

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TENTANG
KONSEP MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PENERAPAN
MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 04 JATISOBO
KECAMATAN JATIPURO
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :
Endang Sri Paryanti
NIM: A510070304


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR (PGSD)
SURAKARTA
2012**

**LEMBAR PENGESAHAN
NASKAH PUBLIKASI**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TENTANG
KONSEP MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PENERAPAN MODEL
TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 04 JATISOBO KECAMATAN JATIPURO
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

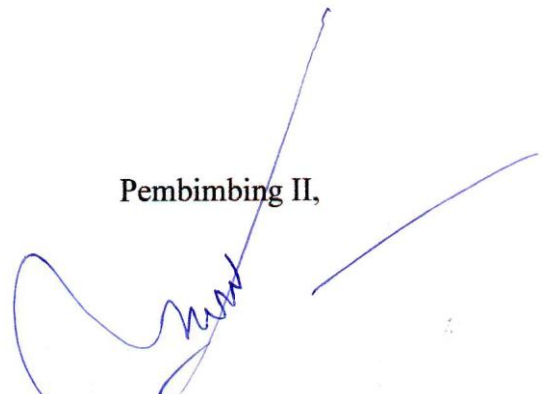
Telah Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. H. Samino, MM

Pembimbing II,



Drs. Suwarno, SH, M.Pd

ABSTRAKSI

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TENTANG KONSEP MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 04 JATISOBOKECAMATAN JATIPURO TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Endang Sri Paryanti, A510070304, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tahun 2012,

Penelitian ini bertujuan: "Untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo Tahun Pelajaran 2011/2012". Bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK), melalui model siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa dan guru kelas IV di SD Negeri 04 Jatisobo Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi, teknik tes dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran siklus I siswa yang tuntas mencapai KKM yang ditetapkan adalah sebanyak 11 siswa atau 55%, sedangkan yang belum tuntas adalah 9 siswa atau 45 %. Pada siklus II mengalami peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan materi yakni 15 siswa atau 75 %, sedangkan yang belum tuntas adalah menurun tinggal 5 siswa atau 25%. Sedangkan kondisi siklus III dapat tercapai ketuntasan, yakni dari 20 siswa 18 anak dapat tuntas sedangkan yang belum tuntas adalah 2 siswa atau 10 %. Jadi pada siklus III indikator pencapaian telah tercapai di atas 85 % yakni sebesar 90 % siswa mencapai ketuntasan. Oleh karena itu pada pembelajaran hanya sampai pada siklus III. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang dirumuskan yakni " Penerapan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN 04 Jatisobo" dapat terjawab.

Kata Kunci: *hasil belajar, teams games tournament*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana komunikasi dalam kehidupan sosial. Karena urgennya bahasa dalam kehidupan sosial itulah, maka diperlukan proses

pembelajaran kepada anak sejak dini. Selain itu pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dan sentral dalam perkembangan intelektual siswa dalam berbagai aspek kemampuan siswa yakni aspek intelektual, juga peran dalam aspek interaksi dengan lingkungan dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pada jenjang Sekolah Dasar, keberadaan Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pembentukan dan penanaman konsep berkomunikasi, berinteraksi serta menerima informasi.

B. Identifikasi Masalah

Sebelum mengarah pada penentuan masalah yang akan diangkat dalam penelitian, maka dalam penelitian diperlukan sebuah identifikasi permasalahan. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Masih rendahnya aktivitas belajar membaca siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
2. Timbul kebosanan siswa pada saat aktivitas belajar membaca dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
3. Rendahnya intensitas siswa dalam berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran membaca berlangsung di kelas.
4. Perlunya model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca.

C. Pembatasan Masalah

pembahasan, maka Penelitian Tindakan Kelas ini perlu diberikan pembatasan dari substansi materi dalam penelitian. Maka dalam penelitian ini masalah yang dibahas terbatas pada :

1. Proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pada siswa kelas IV SDN 04 Jatisobo.
2. Pembelajaran dilakukan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang konsep membaca.

