliki tugas menyetujui pembaca dan memberikan tanggapan atau jawaban berbeda apabila tidak sesuai dengan jawaban sipembaca, dan kelompok penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban berbeda apabila tidak sesuai dengan jawaban sipembaca juga dan mengecek lembar jawaban. Dan kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*game Rulers*).



Gambar 2.1 *Game Rulers*

Secara lengkap mekanisme *games rulers* untuk tiga tim sebagai berikut:



Gambar 2.2 Assignment to tournament tables

d) Sistem Perhitungan Poin Turnamen

Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlahkan agar mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.³³

e) Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Aris Shoimin menjelaskan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

³³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal: 86

1. Model *Team Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis yang lebih rendah juga ikut aktif dalam mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, pemahaman siswa terhadap pelajaran akan meningkat.
4. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dalam akhir pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada kelompok atau peserta didik yang memiliki poin atau nilai yang tinggi.
5. Model pembelajaran ini membangkitkan rasa kepercayaan diri yang tinggi.
6. Model ini juga membebaskan peserta didik untuk mengaktualisasikan diri dengan seluruh kemampuan pribadinya. Dan kerjasama guru dan siswa membuat kegiatan belajar mengajar tidak bosan.
7. Model ini juga meningkatkan toleransi antara guru dan siswa serta kepekaan terhadap setiap kondisi disekitar.

8. Peserta didik juga lebih senang dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini menggunakan *games* yang tidak membuat peserta didik jadi bosan.³⁴

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan model pembelajaran ini sangat banyak berpengaruh terhadap prestasi peserta didik dan proses pembelajarannya juga tidak membosankan sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

f) Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Tukiran, ada beberapa kekurangan yang terdapat dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* ini antara lain:³⁵

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
2. Membutuhkan waktu yang lama
3. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
4. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba dan guru harus tahu aturan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

³⁴Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal: 207.

³⁵Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: ALVABETA cv, 2011), hal: 73.

Fathurrohman juga menyebutkan beberapa kekurangan dalam model pembelajaran ini yaitu:³⁶

1. Bagi guru, sulit untuk mengelompokkan siswa dengan kemampuan heterogen dari segi akademis
2. Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

6. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama dan berinteraksi. Bahasa Indonesia juga sebagai bahasa pemersatu antara suku, etnis dan agama.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi bahasa standar dinegara multilingual karena perkembangan sejarah, kesepakatan bangsa, atau ketetapan perundang-undangan. Kemudian bahasa resmi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas.³⁷

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang sangat penting di negara Republik Indonesia. Dengan bahasa Indonesia pelajar akan lebih mudah memahami apa

³⁶Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (2015), Hal: 61

³⁷Isah Cahyani, *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hal: 47.

yag akan disampaikan guru kepada mereka. Ada beberapa hal yang harus dipelajari anak-anak tentang Bahasa Indonesia, antara lain:

1. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan
2. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
3. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
4. sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

Dengan belajar Bahasa Indonesia, peserta didik akan lebih dimudahkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki dua fungsi, antara lain fungsi umum dan khusus. Fungsi umum Bahasa Indonesia ialah sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan atau mengekspresikan diri, sebagai alat komunikasi, sebagai alat berintegrasi dan beradaptasi sosial, sebagai alat kontrol sosial. Dan fungsi khusus Bahasa Indonesia ialah mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari, mempelajari bahasa-bahasa kuno, mengeksploitasi IPTEK.³⁸

Dengan adanya fungsi diatas, kita akan dipermudah dalam melakukan interaksi di lingkungan sekolah atau lingkungan sekitar.

c. Materi Pantun

1. Pengertian Pantun

³⁸Edi Saputra, dkk, *Bahasa Indonesia*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal: 20-23.

Sastra Indonesia adalah bagian budaya Indonesia. Salah satu jenis sastra Indonesia adalah pantun. Pantun adalah bentuk puisi Indonesia lama. Setiap bait biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak a-b-a-b dan setiap lirik biasanya terdiri atas empat kata. Baris pertama dan baris kedua berupa tumpuan (sampiran) dan baris ketiga dan keempatnya merupakan isi. Pantun merupakan salah satu jenis karya sastra yang sangat menarik untuk diketahui.³⁹

2. Jenis-Jenis Pantun

Pantun memiliki banyak jenis, diantaranya pantun adat, pantun tua, pantun muda, pantun suka, dan pantun duka. Pantun adat dapat dibagi menjadi pantun yang berhubungan dengan tata pemerintahan, sistem kepemimpinan, dan hukum. Sedangkan pantun suka berisi tentang ejekan dan teka-teki.

Ada beberapa pembagian pantun, sebagai berikut:

- a) pantun anak-anak: Pantun besuka cita dan pantun berduka cita
- b) pantun orang muda: pantun dagang atau pantun nasib, pantun muda, pantun jenaka, pantun berkenalan, pantun berkasih-kasih, pantun berceraian, pantun beriba hati.
- c) Pantun orang tua: pantun nasihat, pantun adat, pantun agama.

Dengan adanya pembagian jenis-jenis pantun di atas, maka kita akan tahu bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Di bawah ini ada beberapa contoh pantun:

³⁹Edi Saputra, dkk, *Bahasa Indonesia*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal:168

Contoh pantun adat:

Padat tembaga jangan dituang
 Kalau dituang melepuh jari
 Adat lembaga jangan dibuang
 Kalau dibuang binasa negeri

Contoh pantun anak muda:

Hilang kemana bintang kartika?
 Tidak nampak diawan lagi
 Hilang kemana adik seketika
 Tidak nampak berjalan lagi

Contoh Pantun Suka:

Elok-elok menunggang kuda
 Tebing bertarah tanahnya licin
 Elok-elok berini muda
 Nasi hangus gulainya masin

3. Memahami Struktur Teks Pantun

Dalam membuat pantun, ada beberapa struktur yang harus diketahui, seperti unsur bait, larik (baris), rima, sampiran dan isi. Selain unsur tersebut pantun juga memiliki irama pada saat pengucapan atau penyampaian pantun tersebut.

Selain empat baris, kalian juga akan menemukan pantun yang terdiri dari dua baris, enam baris, delapan baris dan bentuk berkait. Berikut ini adalah contoh pantun yang terdiri dari dua baris dan bersajak a-a.

Sudah gaharu cendana Pula (sampiran)

Sudah tahu bertanya pula (isi)

Kura-kura dalam perahu (sampiran)

Pura-pura tidak tahu (isi)

Pantun diatas biasa disebut sebagai pantun karmina atau pantun kilat. Baris perama pada pantun tersebut adalah sampiran dan baris kedua pada pantun tersebut adalah isi.

Pada pantun yang berisi enam, delapan, serta dua belas baris biasanya berbentuk a-b-c-a-b-c, a-b-c-d-a-b-c-d, dan seterusnya, kemudian barisnya harus genap dan biasanya juga pantun seperti ini biasa disebut sebagai talibun. Dibawah ini adalah contoh dari talibun:

Bukan hamba takutkan mandi (sampiran baris 1)

Takut hamba berbasah-basah (sampiran baris 2)

Mandi diubuk pariangan (sampiran baris 3)

Bukan hamba takutkan mati (isi baris 1)

Takut hamba akan patah-patah (isi baris 2)

Didaam bertunangan (isi baris 3)

Talibun ialah jenis puisi bebas yang didalamnya terdapat beberapa baris rangkap untuk menjelaskan pemerian. Isi pantun ini berdasarkan masalah yang akan diceritakan secara terperinci dengan memanfaatkan pengulangan kata pada baris berikutnya untuk memberikan penekanan.

dalam sebuah pantun sering diliat atau didengan dengan menggunakan bahasa sebagai media untuk mengungkapkan makna yang ingin disampaikan. Jika ingin berpantun kalian harus mempunyai kosa kata yang banyak, dengan

begitu kalian akan lebih mudah dalam menyampaikan apa yang kalian ingin sampaikan dalam pantun kalian.

B. Kerangak Berfikir

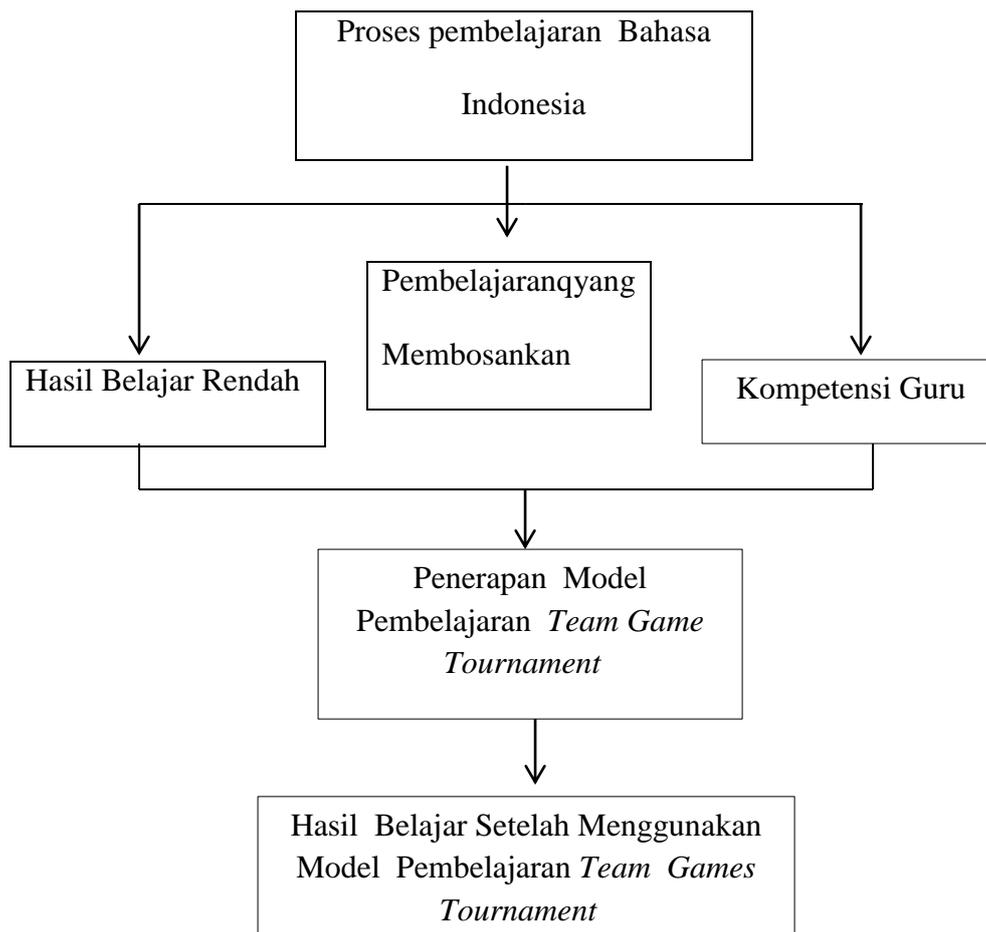
Salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model ini dapat mendukung peningkatan terhadap hasil belajar yang dihasilkan peserta didik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat merubah aktivitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran yang cocok untuk menghadapi siswa dengan berkemampuan yang heterogen dan model pembelajaran ini juga dapat digunakan terhadap berbagai mata pelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, biasanya peserta didik lebih cepat merasakan bosan dalam belajar. Akan tetapi dengan menggunakan model ini peserta didik akan lebih bergaira dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, model ini akan melibatkan peserta didik dalam suatu kelompok untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan gurudan hasil yang akan di dapatkan peserta didik lebih baik daripada hasil sebelum menggunakan model ini. Kemudian dalam model ini, guru hanya bertugas sebagai fasilitator saja untuk menciptakan suatu kondisi yang kondusif. Dengan begitu hasil belajar yang didapat peserta didik kelas IV MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan akan meningkat karena peserta didik akan lebih

