

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV SD GUGUS IV KECAMATAN TABANAN

Kd. Yulita Pratiwi<sup>1</sup>, I Dw. Pt. Raka Rasana<sup>2</sup>, Kt. Pudjawan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan PGSD, <sup>3</sup>Jurusan TP, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: yulita26pratiwi@gmail.com<sup>1</sup>, idewaputurakarasana@yahoo.com<sup>2</sup>,  
ketutpudjawan@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, (2) mendeskripsikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, (3) mengetahui perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperiment*. Populasi penelitian yaitu siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Tabanan berjumlah 196 orang. Sampel penelitian yaitu siswa kelas IV SD No. 4 Dajan Peken dan SD No. 6 Dajan Peken berjumlah 81 orang. Data penguasaan kosakata Bahasa Inggris dikumpulkan dengan metode berbentuk tes pilihan ganda. Hasil tes yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris diperoleh (1) hasil *post-test* kelompok kontrol cenderung sedang dengan  $Mo < Md < M$  (16,50 < 16,66 < 16,99), (2) data hasil *post-test* kelompok eksperimen cenderung tinggi dengan  $Mo > Md > M$  (22,18 > 21,30 > 20,60), (3)  $t_{hit}$  adalah 2,82 dan  $t_{tab}$  (pada taraf signifikansi 5%) adalah 1,99. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, TGT, kosakata Bahasa Inggris

## Abstract

The purposes of this study were to (1) describe students' English vocabulary mastery in which the students were taught by using conventional learning method, (2) describe students' English vocabulary mastery in which the students were taught by using *Teams Games Tournament*, (3) find out the significant difference of using *Teams Games Tournament* and conventional method upon students' English vocabulary of Grade IV. This study was a quasi experiment. The population of this study was all fourth graders of SD Gugus IV Kecamatan Tabanan in which the number of those students was 196. The sample of this study was the fourth graders of SD No.4 Dajan Peken and SD No. 6 Dajan Peken by which the number of the students was 81. The data of students' English vocabulary mastery were collected by using multiple choice tests. The test result was analyzed by using data descriptive analysis and inferential statistics technique t-test. Based on the result of students' English vocabulary mastery, it found that (1) the post test result of the control group is on the level 'average' with  $Mo < Md < M$  (16,50 < 16,66 < 16,99), (2) the post test result of the experimental group is on the level 'high' with  $Mo > Md > M$  (22,18 > 21,30 > 20,60), (3)  $t_{count}$  is 2.82 and  $t_{table}$  (with 5% of significance level) is 1,99. It can be concluded that there is a significant difference of English vocabulary mastery between students who are taught by

using Teams Games Tournament strategy and students who are taught by using conventional learning method for students grade IV.

Keywords : Teams Games Tournament, TGT, English vocabulary

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hak dasar warga negara sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 untuk dapat mengangkat harkat hidupnya. Pendidikan dimaksudkan agar seseorang dapat mengembangkan segala potensi dalam dirinya untuk dapat berjuang di masyarakat dan mencapai kebahagiaan dalam hidupnya. Melalui pendidikan yang layak, diharapkan nantinya akan terbentuk manusia Indonesia yang berkualitas dan dapat bersaing di dunia global.

Pada era globalisasi yang berkembang dewasa ini, setiap manusia di dunia dituntut memiliki kemampuan yang baik agar dapat berjuang di masyarakat. Pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan diri dan memperoleh berbagai keterampilan dan pengalaman agar dapat berkompetisi dengan manusia dari belahan bumi lain. Pendidikan yang diperlukan bukan hanya terbatas pada teori namun juga kemampuan praktek. Salah satu kegiatan praktek yang diperlukan dalam menunjang untuk berkompetisi dengan manusia dari negara lain yaitu berbahasa.

