

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERBICARA KELAS IV SDN 2 TIHINGAN

Ni Md Ayu Widianari¹, Kt Pudjawan², I Gst Ngurah Japa³

^{1,3}Jurusan PGSD, ²Jurusan TP, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail:gek.ade_bali@yahoo.com¹, ketutpudjawan@gmail.com²
ngjapa_pgsd@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester I SDN 2 Tihingan tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Tihingan yang berjumlah 17 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuisioner dan metode tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari rata-rata 73 pada siklus I menjadi rata-rata 84 pada siklus II, (2) terjadi peningkatan rata-rata kemampuan keterampilan berbicara siswa dari rata-rata 71 pada siklus I menjadi 86,47 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester I SDN 2 Tihingan tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa.

Kata-kata kunci: model *TGT*, motivasi, berbicara

Abstract

The aims of this study is to determine the increase in motivation and speaking skills of students after the implementation of cooperative learning model Teams Games Tournament in Bahasa Indonesia four grade students fist semester of academic year 2012/2013 in SDN 2 Tihingan. This research is a classroom action research. Subjects were fourth grade students of SDN 2 Tihingan which totaled 17 people. Data collection in this study was conducted using questionnaires and tests. The data obtained and analyzed by quantitative descriptive statistical analysis methods. The results showed that (1) an increase in student motivation from an average of 73 in the first cycle to an average of 84 in the second cycle, (2) an increase in the average ability of students' speaking skills from an average of 71 in the first cycle to 86.47 in the second cycle. Based on these results it can be concluded that the application of cooperative learning model Teams Games Tournament in Bahasa Indonesia four grade students fist semester academic year 2012/2013 in SDN 2 Tihingan to increase student motivation and speaking skills.

Key words: TGT model, motivation, talk

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam upaya pembaharuan dalam sistem pendidikan. Untuk memperbaiki mutu pendidikan, Pemerintah melalui wewenang Mendikbud telah dan sedang berupaya untuk

meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya yang dilakukan tercermin dari adanya perubahan-perubahan kurikulum dan juga diberikan pelatihan-pelatihan serta penataran bagi guru-guru bidang studi. Dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran secara aktif dan berkualitas, salah satu

unsur utama adalah keberadaan guru yang berkualitas pula. Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional seperti yang tersirat dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, sebaiknya kemampuan profesional guru perlu ditingkatkan dan dikembangkan khususnya guru di sekolah dasar. Cara mengajar guru sangatlah berpengaruh terhadap tinggi rendahnya motivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di SDN 2 Tihingan masih didominasi oleh guru yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa, siswa menjadi pasif menggunakan Bahasa Indonesia, siswa lebih dominan menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi, siswa memilih bermain daripada belajar saat pelajaran kosong. sehingga sebagian siswa tidak memiliki keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu adanya pembaharuan metode yang digunakan oleh guru.

Sejalan dengan adanya permasalahan di atas, guru hendaknya mencari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran kooperatif. Dari banyaknya model kooperatif, salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sesuai digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana telah dijabarkan sebelumnya bahwa siswa di SDN 2 Tihingan masih kurang aktif menggunakan bahasa Indonesia. Ini menunjukkan keterampilan berbicara siswa masih belum dikuasai oleh siswa. Tarigan (dalam Kumaradewi, 2009) menyatakan pentingnya keterampilan berbicara

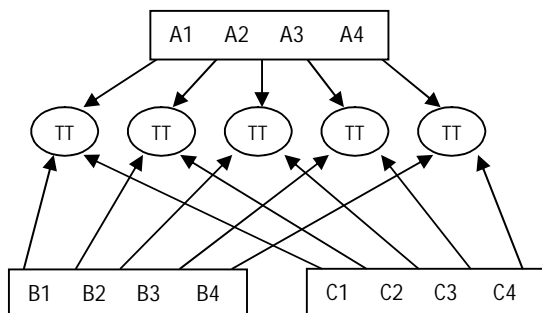
mendasari siswa aktif dalam mengikuti semua proses belajar mengajar di kelas. Siswa yang aktif adalah siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat mengaktifkan siswa dikarenakan memberi kesempatan bagi siswa untuk berfikir lebih banyak menjawab soal. Dengan *tournament* siswa akan dilatih untuk menjawab soal secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan berbicara. *Teams Games Tournament* membantu siswa satu sama lain dalam kelompok belajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Tipe *Teams Games Tournament* ini, didalam proses penerapannya terdapat kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang heterogen dan dapat menumbuhkan hubungan sosial yang baik antar siswa. Tentunya proses belajar mengajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini akan meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa dan membuat siswa lebih aktif.