aktif dalam proses pembelajaran. Agar lebih jelas, kerangka berfikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jurnal penelitian Juli Melinda Marbun dan rappel situmorang Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan: Jurnal Inpati, Volume 2 No 3

Agustus 2014 yang berjudul: “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Tekanan Di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014”. berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi tekanan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII semester SMP Negeri 15 Medan. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dan juga dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.

2. Jurnal Penelitian Nurmaida Purba SD Negeri 060829 Medan Amplas *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL*, Volume 8 No 2 Juni 2018 ISSN : 2355- 1747 yang berjudul “ Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Metode *Team Games Tournament* Di Kelas IV SD Negeri 060829 Medan Amplas” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan didalam jurnal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Team Games Tournament* pada materi menerapkan HAM memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 060829 Medan Amplas. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest yang diberikan guru untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum digunakan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

3. Jurnal penelitian Rahidatul Laila Agustina Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Seklah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya Volume 2 No 1, 1 April 2017, ISSN: 2527- 4104 yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi organisasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2. Pengaruh tersebut dapat dibuktikan dari hasil peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu pada nilai awal sebelum diberi tindakan sebesar 61,5, siklus I 70,9 dan pada siklus II menaik menjadi 81,6. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamnet* ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2.
4. Jurnal penelitian Norhayati Endah Permatasari Program Studi PGSD-FITK, Universitas Kristen Satya Wacana, JPSD Volume 3 No. 2 September 2017, ISSN: 2540-9093 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatife Tipe TGT Berbantuan Media Gambar” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di jelaskan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi pesawat sederhana memiliki pengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang. Pengaruh tersebut

dapat dilihat dari perbandingan asil belajar pra siklus, siklus 1 dan siklus II. Dari tabel dilihat bahwa rata-rata pada pra siklus yaitu 57,8, kemudian pada siklus I yaitu 68,47, dan pada siklus ke II meningkat menjadi 73,64. Dengan hasil yang meningkat dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas 5 SDN 03 Bringin Kabupaten Semarang memberikan hasil belajar yang baik.

5. Jurnal penelitian Ujiati Cahyaningsih Universitas Majalengka, Jurnal Cakrawala Pendas Volume 3 No. 1 Edisi Januari 2017, ISSN: 2442-7470 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatife Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicantumkan dalam jurnal ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri Danaraja dengan menggunakan materi geometri. Penelitian ini dianalisis menggunakan uji t. Yang mana hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikasi sebesar 0,044. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula signifikasi 0,118. (3) Aspek psikomotor dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikasi sebesar 0,000. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap

aspek kognitif dan psikomotorik siswa dan tidak ada pengaruh pada aspek afektif pada hasil belajar matematika peserta didik.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang kita hadapi.⁴⁰ Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya secara empiris. Hipotesis disusun sebelum melakukan penelitian di lapangan atau sebelum melaksanakan penelitian. Karena dengan adanya hipotesis akan mempermudah peneliti pada tahap pengumpulan, analisa dan interpretasi data.

Dengan membuat hipotesis, peneliti akan lebih mudah dalam menjalankan serta melakukan penelitiannya. Dengan adanya kerangka berfikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dikelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

H_a: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dikelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

⁴⁰Salim, *Metedologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2018), hal: 98.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Pernantian labuhan Batu Selatan. Sesuai dengan judulnya, peneltian ini dilakukan dikelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian.⁴¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan dengan 2 rombongan belajar berjumlah 40 orang.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Perempuan	Laki-Laki	
V A	12	8	20
V B	11	9	20
Jumlah	23	17	40

Sumber: Tata Usaha MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sama dengan populasi yang akan dijadikan objek penelitian. Sampel dari penelitian ini terdiri dari dua kelas dengan menggunakan teknik *Total Sampling* dari populasi

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendiidkan*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal: 117.

yang ada. Salah satu kelas sampel dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu V A dan kelas lainnya dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas V B. Jumlah keseluruhan sampel ialah 40 orang.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu bagian yang mendefinisikan sebuah konsep yang dapat diukur dengan adanya suatu variabel. Diperlukan batasan pengertian guna menjelaskan dan membatasi makna terhadap istilah-istilah yang terkait dengan penelitian ini. Dengan begitu definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar juga diartikan sebagai prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan baik secara individu atau kelompok. Hasil belajar tidak akan dihasilkan kalau seseorang peserta didik tidak melakukan apa apa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka seorang peserta didik harus belajar dengan giat serta membutuhkan perjuangan dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah sesuatu yang sangat penting dalam proses belajar.

2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Slavin *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model ini akan menumbuhkan rasa percaya diri

siswa, toleransi serta kerjasama dalam pemecahan masalah yang diberikan oleh guru.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu. Dengan desain penelitian ini dipilih *secara total control group pre-test post-test design* menggunakan dua kelas.⁴²

Kedua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama dinamakan kelompok eksperimen dan kelompok kedua dinamakan kelompok kontrol. Kedua kelompok eksperimen dan kontrol akan dibandingkan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Hasil Belajar	Model Pembelajaran	Pembelajaran dengan Model Team Games Tournament (X_1)	Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Konvensional dengan Metode Ceramah (X_2)
Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Y)	Model Pembelajaran Team Games Tournament (X)	(X_1Y)	(X_2Y)

Keterangan:

X_1Y : Hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*

⁴²Punaji Suyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Kedua*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal 42.

X₂Y: Hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dijelaskan bahwa sampel dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada awal pelajaran, kedua kelompok tersebut diberikan soal *pre-test* yang sama dan pada materi yang sama pula. *Pre-test* ini berfungsi sebagai tolak ukur sejauh mana perkembangan pengetahuan peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan.

Proses pembelajaran akan dimulai dengan menerapkan model pembelajaran. Untuk kelompok eksperimen akan digunakan model pembelajaran Team Games Tournament sedangkan pada kelompok kontrol akan digunakan sistem pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta tugas.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model yang telah ditentukan, maka guru akan memberikan soal berupa *post-test* yang sama pada masing-masing kelompok. Soal *post-test* yang diberikan sama seperti soal *pre-test* yang diberikan pada awal pembelajaran. Hal itu dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi yang belum dapat dipahami.

Hasil *post-test* ini yang secara umum disebut sebagai hasil belajar peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Peningkatan yang didapat setelah melakukan uji test akan dibandingkan dan dilihat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan itu maka kita akan dapat melihat pengaruh dari masing-masing model pembelajaran.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah salah satu penentu atau penunjang keberhasilan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian menjadi hal yang sangat penting, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang telah diteliti. Tanpa menggunakan pengetahuan teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴³

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah suatu objek dengan melibatkan seluruh indra dalam tubuh untuk mendapatkan data. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara. Pedoman tersebut berisi daftar jenis kegiatan yang kemungkinan terjadi atau kegiatan yang akan diamati. Observasi ini dilakukan di sebuah sekolah, objek yang diamati ditulis dalam buku pedoman secara berurutan. Isi dalam observasi tersebut terdapat berbagai peristiwa yang mungkin terjadi di sekolah. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi ke sekolah MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

Lembar observasi yang dilakukan untuk mengamati perilaku siswa dan guru saat diberi perlakuan dan digunakan untuk pengamatan awal penelitian terhadap kegiatan belajar mengajar siswa di kelas. Perilaku siswa yang diamati

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal: 308.

berkaitan dengan kegiatan siswa ketika penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* serta perilaku guru yang di amati ketika menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran			
2.	Mengajukan pertanyaan yang dapat memotivasi siswa			
3.	Membagi siswa dalam kelompok			
4.	Membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas			
5.	Melakukan pengalamatan saat diskusi berlangsung			
6.	Memanggil salah satu dari nomor siswa untuk membacakan soal			
7.	Kelompok yang bisa menjawab pertanyaan akan diberikan nilai atau poin			
8.	Memanggil nomor selanjutnya untuk membacakan pertanyaan			
9.	Guru meluruskan jawaban yang benar			
10.	Memberikan evaluasi hasil belajar			
11.	Guru menyimpulkan hasil belajar pada materi yang sudah dipelajari			

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa foto-foto, catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan

sebagainya. Dokumentasi ini digunakan agar mengetahui sejarah lahirnya sekolah, lokasi tempat sekolah, visi misi sekolah, jumlah guru, dan jumlah peserta didik yang berada disekolah tersebut. Dokumentasi yang peneliti lakukan ini berupa foto-foto terkait sekoah MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

3. Instrumen Tes

Instrumen tes dapat berupa pertanyaan, lembar kerja, atau yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, bakat dan kemampuan peserta atau subjek yang akan diteliti. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal yang terdiri atas utir-butir soal, setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.

Instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes yang digunakan dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal dengan empat pilihan jawaban. Satu diantara empat jawaban ialah yang benar dan tiga lainnya hanya sebagai distractor, dan diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal.

Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia siswa baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Bentuk dalam tes yang akan diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penelitian	Nomor Soal	Jumlah
-----------	-------------------------	-------------------------	-----------------------------	-------------------	---------------

1	Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.	1. Menyebutkan apa yang dimaksud dengan pantun	C1	3,6,10,11,13,14,	6
			C2	1,5,7,12,15,19	6
		2. Memahami makna dari sebuah pantun	C2	2,4,8,9,16,17,18,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30.	18

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Langkah yang harus dilakukan agar instrumen memiliki validitas yang tinggi adalah dengan cara uji coba validitas. Teknik yang digunakan dalam menguji validitas instrumen terdiri atas dua jenis yaitu validitas eksternal dan validitas internal.

Validitas eksternal bersandar pada standar pengukuran yang berada pada luar instrument. Seperti, dalam mengukur validitas tes kemampuan guru dalam mengajar. Caranya ialah mencoba tes tersebut kepada guru yang bersangkutan. Hasil yang diperoleh akan dikorelasikan dengan nilai kemampuan mengajar yang diperoleh guru.

Untuk menghitung validitas dapat menggunakan rumus korelasi produk momen yaitu: Rumus 1: Dengan Nilai Simpangan

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$$x = X - \bar{X}$$

$$y = Y - \bar{Y}$$

\bar{X} = Skor rata-rata dari X

\bar{Y} = skor rata-rata dari Y

Rumus 2= Dengan Angka Kasar

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi ubahan x dan y

N = Jumlah responden atau banyak sampel

X = Variabel bebas (Model pembelajaran *Team Games Tournament*)

Y = Variabel terikat (Hasil belajar Bahasa Indonesia)

Kriteria pengujian validasi adalah setiap item valid apabila $r_{hitung} >$

r_{tabel}

r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis r product moment.

Harga r_{xy} menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan.

Validitas lain yang menunjukkan bahwa sebuah instrument itu valid adalah validitas internal. Validasi internal memiliki ciri adalah setiap bagian instrument mendukung maksud dari instrument secara keseluruhan sehingga data dari variabel yang dimaksud dapat terungkap, dengan begitu

instrument memiliki validitas internal apabila terdapat kesesuaian antara butir-butir soal tes atau butir-butir angket dengan keseluruhan instrument.

b. Uji Reabilitas

Instrument yang sudah dapat dipercaya atau reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Instrument dikatakan reliabel apabila instrument tersebut konsisten atau subjek dalam hasil ukurannya sehingga dapat dipercaya. Instrument yang reliabel tidak bersifat tendensius yang mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Dengan begitu instrumen yang dapat dipercaya ialah yang reliabel.

Teknik pertama yaitu teknik paralel, penelitian harus menyusun dua instrument. Kedua instrument tersebut sama-sama di uji cobakan kepada sekelompok responden saja (responden mengerjakan dua kali) kemudian hasil dan dua kali tes uji coba tersebut dikorelasikan, dengan teknik korelasi *product-moment* atau korelasi pearson.

Data uji pertama dianggap X sedangkan data uji kedua dianggap Y. Tinggi rendahnya indeks korelasi inilah yang menentukan tinggi rendahnya reabilitas instrument. Dalam mencari teknik reliabilitas yang akan dapat diuraikan dengan rumus *Spearman-Brown* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

P = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyak item

s = Varians total yaitu varians skor total

Tabel 3.5 Tingkat Realibilitas Tes

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Varians total yaitu varians skor total

$\sum X$ = Jumlah skor total (seluruh item)⁴⁴

c. Daya Beda Soal

Untuk menentukan daya beda terlebih dahulu skor dari awal diurutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah. Setelah itu diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Rumus untuk menentukan daya beda digunakan rumus yaitu:

⁴⁴Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Ciptaka Media Perintis, 2013), hal. 100.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

JA= Banyak kelompok peserta atas

JB = Banyak peserta kelompok

BA= Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB= Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan salah

Tabel 3.6 Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,00-0,19	Jelek
2	0,20-0,39	Cukup
3	0,40-0,69	Baik
4	0,70-1,00	Baik Sekali
5	Minus	Tidak Baik

d. Taraf kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir. Ukuran soal yang baik adalah tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Untuk mendapatkan indeks kesukaran menggunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyak peserta yang menjawab benar

J_s = jumlah siswa peserta tes

Tabel 3.7 Tingkat Kesukaran Soal

Besar P	Interprestasi
0,00-0,30	Terlalu Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Terlalu Mudah

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi sampel. Tetapi bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik analisis yang digunakan adalah statistic inferensial.

Adapun analisis data yang digunakan dalam statistik deskriptif adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentase.

1. Menghitung rata-rata skor

Rata-rata hitung dari sekumpulan bilangan merupakan jumlah bilangan-bilangan itu dibagi banyaknya bilangan, rata-rata hitung digunakan untuk memudahkan peneliti mencari data berkelompok. Jika banyaknya bilangan itu, $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ maka :

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

2. Simpangan Baku

Simpangan yang paling sering digunakan adalah simpangan baku atau deviasi standard. Pangkat dua dari simpangan baku dinamakan varians. Untuk sampel, simpangan baku atau diberi simbol s , sedangkan untuk populasi diberi simbol σ Variannya adalah S^2 . Jika kita mempunyai sampel berukuran n dengan data $x_1, x_2, x_3, \dots, X_n$, maka dapat diperoleh rumus menghitung simpangan baku :

$$S = \sqrt{\text{Ragam}}$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n}}$$

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors (Lo) dilakukan dengan langkah-langkah berikut. Diawali dengan penentuan taraf sigifikansi, yaitu pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_i : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian :

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ tolak H_0

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas litifors. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Data pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan rumus $\frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (dengan \bar{x} dan masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku).
2. Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z < z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

4. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlakanya.
5. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, misal harga tersebut L_0 .

4. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas memberikan dindikasi data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dari sampel penelitian. Uji homogonitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians homogen atau tidak. Uji Homogonitas

dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Kriteria pengujiannya adalah :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tidak dinyatakan homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogeny

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan rumus sebagai berikut :

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus (Polled Varian):

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Harga t hitung di bandingkan dengan t tabel dengan kriteria pengujian pada (α) = 0,05 yaitu :

- a. Jika $T_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

- b. Jika $T_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang diteliti dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan
 - a. Observasi ke MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan untuk meminta izin melakukan penelitian
 - b. Meminta surat izin penelitian ke pihak UINSU
 - c. Mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan
 - d. Berkonsultasi dengan wali kelas VA dan kelas VB
2. Pelaksanaan Penelitian
 - a. Melakukan tes validitas
 - b. Dari soal Validitas yang diperoleh dilakukan pre-test ke kelas VA dan kelas VB
 - c. Menyiapkan perangkat mengajar seperti absen siswa, RPP daftar nilai dan lain-lain.
 - d. Melakukan pembelajaran dengan Model Konvensional di kelas VA dan Model *Team Games Tournament* di kelas VB.
 - e. Melakukan Post-test
3. Mengumpulkan Data

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data yang ada dilapangan baik dalam obsevasi maupun pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar.

4. Analisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang telah diperoleh.

5. Interpretasi

Dari hasil analisis barulah peneliti dapat mengetahui hipotesisnya diterima atau tidak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Umum Penelitian

a. Gambaran Umum Sekolah

Nama Sekolah: MIN 3 Labuhan Batu Selatan

Jenjang Pendidikan: SD

Status Sekolah: Negeri

Alamat Sekolah: Dusun Pernantian, Desa Binanga Dua, Kecamatan Silangkitang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan.

Kode Pos: 21972

Nama Kepala Sekolah: Maimunah Ritonga, S.Pd.I

Visi, Misi dan Tujuan sekolah MIN 3 Labuhan Batu Selatan

- Visi

Mendidik Generasi Qur'ani, unggul dalam prestasi, berakhlak mulia berlandaskan kepada iman dan ta wa.

- Misi

1. Menciptakan lingkungan belajar kreatif, menyenangkan dan terintegrasi.

2. Memberdayakan seluruh potensi peserta didik dengan ragam kecerdasan agar berprestasi maksimal secara intelektual, emosional dan spiritual.

3. Menyelenggarakan pengelolaan madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel.

- Tujuan Madrasah

1. Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mampu mengikuti pendidikan lebih lanjut.

2. Membentuk peserta didik agar memiliki:

Kecerdasan Spritual: A idah dan ketakwaan yang benar, jujur, adil, isti omah, serta berakhlakul karimah.

Kecerdasan Intelektual: Berfikir dan bersikap ilmiah, logis, terbuka, kritis, kreatif, dan inovatif.

Kecerdasan Emosional: Memiliki kemampuan berempati, peduli terhadap lingkungan dan mampu menkomunikasikan gagasan pemikirannya.

Mengenai keadaan siswa kelas V MIN 3 Labuhan Baru Selatan, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Siswa Kelas V MIN 3 Labuhan Batu Selatan

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	V A	20
2	V B	20

Sumber Data: Tata Usaha MIN 3 Labuhan Batu Selatan

b. gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Labuhan Batu Selatan dusun Pernantian, Desa Binanga Dua, Kecamatan Silangkitang, Kabupaten Labuhan Batu Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V A dan V B MIN 3 Labuhan Batu Selatan yang terdiri dari 2 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa berjumlah 40 orang. Kelas yang dipilih sebagai kelas kontrol ialah kelas V A yang berjumlah 20 siswa sedangkan untuk kelas eksperimen ialah kelas V B yang berjumlah 20 siswa.

Data yang diperoleh didapat dari tes yang digunakan kepada kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian ini ialah merupakan penelitian eksperimen semu, yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Penelitian yang dilakukan di MIN 3 Labuhan Batu Selatan dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2020 s.d. 31 Agustus 2020. Dengan rincian dua kali pertemuan yaitu 1 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 1 kali pertemuan di kelas kontrol. Alokasi waktu yang digunakan ialah 2x35 menit (1 kali pertemuan) dan materi yang diajarkan pada penelitian ini ialah Pantun.

2. Deskripsi Khusus penelitian

a. Data hasil belajar pretest kelas eksperimen dan kontrol

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda.