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi manusia satu dengan lainnya. Melalui kemampuan berbahasa yang baik, proses komunikasi pun akan berjalan dengan lancar dan akan menunjang kehidupan bermasyarakat seseorang. Di era globalisasi ini, manusia dituntut tidak hanya dapat menguasai bahasa ibu. Namun, manusia dituntut pula agar dapat menguasai bahasa lainnya. Bahasa lain yang dimaksudkan di sini yaitu bahasa internasional seperti Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Bahasa Mandarin, Bahasa Spanyol, Bahasa Rusia, dan Bahasa Perancis. Namun, diantara bahasa-bahasa tersebut bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang paling banyak dipergunakan di dunia untuk berkomunikasi.

Bahasa Inggris di Indonesia berkembang seiring dengan meningkatnya posisi Indonesia sebagai negara tujuan wisata dunia. Sejalan dengan kenyataan tersebut, masyarakat Indonesia yang berhubungan langsung atau pun tidak dengan dunia pariwisata dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing khususnya Bahasa Inggris. Pemerintah pun berdasarkan keadaan tersebut sejak lama telah memasukkan Bahasa Inggris ke dalam kurikulum pembelajaran yang harus diajarkan di sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:402), "pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris memiliki dua tujuan pokok yang harus dapat dikuasai peserta didik yaitu lisan dan tulisan". Lisan diartikan bahwa peserta didik diharapkan dapat berbicara (berbahasa) yang baik dan benar tidak hanya untuk diri sendiri tetapi juga dapat dimengerti orang lain. Tulisan disini diartikan bahwa peserta didik diharapkan dapat menguasai bahasa dalam bentuk tertulis dalam artian dapat menulis kata dan kalimat dengan baik dan benar. Namun, selain kedua hal tersebut, terdapat hal penting yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris yaitu kosakata.

Kata tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Vygotsky (dalam Thornbury, 2002:1) mengungkapkan bahwa "*a word is a microcosm of human consciousness*". Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa kata merupakan kehidupan kecil dari kesadaran manusia. Berdasarkan kutipan tersebut pula dapat dijelaskan bahwa kata merupakan hal yang melekat dalam kehidupan manusia karena tanpa kata akan sulit untuk berbahasa dan berkomunikasi dengan yang lain.

Ketika berbahasa, seseorang harus mengucapkan suatu kalimat dan kalimat tersebut tersusun dari beberapa kata. Tanpa menguasai *vocabulary* yang baik, sulit kiranya seseorang untuk berkomunikasi. David Wilkins (dalam

Thornbury, 2002:13) mengungkapkan “*without grammar very little can be conveyed, without vocabulary nothing can be conveyed*”. Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa tanpa tata bahasa sangat sedikit yang dapat diungkapkan, namun tanpa kosakata tidak ada yang akan dapat diungkapkan.

Pada dasarnya pengajaran bahasa bertujuan agar pembelajar terampil berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006). Keempat keterampilan berbahasa tersebut sangat bergantung pada kualitas kosakata yang dimiliki. Kosakata merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran bahasa maka semakin banyak perbendaharaan yang dimiliki semakin mudah seseorang berbahasa dan menyampaikan pikirannya secara lisan maupun tertulis. Penguasaan kosakata merupakan hal dasar sebelum seseorang dapat berkomunikasi dengan baik sehingga cocok untuk diterapkan pada siswa di sekolah dasar.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan ditemukan beberapa kelemahan yang dapat mempengaruhi penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Kelemahan tersebut seperti: 1) pembelajaran berlangsung monoton dari awal hingga akhir pelajaran, 2) siswa terlihat tidak antusias mengikuti pelajaran, 3) kurangnya interaksi antar siswa selama pembelajaran berlangsung, dan 4) pelaksanaan pembelajaran masih menitikberatkan pada aktivitas guru (*teacher centered*). Hal-hal tersebut nantinya pasti akan berdampak pada kemampuan anak dalam penguasaan Bahasa Inggris secara keseluruhan.