Teams games tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan secara perorangan. Menurut Slavin (2010) *Teams games tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. *TGT* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif sebab dalam *team games tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Nur (2005:40) *TGT* adalah "teknik pembelajaran yang sama seperti *STAD* dalam setiap hal kecuali satu: sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *TGT* menggunakan turnamen (permainan akademik)". "Pembelajaran setelah siswa belajar dan bekerja secara kooperatif, siswa diajak dalam suatu permainan akademik yang disebut dengan *Times Games Tournament*

(TGT). Permainan ini berfungsi sebagai review materi pelajaran sebelum siswa menghadapi tes individual” (Widiarsa dalam Purwati, 2010).

Secara sederhana skema *games tournament* dapat dilihat pada gambar dibawah ini (Nur, 2005:43).



Gambar 1. Skema *games tournament*

Keterangan :

A1,B1,C1= Siswa berkemampuan tinggi, A(2,3,4) B(2,3,4) C(2,3,4) = Siswa berkemampuan sedang, A5,B5,C5= Siswa berkemampuan rendah, TT1, TT2, TT3, TT4, TT5= Tournament Table

Siswa dari satu kelompok ditempatkan pada meja tournament berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja satu ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja dua dan tiga ditempatkan siswa yang berkemampuan rata-rata, sedangkan pada meja empat ditempati oleh para siswa yang berkemampuan rendah. Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari meja satu ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti tournament. Pemenang pertama pada suatu meja bisa berpindah ke meja yang berkualifikasi lebih tinggi, pemenang kedua ditempatkan tinggal di meja kedua, sedangkan siswa mendapat skor terendah akan bergeser ke meja yang ditempati oleh siswa berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara ini maka penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

Menurut Slavin (2010) ada sintaks yang perlu diperhatikan dalam

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu (a) Presentasi di kelas. presentasi kelas atau diskusi yang dipimpin oleh guru harus benar-benar berfokus pada unit *Teams Games Tournament*, (b) Tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, (c) *Games*. *Games* ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim, (d) Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Tournament biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok, (e) Rekognisi tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Menurut Hull (dalam Suwatra, 2007:152) “motivasi sebagai dorongan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan agar tetap hidup. Dorongan inilah yang menggerakkan dan mengarahkan perhatian, perasaan dan perilaku seseorang”. Sedangkan menurut Mc.Donald (dalam Sardiman, 2007:73) menyatakan “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Definisi lain dikemukakan oleh Gray, (dalam Winardi, 2001:2) menyatakan “motivasi merupakan hasil sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu”.

Motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya. Uraian di atas menunjukkan, bahwa motivasi mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku. Menurut Hamalik (2001) fungsi motivasi antara lain: 1) mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, 2) motivasi berfungsi sebagai pengarah,

artinya mengarahnya perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, 3) motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang.

Berbicara tentang jenis-jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, terbagi menjadi (1) motif-motif bawaan yaitu motif yang dibawa sejak lahir, (2) motif-motif yang dipelajari yaitu motif-motif yang timbul karena dipelajari. Di samping itu Woodworth (dalam Sardiman, 2007) mengemukakan jenis-jenis motif yaitu: (1) motif atau kebutuhan organis, (2) motif-motif darurat, misalnya dorongan untuk menyelamatkan diri, (3) motif-motif objektif. Sedangkan ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Motivasi jasmaniah misalnya refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

Motivasi tidak timbul secara alami tetapi ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Menurut Hamalik (1994) menyatakan kemunculan sifat motivasi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) tingkat kesadaran diri siswa atas kebutuhan yang mendorong tingkah laku atau perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya, (2) sikap guru terhadap kelas, (3) pengaruh kelompok siswa, (4) suasana kelas yang berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar siswa. Sedangkan Monks & Gunarsa (dalam Dimiyanti, 1994) menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adanya motivasi belajar, yaitu: (1) cita-cita atau inspirasi siswa yang tampak pada keinginan siswa sejak kecil, (2) kemampuan atau kecakapan untuk mencapai keinginan siswa, (3) kondisi jasmani dan rohani siswa, (4) kondisi lingkungan siswa, (5) pemanfaatan sumber belajar, (6) upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) saingan atau kompetisi, (4) ego-involvement, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil

belajar, (7) pujian, (8) hukuman, (9) hasrat untuk belajar, (10) meningkatkan minat, (11) tujuan yang diakui (Sardiman, 2007). Sedangkan menurut De Cecco & Crawford (dalam Hamalik, 2001) mengemukakan upaya meningkatkan motivasi yaitu (1) upaya menggerakkan motivasi dengan cara (a) metode observasi dan prinsip kebebasan, (b) metode discovery, (c) motivasi kompetensi, (d) belajar discovery, (e) prosedur brainstorming, (f) hubungan antara kecemasan personal sosial dan metode pengajaran, (g) pengajaran berprogram, (2) upaya pemberian harapan dengan cara (a) rumusan tujuan-tujuan pembelajaran, operasional dan dapat diamati, (b) tujuan-tujuan pembelajaran disusun menjadi tujuan langsung, intermediate, dan jangka panjang, (c) perubahan-perubahan harapan, (d) tingkat aspirasi, (3) upaya pemberian insentif dengan cara (a) umpan balik hasil-hasil tes, (b) pemberian hadiah dan dorongan secara lisan atau tertulis, (c) pemberian komentar terhadap hasil pekerjaan siswa, (d) persaingan dan kerja sama, (4) upaya pengaturan tingkah laku siswa dengan cara (a) restitusi, menuntut agar siswa melakukan respons yang sebenarnya sebagai pengganti tindakan yang tadinya tidak benar, (b) ada pengaruh secara bergelombang dari suasana kelas yang berdisiplin terhadap siswa lain yang sedang mendengarkan, melihat atau mengamatinya.

Setiap orang yang melakukan suatu kegiatan pasti memiliki tujuan tertentu seperti halnya juga berbicara. Tujuan seseorang berbicara adalah untuk berkomunikasi lisan. Dalam berkomunikasi lisan tentu ada pihak yang terlibat, yakni pembicara dan pendengar. Pembicara harus memahami makna sesuatu yang akan dibicarakan dan mampu menilai dampak dari apa yang akan dibicarakan terhadap pendengarnya. Ini dilakukan untuk memudahkan pembicara dalam menyampaikan maksud kepada pendengar. Tarigan dan Suhandar (1998:21), menyatakan bahwa "berbicara mempunyai tiga maksud, yaitu (1) memberitahukan, melaporkan (to inform), (2) menjamu, menghibur (to entertain) dan (3) membujuk, mengajak, mendesak, menyakinkan

(persuade)”. Dari ketiga tujuan berbicara tersebut yang paling relevan dengan penelitian ini adalah yang pertama, yaitu memberitahukan, melaporkan, sebab dalam pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini terjadi interaksi tanya jawab guru dengan siswa.

Berbicara merupakan sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain yang memiliki konsep dasar. Tarigan, (1998) mengungkapkan bahwa konsep dasar berbicara sebagai sarana komunikasi mencakup 9 hal, yaitu (1) Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan yang saling mengisi dan tak terpisahkan, (2) berbicara dalam proses berbicara adalah proses individu berkomunikasi, (3) berbicara ekspresi kreatif yang ditunjukkan oleh si pembicara yang tidak monoton, tetapi bervariasi, (4) berbicara adalah tingkah laku kreatif atau tidak kreatifnya pembicara, (5) belajar berbicara adalah tingkah laku yang dipelajarinya, karena keterampilan berbicaranya hanya bisa dikuasai dengan proses pelatihan sesering mungkin, (6) berbicara distimulasi oleh pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa, siswa akan semakin terdorong untuk berbicara dan sekaligus melatih cara berfikir siswa yang sistematis dan kritis, (7) berbicara merupakan sarana memperluas cakrawala, (8) kemampuan linguistic dan lingkungan, dan (9) berbicara adalah pancaran kepribadian yang diidentifikasi melalui gerak-gerik, tingkah laku kecendrungan, kesukaan dan cara berbicara.

Kesembilan konsep berbicara tersebut perlu diperhatikan oleh guru, agar mereka mampu membentuk siswa yang kreatif dan terampil dalam berbicara baik formal maupun nonformal. Karena berbicara adalah proses individu berkomunikasi, maka dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa diharapkan dapat belajar dalam proses komunikasi.