3. Pembelajaran dilakukan dengan skenario model siklus untuk mengetahui taraf ketuntasan siswa dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini, maka dapat dibuat rumusan masalah : ”Apakah penerapan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo ?.”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan: ”Untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo Tahun Pelajaran 2011/2012”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi, manfaat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 04 Jatisobo melalui penggunaan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament*.
- b. Memperkaya khasanah pendidikan yang berhubungan dengan proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru:

- 1) Agar penelitian ini dapat meningkatkan ketrampilan mengajar guru melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif model TGT.
- 2) Agar guru lebih memahami langkah pembelajaran sesuai dengan model TGT.
- 3) Agar guru dapat menyajikan materi pembelajaran pada siswa dengan metode yang bervariasi dari beberapa model pembelajaran.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif model TGT
 - 2) Meningkatkan minat belajar siswa
 - 3) Dapat melatih siswa aktif dalam mengeluarkan pendapat.
 - 4) Dapat meningkatkan ketrampilan membaca siswa.
- b. Bagi sekolah
- 1) Dapat sebagai sarana untuk memotivasi terhadap berbagai potensi yang ada di sekolah.
 - 2) Sebagai upaya meningkatkan kinerja semua potensi yang ada di sekolah.
 - 3) Memberikan sumbangan yang bermanfaat pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia pada khususnya dan pelajaran lain.

G. Konsep Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran mutlak diperlukan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Karena model pembelajaran merupakan komponen yang harus dilakukan ketika guru mentransformasikan materi kepada siswa. Sedangkan menurut Abin Syamsuddin Maknun, (2003: 45), "Pada hakekatnya model pembelajaran adalah merupakan penggabungan atau rangkaian dari teknik, strategi, metode, pendekatan dan taktik pembelajaran".

2. Faktor yang membedakan Pembelajaran Kooperatif dengan Model Pembelajaran Lainnya

Ada beberapa macam model pembelajaran yang inovatif antara lain model pembelajaran CTL, Quantum, Kooperatif, model linteraktif dan model lainnya. Pada pembahasan ini akan memfokuskan pada sudut pandang tentang perbedaan antara pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran lainnya. Pada dasarnya yang membedakan antara model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran CTL dan Quantum adalah pada prinsipnya. Pada pembelajaran CTL misalnya, menurut pendapat Johnson

seperti dikutip Sugiyanto, (2008:19), bahwa, Pembelajaran CTL memiliki tiga prinsip yaitu: (1) Prinsip kesaling tergantungan; (2) Prinsip diferensiasi; (3) Prinsip pengorganisasian diri. Lebih lanjut dalam model CTL memiliki filosofi Konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, akan tetapi harus mengkonstruksi pengetahuan yang ada di benak siswa.

3. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lungdren sebagaimana dikutip oleh Isjoni, (2009:16), pembelajaran kooperatif memiliki unsur sebagai berikut :

- (a) Siswa harus berpersepsi bahwa mereka adalah tenggelam dan berenang bersama.
- (b) Semua siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa yang lainnya.
- (c) Mereka harus berpandangan bahwa semua siswa harus memiliki tujuan yang sama.
- (d) Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab bersama dalam kelompoknya.

4. Pembelajaran Kooperatif Model TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu model pembelajaran tim siswa yang dikembangkan oleh Jhon Hopkins yang dimunculkan oleh Slavin (1990) dalam Muslimin Ibrahim (2001:16). Sebagai pengganti tes dan sistem perbaikan skor individu TGT menggunakan turnamen dari tim rumah dengan anggota dalam pengelompokkan yang homogen yaitu siswa dengan kemampuan yang sebanding. Ada empat komponen utama dalam pembelajaran kooperatif model TGT yakni, permainan, belajar tim, pertandingan, penghargaan tim. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan mereka harus membantu teman satu tim