Padahal, agar penyerapan siswa terhadap materi pelajaran berlangsung dengan lebih optimal, sudah sepantasnya seorang pendidik mengembangkan pembelajaran yang menarik di kelas dengan siswa sebagai pusat aktivitas pembelajaran (*student centered*). Pengembangan pembelajaran pun tentunya tetap memperhatikan karakteristik yang dimiliki siswa. Adapun karakteristik yang dimiliki pada anak usia sekolah dasar

adalah anak senang bermain dan anak senang bekerja dalam kelompok (Sugiyanto, 2007). Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu kiranya merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk menggunakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menekankan pada kegiatan bekerja dalam kelompok dan terdapat suatu permainan di dalamnya. Salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri seperti itu adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bagian dari *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Hafis, 2009). Sementara itu, *cooperative learning*, menurut Santyasa (2009:30) adalah “suatu strategi pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, di mana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama”. Pada model ini siswa dituntut aktif dan bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya, sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. *Cooperative learning* sendiri menurut Slavin (2009:11) memiliki berbagai macam model pembelajaran seperti *Student Team-Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Team Accelerated Instruction* (TAI), *Cooperatif Intergrated Reading and Composition* (CIRC), dan *Teams Games Tournament* (TGT). Namun, dari kelima model pembelajaran tersebut model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang lebih mendekati karakteristik anak usia sekolah dasar seperti disebutkan di atas.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menitikberatkan pada kegiatan berkompetisi antar kelompok siswa sehingga setiap siswa dituntut untuk dapat berjuang dengan baik agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model

pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, dirancanglah suatu penelitian guna mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa melalui penelitian eksperimen. Kegiatan ini dilakukan dengan cara membandingkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran TGT dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional sehingga diharapkan nantinya diperoleh perbedaan yang terjadi dalam kedua kelompok tersebut. Penelitian ini sendiri diadakan dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan".

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) karena tidak semua variabel yang muncul dalam kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan dan waktu pelaksanaannya dirancang pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV semester genap di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan yang berjumlah 196 orang siswa dan tersebar di 5 SD. Namun, dari populasi tersebut hanya beberapa yang diambil sebagai sampel dalam penelitian ini. "Sampel penelitian merupakan sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili seluruh populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu"

(Agung, 2011). Sebelum menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan pengujian kesetaraan kelas. Uji kesetaraan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menguji hasil belajar siswa pada semester I (satu) tahun pelajaran 2012/2013. Untuk mengetahui sampel benar-benar setara, dilakukan uji-t kesetaraan dengan rumus *polled varians*. Kelompok sampel akan diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tab}$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak maka kelompok dinyatakan setara. Namun, jika  $t_{hitung} > t_{tab}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka kelompok tidak setara..

Pemilihan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *random sampling*, yaitu "teknik pemilihan sampel dengan cara undian (Agung, 2011:46)". Sampel yang dirandom dalam penelitian ini adalah kelas, karena dalam eksperimen tidak memungkinkan untuk merubah kelas yang sudah ada. Cara yang dapat dilakukan untuk memilih sampel secara random adalah dengan cara undian. Berdasarkan hasil analisis dengan uji t pada taraf signifikansi 5%, diperoleh 10 kombinasi kelas yang sudah setara. Selanjutnya, dipilihlah dua kelas sebagai sampel penelitian, kemudian diundi lagi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan khusus dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pada siswa kelas IV di SD No.4 Dajan Peken, dan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional yaitu pada siswa kelas IV di SD No 6 Dajan Peken. Selain penggunaan analisis uji t untuk menentukan sampel yang dipilih, penentuan sampel dilihat pula dari beberapa aspek kesetaraan antara lain lingkungan sekolah, latar belakang siswa, dan aspek guru. Sampel yang terpilih untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu SD No.4 Dajan Peken dan SD No 6 Dajan Peken berada pada lingkungan yang sama, memiliki halaman sekolah yang saling berdampingan, dan guru mata pelajaran yang sama-sama muda. Berdasarkan hal tersebut, aspek-aspek lain yang merupakan syarat kesetaraan dalam penentuan sampel diasumsikan setara.