Berbicara adalah suatu cara untuk menyampaikan maksud tertentu kepada orang lain menggunakan bahasa lisan. Cara orang menyampaikan maksud tertentu kepada orang lain berbeda-beda sesuai dengan jenis, situasi dan tujuannya. Tarigan dan Suhandar (1998) mengklasifikasikan berbicara menjadi lima, yaitu (1) Berbicara menghibur. Berbicara

menghibur biasanya bernuansa santai, rileks dan kocak. Yang bertujuan untuk membuat pendengarnya senang, gembira dan bersukaria. Contohnya lawak. (2) Berbicara menginformasikan, bersuasana serius, tertib dan hening. Soal pesan merupakan pusat perhatian, baik pembicara maupun pendengar. Pembicara berusaha berbicara dengan jelas, sistematis dan tepat isi agar informasi terjaga keakuratannya. Pendengar pun biasanya berusaha menangkap informasi yang telah disampaikan, contohnya: seminar. (3) Berbicara menstimulasi, pembicara berusaha membangkitkan semangat pendengarnya sehingga pendengar itu bekerja lebih tekun, berbuat lebih baik, bertingkah laku lebih sopan, belajar lebih bersinambungan. Pembicara biasanya dilandasi kasih sayang, kebutuhan, kesamaan, kebutuhan, harapan dan inspirasi pendengarnya. Contohnya : nasihat guru kepada siswanya. (4) Berbicara meyakinkan bertujuan untuk meyakinkan pendengarnya. Jelasnya suasana bersifat serius, mencekam dan menegangkan. Melalui keterampilan berbicara, pembicara berusaha mengubah sikap pendengarnya dari tidak setuju menjadi setuju, dari tidak simpati menjadi simpati, dari tidak mau membantu menjadi membantu. Dalam berbicara meyakinkan itu, pembicara harus melandaskan pembicaraan kepada argumentasi yang logis dan dapat dipertanggung jawabkan dari segala segi. Contohnya: pidato Depsos kepada masyarakat daerah. (5) Berbicara menggerakkan, menuntun keseriusan baik dari segi pembicara maupun dari segi pendengarnya. Misalnya Bung Tomo dapat membakar semangat juang para pemuda pada peristiwa 10 November 1945 di Surabaya.

Dari kelima jenis berbicara tersebut yang paling relevan dengan penelitian ini adalah butir keempat berbicara meyakinkan, sebab dalam pelaksanaan dalam penelitian ini dapat argumentasi yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan dari berbagai segi.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka dilakukan penelitian yang bertujuan: 1) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada

saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Semester I tahun pelajaran 2012/2013 SDN 2 Tihingan, dan 2) untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Semester I tahun pelajaran 2012/2013 SDN 2 Tihingan.

METODE

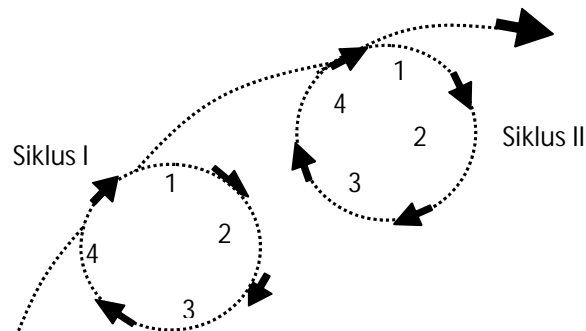
Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2012/2013 di SDN 2 Tihingan. Penentuan waktu penelitian mengacu kepada kalender akademik IV SDN 2 Tihingan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Menurut Winardi (dalam Agung, 2010:2) "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat".

Tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru mata pelajaran. Permasalahan yang diteliti merupakan permasalahan riil berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Permasalahan ini akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model

pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Langkah - langkah pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan tahapan atau langkah-langkah (sintak) dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan sebagaimana dikemukakan Kemmis dan Taggart (dalam Agung, 2005) yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu 1) perencanaan tindakan seperti mempersiapkan semua instrumen yang diperlukan dalam penelitian, 2) pelaksanaan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, 3) observasi dan evaluasi, serta 4) refleksi yang dilakukan tiap akhir siklus. Penelitian ini dilaksanakan secara berkelanjutan. Berikut ini adalah model penelitian yang menggambarkan beberapa siklus secara berkelanjutan.