Skor pretest kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 4.2 perhitungan pretest kelas eksperimen

kelas ekperimen			
NO	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	30	3	46,5
2	40	5	
3	50	8	
4	60	4	
Jumlah		20	

Berdasarkan hasil tabel 4.2 perhitungan pretest kelas eksperimen diketahui bahwa dikelas eksperimen memilih bahwa nilai tertinggi sebesar 60 dengan empat orang siswa dan nilai terendah 30 dengan 3 siswa. Kemudian nilai rata-rata pada pretest kelas eksperimen sebesar 46,5 dengan standar deviasi sebesar 2,079,540.

Tabel 4.3 perhitungan pretest kelas kontrol

kelas kontrol			
NO	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	20	2	52,5
4	50	10	
5	60	5	
6	70	3	
Jumlah		20	

Berdasarkan hasil tabel dari 4.3 perhitungan pretest kelas kontrol diketahui bahwa kelas kontrol memilih nilai tertinggi sebesar 70 dengan 3 orang siswa dan nilai terendah 20 dengan 2 orang siswa. Kemudian nilai rata-rata pada pretest kelas kontrol sebesar 52,5 dengan standar deviasi sebesar 2347.61.

b. Data hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kontrol

Skor posttest kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 4.4. perhitungan posttest kelas eksperimen

kelas eksperimen			
NO	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	60	2	83
2	70	3	
3	80	5	
4	90	7	
5	100	3	
Jumlah		20	

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.4 post test diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 100 dengan 3 orang siswa dan nilai terendah 60 dengan 2 orang siswa. Sedangkan nilai rata-rata post-tes kelas eksperimen sebesar 83 dan standard deviasi sebesar 3,711,870.

Tabel 4.5. perhitungan posttest kelas kontrol

kelas kontrol			
NO	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	30	1	71,5
2	40	1	
3	50	1	
4	60	5	
5	70	2	
6	80	3	
	90	7	
Jumlah		20	

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.5 post test diketahui bahwa kelas kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 90 dengan 7 orang siswa dan nilai

terendah 30 dengan 1 orang siswa. Sedangkan nilai rata-rata post-tes kelas eksperimen sebesar 71,5 dan standard deviasi sebesar 3197.57.

c. Perbedaan mean hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol

Berdasarkan hasil penyajian data diatas, akan diberikan perbandingan terhadap mean sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap masing-masing kelas sebagai berikut:

Tabel 4.6 perbandingan mean

kelas	pretest	Posttest	perubahan hasil
eksperimen	46,5	83	36,5
kontrol	52,5	71,5	19

Tabel perbandingan diatas menunjukkan bahwa terjadi perubahan terhadap nilai rata-rata siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perubahan yang besar terjadi pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu 36,5. Apabila dibandingkan dengan kelas kontrol perubahan ini sangat besar dan dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 36,5 terhadap tes soal Bahasa Indonesia yang di berikan perlakuan.

Maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berdampak positif pada hasil belajar siswa dalam penguasaan materi pantun.

d. Pengujian analisis data

Nilai rata-rata dan simpangan baku

Tabel 4.7 nilai rata-rata dan simpangan baku

N o	Data	Nilai Rata- rata	Standar Deviasi	Varians
1	Pretest kelas eksperim en	46,5	2,079,540	432,450
2	Pretest kelas kontrol	52.5	2347.61	551.13
3	Postest kelas eksperim en	83	3,711,870	1,377,800
4	Postest kelas kontrol	71.5	3197.57	1022.45

3. Uji Normalitas Data

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel akan di katan berdisbrusi normal jika dipenuhi $L_{hitung} < \text{dari } L_{tabel}$ pada taraf 0,05.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Data	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	Pretest	20	0,1616	0,1900	NORMAL
	Posttest		0,1327	0,1900	NORMAL
Kontrol	Pretest	20	0,1744	0,1900	NORMAL
	Posttest		0,1578	0,1900	NORMAL

Dari tabel 4.8 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa data sebaran pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Kriteria penerimaan bahwa suatu data bersifat homogen atau tidak dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dinyatakan homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak homogen

Uji homogenitas pretest dan posttest pada kelas kontrol dan eksperimen menggunakan kesamaan uji dua varians.

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data

UJI HOMOGENITAS						
Kelompok	Kelas	Dk	SD^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan
Pretest	Eksperimen	20	4.322	0.001	1.724	Homogen
	Kontrol	20	5.508			
Posttest	Eksperimen	20	13.77	1.347	1.724	Homogen
	Kontrol	20	10.22			

Dari kedua tabel diatas 4.8 dan 4.9 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal dan homogen, yang mana telah memenuhi persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis.

5. Uji Hipotesis Data

Uji hipotesis data dilakukan data posttest dengan menggunakan uji t. H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Adapun hasil pengujian data posttest kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10 Uji Hipotesis Data

No	Nilai Statistika	Kelas		t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
		Eksperimen	Kontrol			
1						
2	Rata-Rata	83	71.5	33.198	1.725	H_a Diterima
3	Standar Deviasi	3.711.870	3197.57			
4	Varians	1.377.800	1.022.45			
5	Jumlah Sampel	20	20			

Pada tabel 4.10 diatas menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis pada data posttest diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $33.198 > 1.725$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha=0.05$ atau 5% yang berarti “ Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V MIN 3 Labuhan Batu Selatan. Penggunaan Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dilakukan pada kelas eksperimen (V B) dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa, sedangkan untuk kelas kontrol (V A) berjumlah 20 siswa dengan menggunakan model konvensional. Sebelum melakukan perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 46.5 dan untuk kelas kontrol 52.5.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, kemudian siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda pada materi pantun. Siswa pada kelas eksperimen (V B) diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan siswa pada kelas kontrol (V A) diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, pada akhir pertemuan peserta didik diberikan tugas berupa posttest.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 3 Labuhan Batu Selatan dapat dilihat dari nilai rata-rata tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen (V B) 83 dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol (V A) 71.5 dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai hasil dari posttest bahwa pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan dapat diketahui bahwa nilai $t_{tabel} = 1.725$. Jika dibandingkan dengan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} maka diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $33.198 > 1.725$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Labuhan Batu Selatan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini maka dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa MIN 3 Labuhan Batu Selatan yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia yang baik. Dilihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest akhir kelas eksperimen yaitu pada kelas V B memperoleh nilai rata-rata pretest 46,5 dengan standart deviasi sebesar 2,079,540. dan nilai rata-rata posttest 83 dengan standart deviasi 3,711,870. Maka dengan nilai tersebut, kelas V B berhasil dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dikelas V MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t pada dua kelas dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $33.198 > 1.725$.

B. SARAN

1. Bagi guru kelas yang mengajar pada bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar dapat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan materi yang akan di ajakan.

2. Bagi siswa agar dapat meningkatkan pengetahuan dan minat belajar dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain dihaapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi an juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono, (2011), *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Granmedia Pustaka Jaya.
- Aris Shoimin, (2016), *68 Model Pembelajaran Inoatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Cahyani, Isah, (2012), *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Edi Saputra, dkk, (2017), *Bahasa Indonesia*, Medan: Perdana Publishing.
- Hamdayama, Jumanta, (2016), *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2017), *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Pustaka Setia.
- Hasbullah, (1999), *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Heronimus Delu Pingge, Muhammad Nur Wangid, “*Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka*”, *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 2, No. 1 Desember 2016, Hal: 3, diunduh pada selasa, 21 Januari 2020, jam 07.45 wib.
- Jihad, Asep. Haris, Abdul. (2012), *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Juli Mellinda Marbun dan Rappel Sirumorang, “ *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Toournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar*

Siswa Pada Materi Pokok Tekanan Di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014” Jurnal Inpafi Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan Volume 2 No 3 Agustus 2014, diunduh pada Minggu 26 April 2020, Jam 16.23 wib.

Khadijah, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media.

Masitoh. Dewi, Lakmi. (2009), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Agama RI.

Muhammad Faturrohman, (2015), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Mujahidin, Firdos. (2017), *Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Musthafa Al-Maraghiy, Ahmad. (1987), *Tafsir Al-Maraghiy*, Semarang: Toh Putra Semarang.

M. Thobroni, (2016), *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti, (2019), *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Cv. Ae Media Grafika.

Ngalimun, (2017), *Strategi Pendidikan*, Yogyakarta: Dua Satria Offset.

Norhayati Endah Permatasari, “*Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar*”, *JPSD, Program Studi PGSD-FITK, Universitas Kristen Satya Wacana* Volume 3 No. 2 September 2017, diunduh pada Jumat 10 Januari 2020, Jam 20.09 wib.

Nurmaida Purba, “*Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament Di Kelas IV SD Negeri 060829Medan Amplas*”, *Elementary School Journal* Volume 8 No 2 Juni 2018, diunduh pada Minggu 26 April 2020, Jam 16.23 wib.

Observasi dilakukan pada hari Rabu, 08 April 2020, pada jam 08.00 WIB di Min 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan.

Rahidatul Laila Agustina, “*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2*”, *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra dan pengajarannya* Vol: 2 NO. 1 1 April 2017, diunduh pada Jumat 10 Januari 2020, Jam 20:08 wib.

Syafaruddin,dkk, (2017), *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta Selatan: Hijri Pustaka Utama.

Salim, (2018), *Metedologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media.

Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendiidkan*, Bandung: Alfabeta.

Sundari Hanna, *Model-Model Pembelajaran dan Pemofolehan Bahasa kedua/Asing, Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2, Desember 2015*, Hal: 3, diunduh pada selasa, 21 Januari 2020, jam 07.45 wib.

Trianto. (2009), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana.

Tukiran Taniredja, dkk, (2011), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: ALVABETA cv.

Ujiati Cahyaningsih, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatife Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*”,

Jurnal Cakrawala Pendas Volume 3 No. 1 Edisi Januari 2017, diunduh pada
Jumat 10 Januari 2020, Jam 20.09 wib.

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah: MIN 3 Pernantian

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester: V-A/ II

Alokasi waktu: 2 X 35 (1 X Pertemuan)

A. Standart Kompetensi

8. Mengungkapkan pikiran, Perasaan dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun.

B. Kompetensi

8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian pantun
2. Mendeskripsikan ciri-ciri pantun
3. Melengkapi pantun yang masih rumpang
4. Membuat pantun anak yang menarik dengan tema persahabatan sesuai dengan ciri-ciri pantun

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah memahami konsep pantun diharapkan siswa mampu menjelaskan pengertian pantun dengan tepat.
2. Setelah memahami konsep pantun diharapkan siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri pantun dengan tepat.