Selanjutnya, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent*

*post-test only control group design*. Pada *non equivalent post-test only control group design* terdapat dua kelompok kelas yang akan diteliti yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok control akan menerapkan model pembelajaran konvensional dimana kedua kelompok tersebut dalam penelitian disebut variabel bebas. Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Sementara itu, variabel bebas adalah variabel yang sengaja dilakukan dan diduga dapat mempengaruhi perubahan dari variabel terikat. Selain variabel bebas, terdapat juga variabel terikat yaitu variabel yang diukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang dimaksud adalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Sementara itu, untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, dibutuhkan suatu metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa adalah metode tes. Metode tes merupakan cara memperoleh data dengan memberikan suatu tugas kepada individu atau sekelompok individu sehingga nantinya diperoleh suatu data berupa skor. Data diperoleh dari hasil *post-test* kelompok sampel pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional dan kelompok sampel pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Sebelum mengadakan pengumpulan data, perlu disiapkan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang dipergunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes tentang penguasaan kosakata Bahasa Inggris berupa tes objektif (pilihan ganda) dengan satu jawaban benar yang berjumlah 31 butir soal. Setiap soal disertai dengan empat alternatif jawaban (a, b, c, dan d) dimana akan diberikan skor 1

untuk siswa yang menjawab benar (jawaban dicocokkan dengan kunci jawaban) dan skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Rentang skor ideal yang mungkin diperoleh siswa adalah 0-31. Skor 0 merupakan skor minimal ideal dan skor 31 merupakan skor maksimal ideal tes penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Namun, sebelum instrumen tersebut dipergunakan dalam penelitian, perlu kiranya diadakan uji coba terhadap instrumen tersebut. Uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mendapat gambaran secara empirik apakah instrumen tes hasil belajar layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian tersebut terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan uji validitas tes dan reliabilitas tes. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Sebuah tes dikatakan valid atau sah jika tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2003:65). Untuk menghitung validitas butir tes digunakan rumus *product moment*. Kriteria yang digunakan dalam validitas adalah dengan membandingkan harga  $r_{xy}$  dengan tabel harga *r-product moment* pada taraf signifikansi 5%. Tes dikatakan valid jika  $r_{xy} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji validitas butir tes, diperoleh 31 butir tes yang valid dari 40 butir tes yang diujicobakan. Butir tes yang valid selanjutnya akan digunakan sebagai *post-test*.

Sementara itu, maksud dari reliabilitas adalah suatu tes dapat dikatakan mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (ajeg). Untuk menghitung tingkat keterandalan digunakan formula Kuder Richardson 20 (KR-20). Dalam penelitian ini, tes yang akan digunakan harus memiliki kriteria reliabilitas mulai dari sedang sampai sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,96. Hal ini berarti, tes yang diuji termasuk ke dalam kriteria reliabilitas **sangat tinggi**.

Selanjutnya, dilakukan pula uji tingkat kesukaran tes untuk menunjukkan proporsi peserta ujian (testee) yang dapat menjawab

betul tes tersebut. Fernandes (dalam Koyan, 2011:140) menyatakan "tes yang baik adalah tes yang memiliki taraf kesukaran antara 0,25-0,75". Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran perangkat tes, diperoleh  $P_p = 0,46$ , sehingga perangkat tes yang digunakan termasuk kriteria **sedang**. Selain itu, dilakukan pula uji daya beda tes untuk melihat kemampuan tes tersebut membedakan antara *testee* kelompok atas (pintar) dan *testee* kelompok bawah (lemah). Fernandes (dalam Koyan, 2011:141) menyatakan "jika 'D' negatif, soal tersebut sangat buruk dan harus dibuang". Tes yang baik, apabila memiliki D antara 0,15-0,20 atau lebih dan harus memiliki kriteria daya beda mulai dari cukup baik sampai sangat baik. Berdasarkan hasil uji daya beda tes, diperoleh  $D_p = 0,34$ , sehingga perangkat tes yang digunakan termasuk kriteria **cukup baik**.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya kualitas dari dua variabel yaitu model pembelajaran dan penguasaan kosakata siswa. Untuk menentukan tinggi rendahnya kedua variabel tersebut akan dikonversikan dengan menggunakan kriteria-kriteria rata-rata ideal ( $X_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ) Deskripsi data (mean, median, modus) tentang penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa selanjutnya disajikan ke dalam kurva poligon. Tujuan penyajian data ini adalah untuk menafsirkan sebaran data penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hubungan antara mean (M), median (Md), dan modus (Mo) dapat digunakan untuk menentukan kemiringan kurva poligon distribusi frekuensi. Pada distribusi normal mean, median, dan modus bersekutu atau  $\bar{X} = Me = Mo$ . Bilamana distribusi juling positif,  $Mo < Me < \bar{X}$  menunjukkan sebagian besar skor cenderung rendah. Bilamana distribusi juling negative,  $Mo > Me > \bar{X}$  menunjukkan bahwa sebagian besar skor cenderung tinggi.