H. Metode Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo Jatipuro Kecamatan Jatipuro Kabupaten Karanganya

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sasaran yang dijadikan sebagai *treatment* saat penelitian tindakan dilakukan. Dalam hal ini yang dijadikan sebagai subyek penelitian adalah siswa dan guru kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo Tahun 2011/2012 sebanyak 20 siswa

I. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Dari kondisi awal itulah dilakukan kolaborasi untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dan diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat. Dari 20 siswa pada pembelajaran siklus I diperoleh data nilai siswa sebanyak 11 siswa yang tuntas atau 55% tuntas, sedangkan yang belum tuntas berkurang 10 % menjadi 9 siswa atau 45%. Pada pembelajaran siklus I penekanan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman menggunakan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament*, serta menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa. Kegagalan pada siklus I dikarenakan masih adanya berbagai kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran, diantaranya adalah belum optimalnya perhatian guru kepada siswa, masih rendahnya minat siswa akibat ketidakpahaman langkah penerapan model *Team Games Tournament*, dan adanya keterbatasan waktu.

Ketidaktuntasan siswa pada siklus I perlu ditindaklanjuti dengan pembelajaran siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, yang lebih menyempurnakan berbagai kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Hasil nilai formatif siswa pada siklus II dapat dijadikan sebagai indikator meningkat atau tidaknya hasil belajar siswa dengan perlakuan yang telah diterapkan. Hasil nilai Bahasa Indonesia siklus II dapat diperoleh hasil dari 20 siswa telah dapat meningkat mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa atau 75%. Namun kondisi ini belum memenuhi indikator kinerja atau indikator pencapaian yang ditentukan sebesar 85%. Jadi nilai siswa yang belum tuntas masih sebanyak 5 siswa atau 20% nya dari seluruh jumlah siswa kelas IV di SD Negeri 04 Jatisobo.

Kelemahan pada siklus II adalah masih adanya kemiripan yang dilaksanakan guru pada siklus I, yaitu belum optimalnya penerapan pembelajaran dengan model *Team Games Tournament*, yang berorientasi pada siswa. Sedangkan peningkatan ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II adalah dari 9 siswa yang tuntas menjadi 15 siswa yang tuntas, maka meningkat sebesar 30%.

Pembelajaran siklus II yang belum tuntas itu ditindaklanjuti dengan melakukannya kolaborasi antara peneliti dengan teman sejawat guna meneruskan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*. Adapun fokus penerapan model ini adalah untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo. Hasil pembelajaran siklus III didapat hasil dari 20 siswa yang telah tuntas menguasai materi sebanyak 18 siswa atau 90%. Sedangkan yang belum tuntas ada 10 % atau 2 siswa. Meskipun hasil nilai pembelajaran siklus III masih menyisakan 2 siswa yang belum tuntas, akan tetapi berdasarkan indikator pencapaian yang telah direncanakan telah melewati ambang batas tuntas. Oleh karena itulah pembelajaran siklus berikutnya dihentikan.

Jadi melalui hasil penelitian dari siklus I dan hingga siklus III menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*, pada siswa kelas IV di SD Negeri 04 Jatisobo, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan pula aktivitas belajar Bahasa Indonesia dengan *Team Games Tournament*, tentang konsep membaca pemahaman. Sehingga dalam penelitian ini dari hipotesis tindakan yang telah dirumuskan yakni : ”(1) Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo; (2) Besarnya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman yang diperoleh melalui penerapan model *Team*

Games Tournament pada siswa kelas IV SDN 04 Jatisobo, kurang lebih 85 % sampai dengan 85% dapat terjawab.”

2. Pembahasan

Berbagai model pembelajaran, pendekatan, strategi serta metode pembelajaran yang inovatif berkembang dengan pesat. Salah satu diantara sekian pendekatan pembelajaran adalah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan pendekatan yang inovatif yakni *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran akan memberikan implikasi dalam aktivitas belajar anak.