E. Karakter siswa yang diharapkan

1. Disiplin saat pelajaran berlangsung
2. Jujur dan teliti pada saat menulis pantun

3. Percaya diri saat mempresentasikan hasil menulis pantun
4. Bekerja sama saat mendiskusikan hasil menulis pantun dengan teman sebangku

F. Materi Pokok

Pantun

Pantun merupakan bentuk karya sastra atau puisi lama asli Indonesia yang terikat oleh beberapa syarat. Pantun dikenal luas dalam berbagai bahasa di nusantara, di antaranya dalam bahasa Jawa pantun dikenal sebagai parikan. Sedangkan dalam bahasa Sunda pantun dikenal sebagai paparikan. Pantun pada awalnya merupakan karya sastra lisan, tetapi sekarang banyak juga dijumpai pantun yang tertulis. Pantun terdiri dari empat baris, baris pertama dan ke dua disebut *sampiran*. Sedangkan baris ke tiga dan ke empat disebut *isi*.

Pantun dapat dipergunakan untuk menyatakan segala macam perasaan atau curahan hati baik untuk perasaan senang, sedih, cinta, benci dan dapat juga dipergunakan untuk anak-anak, pemuda maupun orang tua.

Ciri-ciri pantun adalah :

1. Satu bait pantun terdiri atas empat baris.
2. Setiap baris terdiri dari 4 kata atau 8–12 suku kata.
3. Bersajak a – b – a – b atau a – a – a – a.
4. Baris pertama dan baris ke dua merupakan *sampiran*.
5. Baris ke tiga dan baris ke empat merupakan *isi*.

Contoh pantun tema “Persahabatan” !

Satu dua tiga empat

Ke Pekalongan beli batik

Kalau kau cari sahabat

Seorang sahabat yang baik

Beli mobil mahal harganya

Tokonya belum buka

Pilihlah aku orangnya

Ada saat suka dan duka

*Jalan-jalan pergi ke taman
Perginya naik odong-odong
Jika ingin punya banyak teman
Janganlah engkau sombong*

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Diskusi (kerja kelompok), tanya jawab dan penugasan.
2. Model Pembelajaran :

H. Langkah-Langkah Pembelajaran (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal (10 menit)

Pra Pembelajaran

- Memberi salam
- Berdo'a
- Mengecek kehadiran siswa

Membuka Pelajaran

- Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai materi menulis pantun.
- Guru berpantun, untuk memancing pengetahuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
- Menjelaskan tentang tujuan kegiatan/pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memotivasi siswa agar memperhatikan pelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media *Powerpoint* guna menunjang pembelajaran mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun dan cara membuat/ menulis pantun.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk belajar membuat dan menulis pantun sendiri dengan tema "persahabatan".

- Siswa mengutarakan hasil pemikiran masing-masing pada teman sekelompok.
- Guru membimbing setiap pasangan/kelompok pada saat berdiskusi.
- Guru bersama siswa mengevaluasi pekerjaan masing-masing kelompok mengenai pantun yang sudah dibuat.
- Guru bersama siswa bertanya jawab dan meluruskan kesalahan pemahaman dalam kegiatan menulis pantun yang dilakukan.
- Guru memberikan penguatan dan komentar positif pada siswa/kelompok dengan kinerja terbaik.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali mengenai materi pembelajaran yang belum paham.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa mengerjakan soal evaluasi akhir secara individu.
- Guru meluruskan jika ada hal yang menyimpang atau kurang tepat selama pembelajaran.

I. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran:

- Proyektor dan Laptop (untuk menampilkan *Powerpoint*).
- Media pantun

2. Sumber Belajar:

BSE Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4 untuk kelas V SD/MI karya Edi Warsidi

J. Penilaian

1. Prosedur Tes :

- a. Tes dalam Proses : Tanya Jawab
- b. Tes Akhir : Tes Evaluasi

- Proyektor dan Laptop (untuk menampilkan *Powerpoint*).
- Media pantun

2. Sumber Belajar:

BSE Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 4 untuk kelas V SD/MI karya Edi Warsidi

J. Penilaian

1. Prosedur Tes :

a. Tes dalam Proses : Tanya Jawab

b. Tes Akhir : Tes Evaluasi

2. Jenis Tes

a. Tertulis : LKS dan Tes Evaluasi

3. Instrumen Tes :

a. Lembar Kerja Siswa

b. Lembar Soal Evaluasi

4. Instrumen Penilaian :

a. Kunci Jawaban Evaluasi

b. Pedoman Penskoran

c. Kriteria Penilaian Pantun

Pernantian, September 2020

Mengetahui,

Wali Kelas V

Siti Asniati, S.Pd

NIP. 197302101999032004



Kepala Sekolah MIN 3 Pernantian

Maimunah Ritonga, S.Pd.I

NIP. 197205181993032001

Peneliti

Melisa Aidillah Ritonga

NIM: 0306162100

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah: MIN 3 Pernantian

Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester: V-B/ II

Alokasi waktu: 2 X 35 (1 X Pertemuan)

A. Standart Kompetensi

8. Mengungkapkan pikiran, Perasaan dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman dan pantun.

B. Kompetensi

8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabatan, ketekunan, kepatuhan dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian pantun
2. Mendeskripsikan ciri-ciri pantun
3. Melengkapi pantun yang masih rumpang
4. Membuat pantun anak yang menarik dengan tema persahabatan sesuai dengan ciri-ciri pantun

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah memahami konsep pantun diharapkan siswa mampu menjelaskan pengertian pantun dengan tepat.
2. Setelah memahami konsep pantun diharapkan siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri pantun dengan tepat.
3. Melalui tahap bermain peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran yang akan di ajarkan.

E. Karakter siswa yang diharapkan

1. Disiplin saat pelajaran berlangsung
2. Jujur dan teliti pada saat menulis pantun
3. Percaya diri saat mempresentasikan hasil menulis pantun
4. Bekerja sama saat mendiskusikan hasil menulis pantun dengan teman sebangku

F. Materi Pokok

Pantun

Pantun merupakan bentuk karya sastra atau puisi lama asli Indonesia yang terikat oleh beberapa syarat. Pantun dikenal luas dalam berbagai bahasa di nusantara, di antaranya dalam bahasa Jawa pantun dikenal sebagai parikan. Sedangkan dalam bahasa Sunda pantun dikenal sebagai paparikan. Pantun pada awalnya merupakan karya sastra lisan, tetapi sekarang banyak juga dijumpai pantun yang tertulis. Pantun terdiri dari empat baris, baris pertama dan ke dua disebut *sampiran*. Sedangkan baris ke tiga dan ke empat disebut *isi*.

Pantun dapat dipergunakan untuk menyatakan segala macam perasaan atau curahan hati baik untuk perasaan senang, sedih, cinta, benci dan dapat juga dipergunakan untuk anak-anak, pemuda maupun orang tua.

Ciri-ciri pantun adalah :

1. Satu bait pantun terdiri atas empat baris.
2. Setiap baris terdiri dari 4 kata atau 8–12 suku kata.
3. Bersajak a – b – a – b atau a – a – a – a.
4. Baris pertama dan baris ke dua merupakan *sampiran*.
5. Baris ke tiga dan baris ke empat merupakan *isi*.

Contoh pantun tema “Persahabatan” !

Satu dua tiga empat

Ke Pekalongan beli batik

Kalau kau cari sahabat

Seorang sahabat yang baik

Beli mobil mahal harganya

Tokonya belum buka

Pilihlah aku orangnya

Ada saat suka dan duka

Jalan-jalan pergi ke taman

Perginya naik odong-odong

Jika ingin punya banyak teman

Janganlah engkau sombong

G. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode : Diskusi (kerja kelompok), tanya jawab dan penugasan.
2. Model Pembelajaran : *Cooperative Time Game Tournament (TGT)*

H. Langkah-Langkah Pembelajaran (2 x 35 menit)

1. Kegiatan Awal (10 menit)

Pra Pembelajaran

- Memberi salam
- Berdo'a
- Mengecek kehadiran siswa

Membuka Pelajaran

- Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai materi menulis pantun.
- Guru berpantun, untuk memancing pengetahuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
- Menjelaskan tentang tujuan kegiatan/pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memotivasi siswa agar memperhatikan pelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media *Powerpoint* guna menunjang pembelajaran mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun dan cara membuat/ menulis pantun.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk belajar membuat dan menulis pantun sendiri dengan tema “persahabatan”.
- Siswa mengutarakan hasil pemikiran masing-masing pada teman sekelompok.
- Guru membimbing setiap pasangan/kelompok pada saat berdiskusi.
- Guru bersama siswa mengevaluasi pekerjaan masing-masing kelompok mengenai pantun yang sudah dibuat.
- Guru memulai permainan dengan memberikan pertanyaan atau melemparkan pertanyaan kepada salah satu kelompok.
- Apabila kelompok yang ditunjuk tidak dapat menjawab maka akan di lemparkan ke kelompok yang lain.
- Guru bersama siswa bertanya jawab dan meluruskan kesalahan pemahaman dalam kegiatan menulis pantun yang dilakukan.
- Guru memberikan penguatan dan komentar positif pada siswa/kelompok dengan kinerja terbaik.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali mengenai materi pembelajaran yang belum paham.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- Siswa mengerjakan soal evaluasi akhir secara individu.
- Guru meluruskan jika ada hal yang menyimpang atau kurang tepat selama pembelajaran.

I. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran:

2. Jenis Tes

a. Tertulis : LKS dan Tes Evaluasi

3. Instrumen Tes :

a. Lembar Kerja Siswa

b. Lembar Soal Evaluasi

4. Instrumen Penilaian :

a. Kunci Jawaban Evaluasi

b. Pedoman Penskoran

c. Kriteria Penilaian Pantun

Pernantian, September 2020

Mengetahui,

Wali Kelas V-B

Esmi Rosanna Hsb. S.Pd.I

NIP. 197907042005012005



Kepala Sekolah MIN 3 Pernantian

Maimunah Ritonga, S.Pd.I

NIP. 197205181993032001

Peneliti

Melisa Aidillah Ritonga

NIM: 0306162100

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN SOAL

1. *Indah sekali petikan gitar
Apalagi di iringi lagu
Ayolah teman kita belajar
Supaya jadi insan berilmu*

Pantun diatas berisi tentang...
 - a. Nasihat
 - b. Ajakan
 - c. Komedian
 - d. Hasil belajar
2. Baris Pertama dan kedua dari sebuah pantun adalah merupakan...
 - a. Sambutan
 - b. Sampiran
 - c. Isi
 - d. Pembukaan
3. Karangan yang bersajak ab ab dan terdiri dari empat baris dalam satu bait disebut...
 - a. Proza
 - b. Puisi
 - c. Pantun
 - d. Syair
4. Isi sebuah karangan dalam bentuk pantun ada pada...
 - a. Baris 1 dan 2
 - b. Baris 1 dan 3
 - c. Baris 3 dan 4
 - d. Baris 2 dan 4
5. Saling berpantun dengan teman disebut juga...
 - a. Membaca pantun
 - b. Membuat pantun
 - c. Berbalas pantun
 - d. Menulis pantun
6. Bunyi pantun pada akhir kalimat pertama sama dengan bunyi pantun pada baris...
 - a. Awal
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat
7. *Asam kandis asam gelugur
Ketiga asam riang-riang
Menangislah dipintu kubur
Teringat badan tidak sembahyang*
Isi pantun tersebut adalah...

- a. Orang yang beli asam sampai menangis
 - b. Orang yang menangis terus dipintu kubur
 - c. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa
 - d. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya
8. *kalau abang hendak kuliah*
Jangan lupa menuju kampus
Kalau abang hendak sedekah

.....
 Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut diatas adalah...

- a. Berikan kepada sesama
 - b. Bunuhlah beberapa tikus
 - c. Kerjakan dengan ikhlas
 - d. Kerjakan dengan hati yang tulus
9. (1) Agar prestasi tidak ketinggalan
 (2) Berada diantara cahaya bulan
 (3) Banyak bintang sedang berpijar
 (4) Mari kawan tingkatkan belajar

Agar menjadi sebuah pantun yang baik dan benar maka pantun diatas disusun dengan urutan nomor sebagai berikut:

- a. (1)-(2)-(3)-(4)
 - b. (3)-(2)-(4)-(1)
 - c. (3)-(1)-(2)-(4)
 - d. (4)-(3)-(2)-(1)
10. Pantun yang isinya cerita lucu disebut pantun...
- a. Pantun nasihat
 - b. Pantun komedian
 - c. Pantun jenaka
 - d. Pantun-pantunan
11. Persamaan bunyi pada akhir baris pantun disebut...
- a. Pantun
 - b. Bait
 - c. Rima
 - d. Baris
12. Isi pantun terdapat pada baris...
- a. Pertama dan kedua
 - b. Kedua dan keempat
 - c. Kedua dan ketiga
 - d. Ketiga dan keempat
13. Puisi yang bersajak a-b-a-b disebut...
- a. Pantun
 - b. Syair
 - c. Proza
 - d. Puisi
14. Pantun yang berisi petuah disebut pantun...
- a. Pantun nasihat
 - b. Pantun Jenaka
 - c. Pantun Komedia

- d. Pantun-Pantunan
15. Dalam satu bait pantun berisi ... baris?
- Tiga
 - Dua
 - Empat
 - Lima
16. Baris kesatu dan kedua pada sebuah pantun merupakan...
- Bait
 - Isi
 - Sampiran
 - Rima
17. Perhatikan pantun rumpang berikut!
- Anak ayam turun sepuluh*
Mati satu tinggal sembilan

...

Larik yang tepat untuk melengkapi isi pantun adalah...

- Tuntutlah ilmu dengan sungguh-sungguh
supaya hidupmu bahagia
 - Tuntutlah ilmu dengan sungguh-sungguh
Supaya kamu tidak sengsara
 - Tuntutlah ilmu dengan sungguh-sungguh
Supaya kamu tidak ketinggalan
 - Tuntutlah ilmu dengan sungguh-sungguh
Supaya selamat dunia akhirat
18. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Jalan-jalan ke Pulau Buru

Sungguh elok mentari pagi

Isi untuk melengkapi pantun diatas adalah...

- Ingatlah ada selalu nasehat guru
Belajar giat raih prestasi
 - Ingatlah selalu nasehat ibu
Raihlah cita-cita untuk masa depan
 - Nasehat guru kan ku kenang
Belajar giat raih prestasi
 - Setinggi langit cita-citamu
Belajar giat pasti tercapai
19. Perhatikan pantun rumpang berikut!
- Burung merpati burung dara*
Terbang tinggi keangkasa luas

...

...

Isi yang tepat untuk melengkapi pantun diatas adalah...

- Rajin-rajin engkau belajar
Untuk bekal dihari nanti

- b. Hati siapa takkan gembira
Karena akan naik kelas
- c. Adik menangis tersedu-sedu
Mencari ibu belum juga pulang
- d. Bila adik rajin bertanya
Semua yang sukar jadi gampang
20. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Lihat mentari saat petang
Sungguh indah dipandang mata
....
....
Pilihan yang tepat untuk melengkapi pantun diatas adalah...
- a. Melihat ibu sudah datang
Hati cemas jadi gembira
- b. Melihat bunda pulang lekas
Hatiku senang bukan kepalang
- c. Ayah bunda cobalah lihat
Adik menangis ingin bermain
- d. Bunda, kita pergi kesawah
Adik dirumah tak berkawan
21. Perhatikan pantun berikut!
Pagar kawat pagar berduri
Berdiri kokoh menjaga taman
... .
Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah
- a. Ayo kita bertanam melati,
agar taman menjadi nyaman.
- b. Bunga mawar bunga melati,
sungguh indah menawan.
- c. Belajarlah selagi dini,
jangan hanya suka berteman
- d. Berjuang selalu sejak dini,
agar sukses di masa depan.
22. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Anak lembut berkulit merah
Diikat dia di pohon asam
....
Larik untuk melengkapi pantun adalah
- a. Kalau kamu kena marah

- Jangan pasang muka masam
 b. Pohon karet banyak getah
 Getah diambil untuk dijual
 c. Kalau kamu kena marah
 Itu karena kamu bersalah
 d. Lihatlah ada sapi perah
 Diikat dia di pohon asam
23. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Kalau tidak bisa berenang
Buat apa berparas cantik
Kalau tidak mau sembahyang
 Baris untuk melengkapi isi pantun adalah
 a. Buat apa berparas cantik
 b. Siapa yang banyak duit
 c. Untuk orang yang sakit
 d. Buat apa membawa itik
24. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Lihat baju berwarna biru
baju dipakai saat lebaran
Kalau kamu menuntut ilmu

 Larik untuk melengkapi pantun adalah
 a. Kelak berguna di masa depan
 b. Suatu saat di masa depan
 c. Kelak hidupmu takkan sengsara
 d. Saat lebaran berbaju biru.
25. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Buah kelapa dibelah dua
Kulit kelapa hendak dijemur
 ...
 ...
 Baris isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah....
 a. Janganlah berdusta
 Berkatalah jujur
 b. Jadi orang jangan suka dusta
 Niscaya celaka sepanjang umur
 c. Tanam-tanam buah anggur
 Anggur masak enak rasanya
 d. Kita harus sayang orang tua
 Agar nanti masuk surga
26. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Pisang emas bawa berlayar,
masak sebiji di dalam peti.

Isi untuk melengkapi pantun adalah

- a. Mahal emas dapat dibayar,
utang budi pikir sendiri.
- b. Jika berhutang harus dibayar,
utang budi tiada pasti.
- c. Utang emas dapat dibayar,
utang budi dibawa mati.
- d. Emas rusak harus dibayar,
utang budi dibawa mati.

27. Perhatikan pantun rumpang berikut!

*Anak ayam berpuluh-puluh,
buat barisan di tepi jalan.*

....
....

Isian yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

- a. Sebagai alat penerangan jalan,
malam hari pancarkan suluh.
- b. Tuntut ilmu bersungguh-sungguh,
sebagai bekal hari kemudian.
- c. Pakai baju jangan lusuh,
pakai celana jangan kesopanan.
- d. Obat ini sangat ampuh,
dijual di pinggir trotoar

28. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Pergi ke kota membeli anggur

Jangan ditaruh di atas pagar

....

....

Bagian isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah . . .

- a. Murid-murid sedang menganggur
Mereka sibuk melihat pertandingan
- b. Daripada kamu banyak menganggur
Mulai sekarang rajin belajar
- c. Anak-anak sedang tidur
Mereka pergi berlayar ke laut
- d. Supaya kita bisa belajar

Kita harus lebih segar

29. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Kalau ada jarum yang patah

Jangan disimpan di dalam peti

....

Baris isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah . . .

- a. Kita harus rajin bersekolah
Janganlah dulu utamakan main
- b. Kalau ada kata yang salah
Jangan disimpan di dalam hati
- c. Ayo kawan rajin membaca
Tuk meluaskan wawasan
- d. Rindu aku pada sekolah

30. Bacalah pantun berikut!

Berjalan ditanah landai

Berjalan pelan hingga kehutan

Rajin Belajar menjadi pandai

Sebagai bekal dimasa depan

Pesan yang terkandung dalam pantun tersebut adalah...

- a. Kita harus rajin belajar supaya pandai dan bisa menggapai cita-cita.
- b. Supaya hidup mapan dan berkecukupan harta, kita harus bekerja keras.
- c. Kita harus hidup mapan supaya tidak menyusahkan orang lain.
- d. Kita harus rajin belajar supaya hidup kita berkecukupan harta.