Setelah itu, dilakukan pengujian prasyarat analisis untuk memperoleh fakta apakah data memenuhi prasyarat

homogenitas varians dan normalitas sebaran. Setelah mendapat data awal tentang penguasaan kosakata Bahasa Inggris, data tersebut kemudian diuji normalitas distribusinya untuk mengetahui data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian, jika  $\chi^2_{hit} < \chi^2$  dengan taraf signifikansi 5% ( $dk = \text{jumlah kelas dikurangi parameter, dikurangi } 1$ ), maka  $H_0$  diterima yang berarti data berdistribusi normal.

Kemudian, dilakukan uji homogenitas untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kriteria pengujian, jika  $F_{hit} \geq F_{\alpha(n_1-1, n_2-1)}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2 - 1$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti sampel tidak homogen, begitu pula sebaliknya.

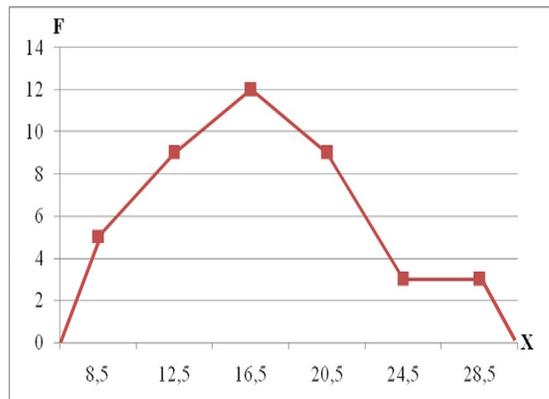
Selanjutnya, tahap terakhir yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan pada penelitian, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Pada penelitian ini hanya terdiri dari satu variabel bebas dan variabel terikat, maka uji hipotesis yang akan dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel *independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Kriteria pengujian, terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{tab}$  dan tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tab}$ . Harga t pengganti  $t_{tab}$  (dengan taraf signifikansi 5%) dengan  $db = (n_1 + n_2 - 2)$ . Jika  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Jika

$\bar{X}$  eksperimen >  $\bar{X}$  kontrol, dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil analisis data *post-test* penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelompok kontrol terhadap 41 orang kelompok subjek penelitian menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 30 dan skor terendah adalah 7. Setelah melakukan perhitungan, didapatkan nilai  $M_o < M_d < M$  ( $16,50 < 16,66 < 16,99$ ). Data hasil *post-test* kelompok kontrol dapat disajikan ke dalam polygon seperti pada Gambar 1.

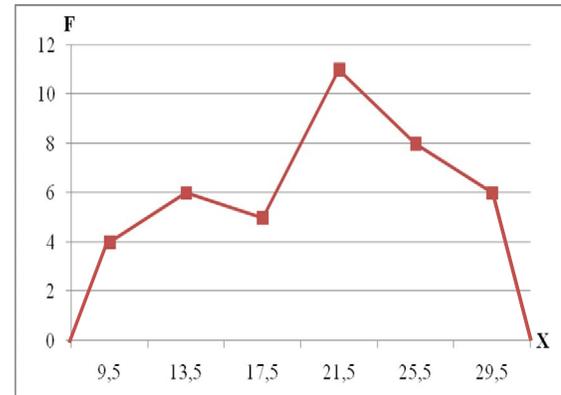


Gambar 1. Polygon Data Hasil Post-test Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambar 1, dapat diinterpretasikan bahwa kebanyakan skor penguasaan kosakata Bahasa Inggris cenderung rendah dan kurva juling positif. Untuk mengetahui kualitas dari variabel penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, skor rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal ( $X_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Berdasarkan hasil konversi, diperoleh bahwa skor rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelompok kontrol dengan  $M = 16,99$  tergolong kriteria **sedang**.

