

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan peradaban masyarakat sangat ditentukan oleh sumber daya manusianya. Lingkungan yang memiliki sumber daya manusia yang besar, dapat berimplikasi positif dan negatif. Implikasi positifnya ialah sumber daya manusia yang besar dan berkualitas, dapat dipastikan sebagai titik sumbu untuk menyalakan ambisi dan motivasi kemajuan peradaban sebuah bangsa, sebaliknya implikasi negatif jika sumber daya manusia yang besar dengan kualitas rendah, hanya diperlukan wilayah lain sebagai pasar dari hasil-hasil produksinya, sementara di lingkungan sendiri akan menjadi beban bagi pembangunan (Nyoman 2015:1).

Semakin maju suatu masyarakat, semakin dirasakan pentingnya sekolah dan pendidikan secara teratur bagi pertumbuhan dan pembinaan anak generasi muda pada umumnya. Pada zaman primitif atau dalam masyarakat yang sangat sederhana, seperti mereka yang hidup di hutan, di pulau terpencil atau di tempat yang belum mengenal kemajuan sama sekali, memang sekolah tidak diperlukan oleh orang tua, karena mereka secara tidak sengaja akan melatih anak-anaknya dari kecil mengikuti jalan hidupnya, keyakinan agamanya dan keterampilan sederhana yang dimilikinya, misalnya ke sawah, ke ladang, mencari kayu atau menangkap ikan. Adat istiadat, sopan santun yang berlaku dalam lingkungan, dipelajari oleh anak secara alamiah, dengan meniru, mencoba dan melatih diri tanpa tuntunan yang pasti.

Kehidupan dan pertumbuhan anak yang seperti itu tidak dapat dipertahankan lagi, karena kemajuan ilmu pengetahuan teknologi telah berkembang sebegitu jauh. Kepandaian dan keterampilan tidak mungkin lagi berpindah dari generasi ke generasi, tetapi pengalaman hidup dengan orang tua saja, akan tetapi perlu dilakukan dengan sengaja, teratur dan direncanakan bukan oleh orang tua saja, akan tetapi oleh orang yang mempunyai kemampuan dan keterampilan. Seorang guru adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, dengan melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada pendidikan di sekolah. Semakin tinggi tingkat sekolah, semakin banyak bidang ilmu dan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru, sehingga seorang guru tidak akan mampu menguasai segala macam ilmu dan kepandaian, maka perlu ada keahlian dan orang – orang yang mendalami masing-masing ilmu tersebut.

Dalam masa kemajuan sekarang ini, setiap sekolah memerlukan beberapa orang guru. Setiap santri akan mendapatkan pendidikan dan pembinaan dari beberapa orang guru yang mempunyai pengaruh terhadap santrinya. Pengaruh tersebut ada yang terjadi melalui pendidikan dan pengajaran yang dilakukan dengan sengaja dan ada pula yang terjadi secara tidak sengaja, bahkan tidak disadari oleh guru, melalui sikap, gaya dan macam-macam penampilan kepribadian guru, termasuk di dalam pelajaran bahasa Arab

Pelajaran bahasa Arab adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan santri untuk mengenal, memahami, dan mengaplikasikan bahasa Arab tersebut dalam bercakap di kehidupan sehari-hari sebagai salah satu cara untuk menguasainya.

Pelajaran bahasa Arab sebagai suatu bidang studi merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dengan bidang studi lainnya, yang keseluruhan berfungsi untuk mencapai tujuan umum pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang di cita-citakan. Dalam pembangunan nasional, pemerintah menyelenggarakan pendidikan nasional, berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (pasal 1 ayat (2) UU RI No. 20 Tahun 2003) (Wahyudin 2008: 15). Oleh karena itu, antara satu bidang studi dengan bidang studi lainnya hendaknya saling membantu dan saling menguatkan khususnya di Madrasah Tsanawiyah yang selanjutnya di singkat dengan (MTs).

Menyadari pentingnya mata pelajaran bahasa Arab pada jenjang MTs, maka seorang guru dituntut untuk melakukan perbaikan dalam cara menyajikan dan menyampaikan mata pelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilakukan dengan pemilihan metode atau strategi mengajar yang tepat dan sesuai, sehingga pembelajaran dapat meningkatkan perhatian santri.

Pengajaran adalah suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi santri. Dengan kata lain pengajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan santri untuk memiliki pengalaman belajar (Majid 2005:16).

Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen – komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan intruksional yang ingin dicapai, materi yang

diajarkan, guru dan santri yang harus memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana belajar-mengajar yang tersedia.