Ketika guru mengajar dengan menerapkan metode konvensional, memiliki ciri bahwa metode konvensional kurang memancing pengalaman dan pengetahuan siswa, aktivitas belajar siswa kurang optimal, pusat kegiatan hanya ada pada guru. Demikian sebaliknya, penggunaan model pembelajaran yang inovatif akan mampu merubah pola pembelajaran yang lebih aktif, memancing pengalaman siswa dan memusatkan kegiatan belajar pada siswa. Kecuali itu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih menggairahkan siswa dalam belajar karena pendekatan pembelajaran dengan model ini memiliki unsur bermain, mengoptimalkan kerja sama siswa dengan siswa lainnya secara lebih interaktif. Pelaksanaan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki empat komponen utama dalam pembelajaran kooperatif model TGT yakni, permainan, belajar tim, pertandingan, penghargaan tim. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan mereka harus membantu teman satu tim. Mereka dapat melakukan dengan cara berpasangan dengan membandingkan jawaban-jawabannya, saling membantu sama lain ketika menghadapi jalan buntu. Selain motivasi di atas walaupun siswa belajar bersama mereka tidak boleh saling membantu dalam turnamen, berarti setiap siswa harus menguasai materi tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat, Nur, (2005:45), bahwa pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari suatu

siklus kegiatan pengajaran yang diatur dalam sebagai berikut: mengajar, belajar tim, turnamen, penghargaan tim. Jadi dalam penelitian ini yang beranjak dari perlunya proses pembeajaran yang inovatif menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki implikasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang kooperatif, dengan melibatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Jadi pada dasarnya model *teams games tournament* (TGT) merupakan metode kooperatif yang akan merubah pola pembelajaran *teacher centered* menjadi pola *student centered* dengan aktivitas kerja kelompok. Sebagaimana Sanjaya, (2010: 243), yang dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama yaitu: a) Komponen tugas kooperatif (*cooperative task*), yaitu komponen yang berkaitan dengan hal anggota kelompok dapat bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok; b) Komponen struktur insentif kooperatif (*Cooperative incentive structure*) adalah berkaitan dengan upaya membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif sebagai suatu keunikan dalam pembelajaran kooperatif. Relevansinya metode ini sebagaimana pendapat Isjoni, (2009:16), bahwa pembelajaran kooperatif memiliki unsur sebagai berikut : siswa harus berpersepsi bahwa mereka adalah tenggelam dan berenang bersama; semua siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa yang lainnya; semua siswa harus memiliki tujuan yang sama dan siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab bersama dalam kelompoknya.

Demikian halnya hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian terdahulu sebagaimana yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, yakni sama-sama merupakan penelitian yang memberikan *treatment* merupakan sama-sama pendekatan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran aktif dan kooperatif dengan tujuan agar lebih bermaknanya pembelajaran di kelas melalui penerapan model pembelajaran yang harus memfokuskan pada aktivitas belajar siswa. Melalui model *Teams Games*

Tournament (TGT) terdiri dari suatu siklus kegiatan pengajaran yang diatur dalam sebagai berikut: mengajar, belajar tim, tournament, penghargaan tim. Jadi dalam penelitian ini yang beranjak dari perlunya proses pembeajaran yang inovatif menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki implikasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang kooperatif, dengan melibatkan siswa sebagai pusat pembelajaran.

Adapun perbandingan hasil antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa hasil penelitian ini dapat menjawab hipotesis tindakan tentang peningkatan hasil belajar pada konsep membaca pemahaman yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar dan aktivitas belajar siswa. Melalui pelaksanaan metode pembelajaran dengan menerapkan strategi teams games tournament dapat meningkatkan ketuntasan siswa dari 90% jumlah siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo. Sedangkan pada penelitian terdahulu meskipun sama-sama melakukan treatment dengan pembelajaran inovatif memiliki fokus dan tujuan yang berbeda yakni mengenai peningkatan kualitas proses pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa, peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah dan tanya jawab serta penerapan pembelajaran kooperatif Jigsaw dengan hasil lebih meningkatkan efektivitas belajar siswa.