Berdasarkan hasil analisis data *post-test* penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada kelompok eksperimen terhadap 40

orang kelompok subjek penelitian menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 30 dan skor terendah adalah 8. Setelah melakukan perhitungan, didapatkan nilai  $M_o > M_e > M$  ( $22,18 > 21,30 > 20,60$ ). Data hasil *post-test* kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam polygon seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Polygon Data Hasil Post-test Kelompok Eksperimen

Berdasarkan gambar 2, dapat diinterpretasikan bahwa kebanyakan skor penguasaan kosakata Bahasa Inggris cenderung tinggi dan kurva juling negatif. Untuk mengetahui kualitas dari variabel penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, skor rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa dikonversikan dengan menggunakan kriteria rata-rata ideal ( $X_i$ ) dan standar deviasi ideal ( $SD_i$ ). Berdasarkan hasil konversi, diperoleh bahwa skor rata-rata penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelompok eksperimen dengan  $M = 20,60$  tergolong kriteria **tinggi**.

Selanjutnya, teknik uji statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif untuk mengetahui kualitas penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada siswa yang diberikan *treatment* dengan model pembelajaran konvensional dan siswa yang diberikan *treatment* model pembelajaran TGT dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Agar data penelitian ini dapat dianalisis dengan statistik inferensial, dalam hal ini teknik analisisnya adalah uji "t", terlebih dahulu data tersebut harus memenuhi beberapa asumsi statistik. Asumsi statistik tersebut

yang harus dipenuhi diantaranya adalah (1) sebaran data berdistribusi normal dan (2) variasi antar kelompok homogen.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah suatu distribusi empirik mengikuti ciri-ciri distribusi normal atau untuk menyelidiki bahwa  $f_o$  (frekuensi observasi) dari gejala yang diselidiki tidak menyimpang secara signifikan dari  $f_n$  (frekuensi harapan) dalam distribusi normal teoritik. Uji normalitas data dilakukan terhadap data hasil *post-test* pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelompok sampel. Hasil uji normalitas terhadap hasil belajar untuk kelompok eksperimen menunjukkan  $\chi^2_{hitung} = 5,528$  dan berdasarkan tabel distribusi  $\chi^2$  untuk taraf signifikansi 5% dan  $dk = 3$ , nilai  $\chi^2_{tabel}$  yaitu 7,815. Ini berarti  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sementara itu, untuk kelompok kontrol yang menunjukkan  $\chi^2_{hitung} = 2,900$  dan nilai  $\chi^2_{tabel}$  untuk taraf signifikansi 5% dan  $dk = 3$ , yaitu  $\chi^2_{tabel} = 7,815$ . Ini berarti,  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  sehingga diketahui bahwa data penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelompok kontrol pun berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan yang diambil di kelompok sampel dari hasil *post-test*. Kriteria pengujian, jika  $F_{hitung} \geq F_{\alpha(n_1-1, n_2-1)}$  maka sampel tidak homogen dan jika  $F_{hitung} \leq F_{\alpha(n_1-1, n_2-1)}$  maka sampel homogen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1 - 1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2 - 1$ . Dari hasil pengujian diperoleh  $F_{hitung} = 1,21$  sedangkan  $F_{tabel}$  untuk taraf signifikansi 5% serta  $dk$  pembilang  $40 - 1 = 39$  dan  $dk$  penyebut  $41 - 1 = 40$  adalah 1,70. Ini berarti  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  sehingga data homogen.

Dari hasil uji asumsi statistik yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh

bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka akan dilanjutkan pada pengujian hipotesis penelitian atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan teknik uji-t *sampel independen* (tak-berkorelasi) dengan rumus *polled varians*. Dari hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 2,82$  dan  $t_{tabel} = 1,99$  untuk  $dk = 79$  dan taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan kriteria pengujian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan.