Gambar 2. Siklus penelitian

Keterangan :

- 1. Tahap Perencanaan
- 2. Tahap Tindakan
- 3. Tahap Observasi atau Evaluasi
- 4. Tahap Refleksi

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode kuisisioner dan metode tes.

Tabel 1. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Metode	Instrumen	Sumber Data
1.	Motivasi Belajar	kuisisioner	Lembar kuisisioner	siswa
2.	Keterampilan Berbicara	Tes	Perangkat tes	siswa

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif

kuantitatif dengan dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima.

Penelitian ini menggunakan rumus: 1) mean, 2) median, 3) modus, 4) grafik polygon dan 5) menghitung tingkat persentase

Hasil analisis persentase tingkat keterampilan berbicara siswa yang diperoleh selanjutnya dikonversikan ke dalam penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima dengan berpedoman pada

kriteria seperti pada tabel berikut. Hasil analisis persentase tingkat motivasi belajar siswa yang diperoleh selanjutnya dikonversikan ke dalam penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima dengan berpedoman pada kriteria seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penggolongan Data Motivasi dan Keterampilan Berbicara

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Kurang

(Agung, 2005:97)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa adanya meningkatkan pada motivasi dan

keterampilan berbicara kelas IV di SDN 2 Tihingan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Motivasi Belajar

No	Jenis Data	Siklus I	Siklus II
1	Mean (M)	73	84
2	Median (Me)	70,85	81,93
3	Modus (Mo)	70	81
4	M (%)	73%	84%

Pada siklus I rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 73 dengan persentase tingkat motivasi secara klasikal sebesar 73% dalam kategori sedang. Sedangkan rata-rata keterampilan berbicara siswa mencapai 71 dengan persentase keterampilan berbicara secara klasikal sebesar 71% dalam kategori sedang. Dari 17 orang siswa, 3 diantaranya telah mencapai nilai diatas KKM. Pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 17,46%.

Pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 84 dengan persentase tingkat motivasi secara klasikal sebesar 84% dalam kategori tinggi. Pada siklus II motivasi belajar siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang ingin dicapai yaitu nilai motivasi siswa sama dengan atau lebih dari 80 dengan persentase tingkat motivasi belajar siswa sama dengan atau lebih dari 84%.

Tabel 4. Keterampilan Berbicara

No	Jenis Data	Siklus I	Siklus II
1	Mean (M)	71	86,47
2	Median (Me)	68,85	84,85
3	Modus (Mo)	68	84
4	M (%)	71%	86,47%

Sedangkan rata-rata keterampilan berbicara siswa mencapai 86,47 dengan persentase keterampilan berbicara secara klasikal sebesar 86,47% dalam kategori tinggi. Dari 17 orang siswa, semuanya telah mencapai nilai di atas KKM sehingga ketuntasan belajar mencapai 100%. Dengan demikian pada siklus II, keterampilan berbicara siswa dan persentase keterampilan berbicara secara klasikal telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu nilai keterampilan berbicara siswa sama dengan atau lebih dari KKM yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80 dan persentase keterampilan berbicara secara klasikal sama dengan atau lebih dari 86,47%. Penelitian dihentikan pada siklus II, karena pada siklus II motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama 2 siklus menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil temuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

Pertama yaitu masih ada beberapa siswa yang tidak terlalu baik memerhatikan materi pelajaran yang dijelaskan. Tindakan yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah peneliti memotivasi siswa dengan memberikan umpan balik berupa hasil-hasil tes yang telah dilakukan dan memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan yang telah dilakukan serta memberikan hadiah. Hal ini didukung oleh pendapat De Cecco & Crawford (dalam Hamalik, 2001:116) mengemukakan upaya meningkatkan motivasi yaitu “upaya pemberian insentif dengan cara umpan balik hasil-hasil tes, pemberian hadiah dan dorongan secara lisan atau tertulis, memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan siswa”. Berkenaan dengan tindakan tersebut, pada siklus II menunjukkan siswa lebih termotivasi untuk memerhatikan materi pelajaran yang dijelaskan, sehingga kegiatan pembelajaran pada siklus II berjalan dengan efektif dan efisien.