LAMPIRAN 4**KUNCI JAWABAN**

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 16. C |
| 2. B | 17. C |
| 3. C | 18. A |
| 4. C | 19. B |
| 5. C | 20. A |
| 6. C | 21. D |
| 7. C | 22. A |
| 8. D | 23. D |
| 9. B | 24. A |
| 10. C | 25. B |
| 11. C | 26. C |
| 12. D | 27. B |
| 13. A | 28. B |
| 14. A | 29. B |
| 15. C | 30. A |

LAMPIRAN 5

INSTRUMEN SOAL PRETEST DAN POSTEST

1. *Indah sekali petikan gitar
Apalagi di iringi lagu
Ayolah teman kita belajar
Supaya jadi insan berilmu*

Pantun diatas berisi tentang...
 - e. Nasihat
 - f. Ajakan
 - g. Komedian
 - h. Hasil belajar
2. Baris Pertama dan kedua dari sebuah pantun adalah merupakan...
 - e. Sambutan
 - f. Sampiran
 - g. Isi
 - h. Pembukaan
3. Karangan yang bersajak ab ab dan terdiri dari empat baris dalam satu bait disebut...
 - e. Proza
 - f. Puisi
 - g. Pantun
 - h. Syair
4. Isi sebuah karangan dalam bentuk pantun ada pada...
 - e. Baris 1 dan 2
 - f. Baris 1 dan 3
 - g. Baris 3 dan 4
 - h. Baris 2 dan 4
5. *Asam kandis asam gelugur
Ketiga asam riang-riang
Menangislah dipintu kubur
Teringat badan tidak sembahyang*
Isi pantun tersebut adalah...
 - e. Orang yang beli asam sampai menangis
 - f. Orang yang menangis terus dipintu kubur
 - g. Orang yang kala hidupnya lupa sembahyang setelah mati tersiksa
 - h. Orang yang menangis dan sengsara tersiksa waktu hidupnya
6. Persamaan bunyi pada akhir baris pantun disebut...
 - e. Pantun
 - f. Bait
 - g. Rima
 - h. Baris
7. Pantun yang berisi petuah disebut pantun...
 - e. Pantun nasihat
 - f. Pantun Jenaka

- g. Pantun Komedia
 - h. Pantun-Pantunan
8. Baris kesatu dan kedua pada sebuah pantun merupakan...
- e. Bait
 - f. Isi
 - g. Sampiran
 - h. Rima
9. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Jalan-jalan ke Pulau Buru

Sungguh elok mentari pagi

Isi untuk melengkapi pantun diatas adalah...

- e. Ingatlah ada selalu nasehat guru
Belajar giat raih prestasi
 - f. Ingatlah selalu nasehat ibu
Raihlah cita-cita untuk masa depan
 - g. Nasehat guru kan ku kenang
Belajar giat raih prestasi
 - h. Setinggi langit cita-citamu
Belajar giat pasti tercapai
10. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Lihat mentari saat petang

Sungguh indah dipandang mata

....

....

Pilihan yang tepat untuk melengkapi pantun diatas adalah...

- e. Melihat ibu sudah datang
Hati cemas jadi gembira
 - f. Melihat bunda pulang lekas
Hatiku senang bukan kepalang
 - g. Ayah bunda cobalah lihat
Adik menangis ingin bermain
 - h. Bunda, kita pergi kesawah
Adik dirumah tak berkawan
11. Perhatikan pantun berikut!

Pagar kawat pagar berduri

Berdiri kokoh menjaga taman

... .

Kalimat yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

- a. Ayo kita bertanam melati,
agar taman menjadi nyaman.

- b. Bunga mawar bunga melati,
sungguh indah menawan.
- c. Belajarlah selagi dini,
jangan hanya suka berteman
- d. Berjuang selalu sejak dini,
agar sukses di masa depan.
12. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Anak lembut berkulit merah
Diikat dia di pohon asam
....
Larik untuk melengkapi pantun adalah
- Kalau kamu kena marah
Jangan pasang muka masam
 - Pohon karet banyak getah
Getah diambil untuk dijual
 - Kalau kamu kena marah
Itu karena kamu bersalah
 - Lihatlah ada sapi perah
Diikat dia di pohon asam
13. Perhatikan pantun rumpang berikut!
... .
Kalau tidak bisa berenang
Buat apa berparas cantik
Kalau tidak mau sembahyang
Baris untuk melengkapi isi pantun adalah
- Buat apa berparas cantik
 - Siapa yang banyak duit
 - Untuk orang yang sakit
 - Buat apa membawa itik
14. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Lihat baju berwarna biru
baju dipakai saat lebaran
Kalau kamu menuntut ilmu
... .
Larik untuk melengkapi pantun adalah
- Kelak berguna di masa depan
 - Suatu saat di masa depan
 - Kelak hidupmu takkan sengsara
 - Saat lebaran berbaju biru.
15. Perhatikan pantun rumpang berikut!
Buah kelapa dibelah dua
Kulit kelapa hendak dijemur

...

...

Baris isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah....

- a. Janganlah berdusta
Berkatalah jujur
- b. Jadi orang jangan suka dusta
Niscaya celaka sepanjang umur
- c. Tanam-tanam buah anggur
Anggur masak enak rasanya
- d. Kita harus sayang orang tua
Agar nanti masuk surga

16. Perhatikan pantun rumpang berikut!

*Pisang emas bawa berlayar,
masak sebiji di dalam peti.*

....

....

Isi untuk melengkapi pantun adalah

- a. Mahal emas dapat dibayar,
utang budi pikir sendiri.
- b. Jika berhutang harus dibayar,
utang budi tiada pasti.
- c. Utang emas dapat dibayar,
utang budi dibawa mati.
- d. Emas rusak harus dibayar,
utang budi dibawa mati.

17. Perhatikan pantun rumpang berikut!

*Anak ayam berpuluh-puluh,
buat barisan di tepi jalan.*

....

....

Isian yang tepat untuk melengkapi pantun tersebut adalah

- a. Sebagai alat penerangan jalan,
malam hari pancarkan suluh.
- b. Tuntut ilmu bersungguh-sungguh,
sebagai bekal hari kemudian.
- c. Pakai baju jangan lusuh,
pakai celana jangan kesopanan.
- d. Obat ini sangat ampuh,
dijual di pinggir trotoar

18. Perhatikan pantun rumpang berikut!

Pergi ke kota membeli anggur

Jangan ditaruh di atas pagar

....

....

Bagian isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah . . .

- a. Murid-murid sedang menganggur
Mereka sibuk melihat pertandingan
 - b. Daripada kamu banyak menganggur
Mulai sekarang rajin belajar
 - c. Anak-anak sedang tidur
Mereka pergi berlayar ke laut
 - d. Supaya kita bisa belajar
Kita harus lebih segar
19. Perhatikan pantun rumpang berikut!
*Kalau ada jarum yang patah
Jangan disimpan di dalam peti
....*
Baris isi yang tepat untuk melengkapi pantun di atas adalah . . .
- a. Kita harus rajin bersekolah
Janganlah dulu utamakan main
 - b. Kalau ada kata yang salah
Jangan disimpan di dalam hati
 - c. Ayo kawan rajin membaca
Tuk meluaskan wawasan
 - d. Rindu aku pada sekolah
20. Bacalah pantun berikut!
*Berjalan ditanah landai
Berjalan pelan hingga kehutan
Rajin Belajar menjadi pandai
Sebagai bekal dimasa depan*
Pesan yang terkandung dalam pantun tersebut adalah...
- e. Kita harus rajin belajar supaya pandai dan bisa menggapai cita-cita.
 - f. Supaya hidup mapan dan berkecukupan harta, kita harus bekerja keras.
 - g. Kita harus hidup mapan supaya tidak menyusahkan orang lain.
 - h. Kita harus rajin belajar supaya hidup kita berkecukupan harta.

LAMPIRAN 6**KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTEST**

20. A	11. D
21. B	12. A
22. C	13. D
23. C	14. A
24. C	15. B
25. C	16. C
26. A	17. B
27. C	18. B
28. A	19. B
29. A	20. A

LAMPIRAN 7

TABEL DATA HASIL BELAJAR SISWA							
1. KELAS KONTROL		PRETEST			POSTEST		
NO. URUT	NAMA SISWA	SKOR	NILAI (Xi)	Xi ²	SKOR	NILAI (Xi)	Xi ²
1	Ade Rizki Rambe	5	50	2500	6	60	3600
2	Ahmad Fauzi Ritonga	5	50	2500	7	70	4900
3	Cindy Stefany	6	60	3600	5	50	2500
4	Febry Sharora hasibuan	5	50	2500	9	90	8100
5	Gita Lestari Zai	5	50	2500	6	60	3600
6	Hanif Asari	5	50	2500	8	80	6400
7	Indah Riski Amelia Hrp	2	20	400	6	60	3600
8	Irfan Setiawan	5	50	2500	8	80	6400
9	Khalisa Azmi Saragih	5	50	2500	6	60	3600
10	Nabila Azizah Anugrah	7	70	4900	8	80	6400
11	Nisa Amelia	5	50	2500	6	60	3600
12	Nazwa Ramadgani	6	60	3600	9	90	8100
13	Nur Indah	6	60	3600	9	90	8100
14	Nurul Rizki Ramadani	7	70	4900	9	90	8100

15	Rizki Al Kaffa Hasibuan	5	50	2500	9	90	8100
16	Rasyd Ramadani	2	20	400	7	70	4900
17	Reyga Al Defansyah Siregar	7	70	4900	4	40	1600
18	Salsalisah Saumi Fajariyah	6	60	3600	9	90	8100
19	Tiara	5	50	2500	9	90	8100
20	Wahyu Aditya Al Huda	6	60	3600	3	30	900
Jumlah Nilai		105	1050	1102500	143	1430	2044900
Rata-rata		5.25	52.5		7.15	71.5	
Standar Deviasi		234.761	2347.61		319.757	3197.57	
Varians		55	551.13		102	1022.45	
Maksimum		7	70		9	90	
Minimum		2	20		3	30	

LAMPIRAN 8

TABEL DATA HASIL BELAJAR SISWA							
1. KELAS EKSPERIMEN		PRETEST			POSTEST		
NO. URUT	NAMA SISWA	SKOR	NILAI (Xi)	Xi ²	SKOR	NILAI (Xi)	Xi ²
1	Affanliq Kinanda Khoury	5	50	2500	9	90	8100
2	Ananda Jopan Riditya	3	30	900	9	90	8100
3	Annisa Zhafira	5	50	2500	8	80	6400
4	Dida Fahrezi Novalino	6	60	3600	10	100	10000
5	Fahri Akash Alfariq Saragih	5	50	2500	8	80	6400
6	Febrian Nanda Pratama	5	50	2500	10	100	10000
7	Hairil Septio Rambe	5	50	2500	8	80	6400
8	Harian Nugroho	4	40	1600	7	70	4900
9	Icha Dwi Angelica	3	30	900	6	60	3600
10	Indah Fauziah	4	40	1600	9	90	8100
11	Juhro Malah hasibuan	6	60	3600	9	90	8100
12	Kenny Redila	6	60	3600	10	100	10000