Adanya perbedaan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Selain itu, dilihat dari rata-rata skor siswa kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 20,60, sedangkan rata-rata skor siswa kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 16,99. Ini berarti, rata-rata skor kelompok eksperimen lebih besar daripada rata-rata skor kelompok kontrol ( $20,60 > 16,99$ ), maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Rekapitulasi hasil perhitungan skor kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Kelas Kontrol dan Eksperimen

Variabel	Kelas Kontrol	Kelas Ekperimen
Mean	16,99	20,60
Median	16,66	21,30
Modus	16,50	22,18
Standar Deviasi	5,49	6,03
Normalitas	2,90	5,53
Homogenitas		1,21
Analisis Uji-t		2,82

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT memiliki rata-rata skor yaitu 20,60 dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional memiliki skor rata-rata yaitu 16,99.

Sementara itu, hasil belajar kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional berada pada kategori sedang, sedangkan kategori yang diidealkan dari kriteria tersebut adalah berada pada kategori sangat tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional sedikit kurang cocok digunakan dalam pembelajaran. Hasil berbeda diperoleh pada hasil belajar kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar yang diperoleh berada pada kategori tinggi. Namun, hasil ini masih belum berada pada kategori yang diidealkan yaitu sangat tinggi. Hal ini menandakan pelaksanaan model pembelajaran ini masih kurang optimal dan masih perlu banyak penyempurnaan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t di atas diketahui  $t_{hitung} = 2,82$  dengan  $db = 79$  dan taraf signifikansi 5% diketahui  $t_{tabel} = 1,99$ . Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ini berarti hasil

penelitian signifikan. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Perbedaan tersebut terjadi karena selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ditemukan beberapa hal seperti motivasi, interaksi, aktivitas, tanggung jawab, dan situasi belajar selama pembelajaran. Pertama, yaitu tentang motivasi belajar siswa. Pada saat penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas terlihat motivasi siswa untuk belajar meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan perbincangan siswa pada saat berdiskusi yang lebih banyak membicarakan tentang materi pelajaran dibandingkan hal lain. Hal seperti ini dapat terjadi karena siswa ingin memperoleh hasil yang terbaik pada saat pertandingan dilangsungkan. Kenyataan seperti ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011:92) tentang menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beliau berpendapat bahwa "ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah seperti memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui".

Kedua, yaitu tentang interaksi antar siswa selama pembelajaran. Pada pembelajaran dengan model pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT) ini terlihat interaksi antar siswa satu dengan yang lain menjadi lebih baik. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi lebih terbiasa berkomunikasi dengan siswa lain sehingga memunculkan sistem pembelajaran tutor sebaya yaitu siswa yang lebih menguasai pelajaran dapat mengajarkan pada siswa yang agak lemah dalam pelajaran tanpa merasa dirugikan. Kenyataan tersebut sesuai dengan pendapat tentang pembelajaran kooperatif yang disampaikan Wena (2009:190) bahwa “pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar yang lainnya”.

Hal ketiga yang ditemukan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini yaitu aktivitas siswa di dalam kelas meningkat. Aktivitas yang dimaksud seperti siswa bersemangat untuk bertanya apabila ada yang kurang dimengerti dan siswa berani mengungkapkan pendapat pribadi selama pembelajaran berlangsung. Tentu hal seperti ini akan berdampak pada kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran karena dengan membangun pengetahuan sendiri dalam dirinya, siswa tersebut akan lebih lama mengingat sesuatu. Sardiman (2011:97) mengungkapkan “dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat, dengan kata lain bahwa dalam proses belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik”.