J. Penutup

Simpulan

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang konsep membaca pemahaman pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo Tahun 2011/2012, yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil pembelajaran pada tiap-tiap pembelajaran pada masing-masing siklus hingga mencapai ketuntasan dari indicator kinerja yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Hipotesis tindakan yang dirumuskan pada penelitian ini yaitu penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang Konsep Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Jatisobo Tahun 2011/2012, sehingga hipotesis yang dirumuskan dapat diterima.

Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian ini, maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Penerapan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya adalah model *Team Games Tournament* (TGT) untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Perlunya guru sebagai penyampai materi harus dapat berwawasan luas dalam memilih metode dan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, diantaranya penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT).
3. Guru harus membiasakan melakukan tugas kelompok pada anak sebagai manifestasi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan aktivitas dan kerja sama siswa dalam kelompok.

Saran

Dari laporan penelitian ini, maka beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil kesimpulan dan implikasi pada penelitian ini. Adapun saran yang dapat diajukan adalah :

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala sekolah hendaknya lebih meningkatkan peran serta dalam memberikan motivasi kepada segenap komponen yang ada di sekolah, terutama kepada guru agar lebih dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif diantaranya penerapan *Team Games Tournament* serta membiasakan guru menggunakan media pembelajaran.
 - b. Kepala sekolah perlu mengupayakan dan mengoptimalkan pemenuhan sarana dan pra sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran di

sekolah, diantaranya penyediaan media pembelajaran serta sumber dan materi bahan pelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Melalui simpulan dan implikasi yang diuraikan dalam hasil penelitian ini, maka guru hendaknya :

- a. Guru harus memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam menyajikan materi pelajaran, agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Guru hendaknya menerapkan pelaksanaan pembelajaran dengan mengoptimalkan aktivitas belajar yang terpusat pada siswa diantaranya dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament*.
- c. Guru selalu pro aktif terhadap inovasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi, serta penerapan model pembelajaran yang kooperatif diantaranya adalah model *Teams Games Tournament*.
- d. Guru dapat melakukan pembimbingan terhadap siswa yang mengalami kelambatan dalam ketuntasan penguasaan materi.

3. Bagi Penelitian Berikutnya

- a. Bagi peneliti berikutnya diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pijakan sebagai upaya mensintesis teori yang ada, guna menjawab permasalahan penelitian yang dirumuskan pada penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti berikutnya dalam memperluas wawasan tentang penerapan metode pembelajaran yang inovatif yakni *Teams Games Tournament* dalam penyajian materi kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin M. 2003. *Psikologi Pendidikan*, Bandung. Rosda Karya Remaja
- Agus Supriyanto, 1997. *Model Pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia Model D- II PGSD*. Bandung : Depdikbud
- Anita Lie, 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia
- Chandra.2007.*Studi Komparasi Penggunaan Metode Ceramah dan Tanya Jawab dengan Metode Kooperatif tipe Jigsaw*.Karanganyar. PTK
- Darmayanti, 1998. *Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah* .Jakarta : Depdikbud
- Dewi.2009. *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita*. Penelitian Tindakan Kelas
- Depdikbud, 1999. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang : Depdikbud
- Hanif N, 2005. *Saya Senang Berbahasa Indonesia Kelas IV*. Jakarta : Erlangga
- I G A K Wardhani. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Moelong Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mohammad Nur, 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA
- Mulyati, 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Muslimin Ibrahim, 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA
- Nur Hadi, 2004. *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta
- Sanjaya.Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative of Learning*. Boston : Allyn and Bacon.
- Sugiyanto, 2008. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Surakarta : Depdikbud

- Suharsimi Arikunto, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sujana, 1992. *Metode Statistik*. Bandung : Tarsito
- Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Djago Tarigan. 2005. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Diknas. 2007. *Materi Diklat KTSP*. Karanganyar.
- Wahyudi. 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Eksperimen dan Jigsaw Biasa Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Sragen. PTK