Kedua yaitu dalam diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang tidak aktif dan masih suka bermain. Upaya yang dilakukan, yaitu peneliti dan guru membantu dan membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Hal ini didukung oleh pendapat Nur (2005) menyatakan dalam mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, guru hendaknya membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien dan membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas. Sehingga tugas dapat terselesaikan dan siswa terlihat tertib dalam kelompok sehingga hasil diskusi yang dicapai menjadi lebih maksimal lebih terlihat pada siklus II.

Ketiga yaitu sulitnya siswa bekerjasama dalam satu kelompok. Kerjasama ini dimaksudkan agar siswa yang sudah memahami materi pelajaran dapat memberikan penjelasan kepada temannya yang belum mengerti materi pelajaran. Upaya yang dilakukan yaitu peneliti dibantu guru mata pelajaran dengan mengajarkan kerjasama dalam kelompok, peneliti menjelaskan bahwa kerjasama kelompok merupakan tanggung jawab bersama di setiap kelompok. Hal ini didukung oleh pendapat De Cecco & Crawford (dalam Hamalik, 2001:116) mengemukakan upaya meningkatkan motivasi yaitu “upaya pemberian insentif dengan cara mengadakan kerjasama dalam kelompok”. Sehingga pada siklus II siswa termotivasi untuk berkejasama antar kelompok belajar.

Keempat yaitu dalam games tournament, masih ada beberapa siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang muncul dari kartu soal. Hal ini dapat dikatakan keterampilan berbicara siswa masih kurang dikuasai, dilihat dari keefektifan kalimat yang digunakan dan pemilihan kata, disebabkan siswa kurang memerhatikan penjelasan yang diberikan. Sehingga peneliti perlu memberikan pemahaman dan penjelasan kembali kepada siswa yang disertain dengan contoh nyata di lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Suprijono (2010:7) “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Domain kognitif adalah

pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh. Contoh yang digunakan dalam penelitian ini adalah contoh nyata dalam lingkungannya agar siswa mengerti benar-benar memperhatikan secara baik materi pelajaran yang dijelaskan dan secara aktif diskusi atau kerjasama dalam satu kelompok. Peneliti disini berusaha memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa yang tidak diberikan oleh guru sebelumnya. Hal ini didukung oleh pendapat Sudjana (2004:22) menyatakan hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dari siklus I ke siklus II seperti yang telah diuraikan di atas, maka terjadi peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara dalam pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV pada semester Ganjil di SDN 2 Tihingan Tahun Pelajaran 2012/2013 sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Secara umum motivasi dan keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari awalnya pada siklus I sebesar 73% dengan kriteria sedang, pada siklus II meningkat menjadi sebesar 84% berada pada kriteria tinggi. Keterampilan berbicara yang dicapai siswa pada siklus I sebesar 71% dengan kriteria sedang dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 86,47% berada pada kriteria tinggi. Penelitian ini dikatakan berhasil karena dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 2 Tihingan tahun pelajaran 2012/2013 dibandingkan dengan motivasi dan keterampilan berbicara yang diperoleh sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I perlahan-lahan dapat diatasi dengan melakukan berbagai perbaikan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: 1) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2012/2013 SDN 2 Tihingan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. 2) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2012/2013 SDN 2 Tihingan.

Terkait dengan uraian dan simpulan diatas, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut. 1) Bagi siswa hendaknya pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada keterampilan berbicara. 2) Guru hendaknya memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan karakter peserta didik. Seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament*. 3) Kepada kepala sekolah, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu informasi yang bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan pada bidang studi Bahasa Indonesia. 4) Kepada peneliti lain, dapat melaksanakan penelitian yang ada kaitannya dengan model pembelajaran *teams games tournament* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, AA. Gede. 2005. *Metodologi penelitian pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Keilmuan Negeri Singaraja.

----- 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Analisis Data dalam PTK)*. Makalah disajikan dalam workshop Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Undiksha, Singaraja 27 september 2010.

Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

- Kumaradewi Emi, Ni Putu. 2009. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Kediri. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Depdiknas.
- Nurkancana dan Sunartana. 1990. Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional
- Purwati, Luh Juwita. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournamen Berbantuan Lembar Kerja Siswa Di Sekolah Dasar*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha Singaraja.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktek)*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Suwatra, dkk. 2007. *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Tarigan & Suhandar. 1998. Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Winardi, J. 2001. Motivasi & Pemotivasian dalam Manajemen. Bandung: PT Raja Grafindo Persada