Keempat, yaitu tanggung jawab yang dimiliki siswa lebih meningkat. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk bekerja dalam kelompok sehingga selain harus bertanggung jawab terhadap diri sendiri, siswa pun harus bertanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing. Hal tersebut menyebabkan siswa lebih serius dalam belajar ketika kegiatan diskusi berlangsung. Pada saat diadakannya pertandingan, setiap siswa mengerahkan segala kemampuannya dan berusaha melakukan yang terbaik agar dapat memperoleh nilai tertinggi tidak hanya bagi

diri sendiri tetapi juga bagi kelompoknya. Mokoagow (2012) menyatakan bahwa “seorang manusia baru akan dapat menerapkan seluruh pengetahuan dan energinya dalam bentuk tindakan yang efektif dan berguna jika ia sendiri harus menanggung akibat dari perbuatannya, baik itu berupa keuntungan maupun kerugian”. Adanya tanggung jawab menyebabkan seseorang selalu berusaha melakukan yang terbaik agar mendapatkan hasil yang terbaik pula.

Selain keempat hal tersebut, hal lain yang mempengaruhi adanya perbedaan dalam penguasaan kosakata yaitu situasi belajar. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih ditekankan pada kegiatan berkelompok dan permainan sehingga situasi belajar pun menjadi lebih menyenangkan. Situasi yang menyenangkan ini membuat siswa nyaman belajar dalam kelas dan penyerapan materi pelajaran pun menjadi lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purna (2010) yang menemukan bahwa “adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran TGT siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal”.

Hal sebaliknya terjadi pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Saat pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif. Siswa kurang memiliki ruang untuk menyampaikan hal yang dimengerti dan menanyakan hal yang kurang dimengerti sesuai dengan pemikirannya sendiri sehingga dalam proses pembelajaran yang demikian siswa tidak memiliki motivasi atau rangsangan untuk memancing rasa ingin tahu dan kesempatan untuk memperoleh penghargaan. Hal tersebut berpengaruh pula terhadap tanggung jawab yang dimiliki ketika belajar. Karena hanya bertanggung

jawab terhadap dirinya sendiri, siswa tidak terlalu memberikan kemampuannya yang optimal selama pembelajaran. Selain itu, interaksi antara siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran sangat jarang ditemui bahkan mereka cenderung menganggap bahwa berbagi ilmu dalam proses pembelajaran itu bukan hal yang baik karena pengalaman belajar dengan berdiskusi sangat jarang mereka rasakan. Hal-hal tersebut di atas nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa tersebut.

## **PENUTUP**

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah diuraikan kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

*Pertama*, deskripsi data penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan cenderung sedang karena ( $Mo < Me < M$ ) atau ( $16,50 < 16,66 < 16,99$ ).

*Kedua*, deskripsi data penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan cenderung tinggi karena ( $Mo > Me > M$ ) atau ( $22,18 > 21,30 > 20,60$ ).

*Ketiga*, terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan kosakata Bahasa Inggris antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Dilihat dari nilai rerata hitung, kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, ini berarti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus IV Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan kepada kepala sekolah agar menganjurkan kepada guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk saling berinteraksi dan berkompetisi, guna meningkatkan aktivitas, hasil belajar, dan menghasilkan output siswa yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris serta mata pelajaran lain pada umumnya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Agung, A. A. Gede. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah; Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.

Hafis. 2009. "Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar". Tersedia pada <http://hafismuaddab.wordpress.com/tag/pembelajaran-sd/>. Diakses tanggal 18 Januari 2013.

Koyan, I Wayan. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

Mokoagow, A. U. P. 2012. "Sebuah Artikel Tanggung Jawab Manusia Sebagai Referensi Hidup". Terdapat pada <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2012/03/02/sebuah-artikel-tanggung-jawab-manusia-sebagai-referensi-hidup-443597.html>. Diakses tanggal 1 Juli 2013.

Purna, I Made. 2010. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dan Pengetahuan Awal Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMK*

*Negeri 2 Denpasar*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Rasana, I D. P. Raka. 2009. *Laporan Sabbatical Leave Model-model Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.

Santayasa, I W. 2009. *Materi Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG); Model-model Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sugiyanto. 2007. "Karakteristik Anak Usia SD". Tersedia pada <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>. Diakses tanggal 26 Februari 2013.

Thornbury, Scott. 2002. *How To Teach Vocabulary*. Oxfordshire: Bluestone Press.

*Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.