13	Luthfian i	4	40	1600	7	70	4900
14	M. Bagus Dermaw an	4	40	1600	8	80	6400
15	Nailul Afifa	5	50	2500	9	90	8100
16	Ridho Pranata	4	40	1600	7	70	4900
17	Shirly Naura Salsabila	5	50	2500	8	80	6400
18	Tria Melani	6	60	3600	9	90	8100
19	Vicky Pratama	3	30	900	6	60	3600
20	Zulia Susanti	5	50	2500	9	90	8100
Jumlah Nilai		93	930	86490 0	166	1660	27556 00
Rata-rata		4.65	46.5		8.3	83	
Standar Deviasi		207,9 54	2,079,5 40		371.1 87	3,711,8 70	
Varians		43,24 5	432,450		137.7 8	1,377,8 00	
Maksimum		6	60		10	100	
Minimum		3	30		6	60	

LAMPIRAN 9

Tabel Uji Normalitas					
Kelas Kontrol					
Pretest Kelas Kontrol					
No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	(F(Zi)-S(Zi))
1	20	-2.43850288	0.007374121	0.1000	0.0926
2	20	-2.43850288	0.007374121	0.1000	0.0926
3	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
4	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
5	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
6	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
7	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
8	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
9	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
10	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
11	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
12	50	-0.187577145	0.425604072	0.6000	0.1744
13	60	0.562731434	0.713191112	0.7000	0.0132
14	60	0.562731434	0.713191112	0.7000	0.0132
15	60	0.562731434	0.713191112	0.8500	0.1368
16	60	0.562731434	0.713191112	0.8500	0.1368
17	60	0.562731434	0.713191112	0.8500	0.1368
18	70	1.313040012	0.905415267	1.0000	0.0946
19	70	1.313040012	0.905415267	1.0000	0.0946
20	70	1.313040012	0.905415267	1.0000	0.0946
Rata-Rata=	52.5			Lhitung	0,1744
Simpangan Baku=	13.3278			Ltabel	0,1900

Kesimpulan= Karena Lhitung < Ltabel maka dikatakan **NORMAL**

Tabel Uji Normalitas					
Kelas Kontrol					
Postest Kelas Kontrol					
No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	(F(Zi)-S(Zi))
1	30	-2.251525002	0.012176153	0.0500	0.0378
2	40	-1.708988857	0.043726507	0.2000	0.1563
3	50	-1.166452712	0.121715729	0.1500	0.0283
4	60	-0.623916567	0.26634119	0.4000	0.1337
5	60	-0.623916567	0.26634119	0.4000	0.1337
6	60	-0.623916567	0.26634119	0.4000	0.1337
7	60	-0.623916567	0.26634119	0.4000	0.1337
8	60	-0.623916567	0.26634119	0.4000	0.1337
9	70	-0.081380422	0.467569709	0.5000	0.0324
10	70	-0.081380422	0.467569709	0.5000	0.0324
11	80	0.461155723	0.677656557	0.6500	0.0277
12	80	0.461155723	0.677656557	0.6500	0.0277
13	80	0.461155723	0.677656557	0.6500	0.0277
14	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
15	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
16	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
17	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
18	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
19	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
20	90	1.003691868	0.842236421	1.0000	0.1578
Rata-Rata=	71.5			Lhitung	0.1578
Simpangan Baku=	18.432			Ltabel	0,1900

Kesimpulan= Karena Lhitung<Ltabel maka dikatakan **NORMAL**

Tabel Uji Normalitas					
Kelas Ekspperimen					
Pretest Kelas Eksperimen					
No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	(F(Zi)-S(Zi))
1	30	-1.6698935518	0.0474702132	0.1500	0.1025
2	30	-1.6698935518	0.0474702132	0.1500	0.1025
3	30	-1.6698935518	0.0474702132	0.1500	0.1025
4	40	-0.6578368537	0.2553214852	0.4000	0.1447
5	40	-0.6578368537	0.2553214852	0.4000	0.1447
6	40	-0.6578368537	0.2553214852	0.4000	0.1447
7	40	-0.6578368537	0.2553214852	0.4000	0.1447
8	40	-0.6578368537	0.2553214852	0.4000	0.1447
9	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
10	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
11	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
12	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
13	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
14	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
15	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
16	50	0.3542198443	0.6384129336	0.8000	0.1616
17	60	1.3662765424	0.9140739096	1.0000	0.0859
18	60	1.3662765424	0.9140739096	1.0000	0.0859
19	60	1.3662765424	0.9140739096	1.0000	0.0859
20	60	1.3662765424	0.9140739096	1.0000	0.0859
Rata-Rata= 46.5				Lhitung	0,1616
Simpangan Baku= 9.88086934				Ltabel	0,1900

Kesimpulan= Karena Lhitung < Ltabel maka dikatakan **NORMAL**

Tabel Uji Normalitas

Kelas Ekspperimen					
Postest Kelas Eksperimen					
No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	(F(Zi)-S(Zi))
1	60	-1.888341544	0.029490057	0.1000	0.0705
2	60	-1.888341544	0.029490057	0.1000	0.0705
3	70	-1.067323481	0.142912894	0.2500	0.1071
4	70	-1.067323481	0.142912894	0.2500	0.1071
5	70	-1.067323481	0.142912894	0.2500	0.1071
6	80	-0.246305419	0.402722908	0.5000	0.0973
7	80	-0.246305419	0.402722908	0.5000	0.0973
8	80	-0.246305419	0.402722908	0.5000	0.0973
9	80	-0.246305419	0.402722908	0.5000	0.0973
10	80	-0.246305419	0.402722908	0.5000	0.0973
11	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
12	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
13	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
14	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
15	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
16	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
17	90	0.574712644	0.717257173	0.8500	0.1327
18	100	1.395730706	0.918602198	1.0000	0.0814
19	100	1.395730706	0.918602198	1.0000	0.0814
20	100	1.395730706	0.918602198	1.0000	0.0814
Rata-Rata= 83				Lhitung	0,1327
Simpangan Baku= 12.182818				Ltabel	0,1900

Kesimpulan= Karena Lhitung<Ltabel maka dikatakan **NORMAL**

LAMPIRAN 10**RANGKUMAN UJI NORMALITAS DATA**

Kelas	Data	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Eksperimen	Pretest	20	0,1616	0,1900	NORMAL
	Posttest		0,1327	0,1900	NORMAL
Kontrol	Pretest	20	0,1744	0,1900	NORMAL
	Posttest		0,1578	0,1900	NORMAL

LAMPIRAN 11**UJI HOMOGENITAS**

Kelompok	Kelas	Dk	SD	Fhitung	Ftabel	Keputusan
Pretest	Eksperimen	20	4.322	0.001	1.724	Homogen
	Kontrol	20	5.508			
Posttest	Eksperimen	20	13.77	1.347	1.724	Homogen
	Kontrol	20	10.22			

LAMPIRAN 12

VALIDASI SOAL

Jumlah siswa	r Tabel	r Hitung	Kesimpulan
1	0.3961	0.49232553	VALID
2	0.3961	0.39854937	VALID
3	0.3961	0.50713	VALID
4	0.3961	0.548606	VALID
5	0.3961	0.037823699	NO VALID
6	0.3961	0.293687493	NO VALID
7	0.3961	0.48602	VALID
8	0.3961	0.087591723	NO VALID
9	0.3961	-0.053203331	NO VALID
10	0.3961	0.001064085	NO VALID
11	0.3961	0.48601962	VALID
12	0.3961	0.338526877	NO VALID
13	0.3961	0.087591723	NO VALID
14	0.3961	0.5219678	VALID
15	0.3961	0.037823699	NO VALID
16	0.3961	0.48602	VALID
17	0.3961	-0.089151527	NO VALID
18	0.3961	0.6386394	VALID
19	0.3961	0.306278634	NO VALID
20	0.3961	0.57862	VALID
21	0.3961	0.40961	VALID

22	0.3961	0.58527	VALID
23	0.3961	0.60466	VALID
24	0.3961	0.60863	VALID
25	0.3961	0.58631	VALID
26	0.3961	0.40961	VALID
27	0.3961	0.50652	VALID
28	0.3961	0.58367	VALID
29	0.3961	0.56935	VALID
30	0.3961	0.60797	VALID

LAMPIRAN 13

UJI HIPOTESIS

No	Nilai Statistika	Kelas		thitung	ttabel	Keterangan
		Eksperimen	Kontrol			
1						
2	Rata-Rata	83	71.5	33.198	1.725	Ha Diterima
3	Standar Deviasi	3.711.870	3197.57			
4	Varians	1.377.800	1.022.45			
5	Jumlah Sampel	20	20			

Dimana:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\frac{n_1 - 1 S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

$$t_{hitung} = \frac{83 - 71.5}{\sqrt{\frac{(20 - 1) 1.337.800 + (20 - 1) 1022,45}{20 + 20 - 2} \times \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20} \right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11.5}{\sqrt{\frac{26.1782 + 19.426.55}{38} \times (0,05 + 0,05)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11.5}{\sqrt{\frac{45.60475}{38} \times (0,1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11.5}{\sqrt{1.200125 \times (0,1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11.5}{\sqrt{0.1200125}}$$

$$t_{hitung} = \frac{11.5}{0.3464}$$

$$t_{hitung} = 33.198$$

LAMPIRAN 14

Titik Perse ntase distri busi t (df = 1 – 40) Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.0000 0	3.07768	6.31375	12.7062 0	31.8205 2	63.6567 4	318.308 84
2	0.8165 0	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.3271 2
3	0.7648 9	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.2145 3
4	0.7407 0	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.7266 9	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.7175 6	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.7111 4	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.7063 9	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.7027 2	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.6998 1	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.6974 5	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.6954 8	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.6938 3	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.6924 2	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.6912 0	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.6901 3	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.6892 0	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.6883 6	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.6876 2	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940

20	0.6869 5	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.6863 5	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.6858 1	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.6853 1	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.6848 5	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.6844 3	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.6840 4	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.6836 8	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.6833 5	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.6830 4	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.6827 6	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.6824 9	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.6822 3	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.6820 0	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.6817 7	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.6815 6	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.6813 7	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.6811 8	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.6810 0	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.6808 3	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.6806 7	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

LAMPIRAN 15**DOKUMENTASI****Kelas Eksperimen**

Kelas Kontrol