Selain itu guru mempunyai peran sebagai pengarah pembelajaran. Hendaknya guru senantiasa berusaha menimbulkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi santri (santri) untuk belajar. Dalam hubungan ini guru memiliki fungsi sebagai motivator dalam keseluruhan kegiatan belajar mengajar. Olehnya itu guru harus mampu menerapkan empat pilar yang dicanangkan UNESCO (Wahidah, 2016:9) yaitu 1) *learning to know* (mempelajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif dalam pembelajaran), 2) *learning to do* (belajar melakukan yang merupakan aspek pengalaman dan pelaksanaannya), 3) *Learning to be* (belajar menjadi diri sendiri berupa aspek kepribadian dan kesesuaian dengan diri anak) dan 4) *learning to life together* (belajar hidup dalam kebersamaan yang merupakan aspek sosial anak, bagaimana bersosialisasi dan hidup toleransi dalam keberagaman di sekelilingnya)

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di MTs Sultan Hasanuddin, penulis melihat bahwa kemampuan setiap santri berbeda. Untuk menghadapi kemampuan santri yang berbeda, guru mata pelajaran bahasa Arab hanya menggunakan metode membaca dan murid mendengarkan atau guru berceramah satu arah yang tidak interaktif, namun metode tersebut belum bisa mengatasi perbedaan yang terdapat pada santri.

Hasil observasi awal menunjukkan guru kurang menguasai kelas, hal ini bisa dilihat dari minat dan partisipasi santri yang kurang dalam kelas dan santri lebih memilih melakukan hal lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Selanjutnya

berdasarkan pengalaman penulis sebagai santri pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, meskipun para santri bisa berbahasa Arab namun tidak selaras dengan tingkat partisipasi santri dalam kelas. Hal ini bisa dipengaruhi oleh metode yang diterapkan oleh guru tersebut. Di samping itu, pengajaran mufradat di luar kelas (sebagai kokurikuler) yang merupakan program pondok pesantren juga monoton yang berakibat santri merasa jenuh dengan cara yang digunakan oleh guru.

Melihat hal di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pelajaran bahasa Arab di MTs Sultan Hasanuddin kelas VII dengan menggunakan *Teams Gamess Tournament* selanjutnya yang disingkat (TGT). Adapun alasan penulis memilih metode di atas menurut (Nuha, 2009:237) disebabkan karena TGT memiliki kelebihan di antaranya : 1) menciptakan kegairahan santri dalam belajar, 2) Menciptaka daya cipta santri, 3) memupuk keberanian dan kemantapan penampilan peserta didik di depan banyak orang, 4) Santri memiliki kesempatan untuk menyalurkan perasaan yang terpendam. Sehingga mereka mendapat kesehatan, kepuasan dan ketenangan jiwa, 5) Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal kehidupan di masyarakat, 6) mengurangi hal-hal yang bersifat abstrak, dan menampilkan kegiatan yang nyata, 7) dapat ditemukan bakat-bakat baru dalam bermain atau berakting.

Berdasarkan alasan di atas, peneliti menganggap bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap dapat memecahkan masalah yang dihadapi baik santri maupun guru di MTs Sultan Hasanuddin.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala yang penulis paparkan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang tepat memilih metode dalam penyampaian materi.
2. Minat dan partisipasi santri kurang dalam kelas.
3. Kurangnya pengetahuan guru tentang metode-metode pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan dan mengingat luasnya pembahasan dalam penelitian ini, penulis akan membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian akan difokuskan pada partisipasi santri dalam mata pelajaran bahasa Arab dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Agar lebih terarahnya persoalan pada penelitian ini, penulis merumuskan masalahnya sesuai dengan batasan masalah di atas sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah guru bidang studi bahasa Arab dalam menerapkan metode mengajar *Teams Games Tournament* di MTs Sultan Hasanuddin?
2. Bagaimana partisipasi belajar santri dalam penerapan metode *Teams Games Tournament* di MTs Sultan Hasanuddin ?
3. Bagaimana pengaruh penerapan TGT dalam pelajaran bahasa Arab ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk menjelaskan langkah-langkah bagaimana guru dapat menerapkan metode *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran bahasa Arab.
2. Untuk menggambarkan partisipasi santri dalam penerapan metode *Teams Games Tournament*.
3. Untuk menganalisis pengaruh metode *Teams Games Tournament* dalam terhadap partisipasi belajar santri pada mata pelajaran bahasa Arab.

F. Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat-manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan, menambah wawasan, menambah pengalaman dan berguna sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
3. Bagi guru, diharapkan guru dapat menggunakan metode yang tepat dengan kondisi santri yang berbeda-beda sehingga apa yang disampaikan guru dapat diingat santri baik dalam jangka waktu pendek atau jangka panjang.
4. Bagi santri, meningkatkan pola pikir santri serta menghilangkan kejenuhan santri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis mengangkat judul “Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* terhadap Partisipasi Belajar pada Mata Pembelajaran Bahasa Arab pada Santri MTs Sultan Hasanuddin Kelas VII”. Berdasarkan dari judul di atas dianggap penting untuk menjelaskan komponen penting di dalamnya. Adapun hal-hal yang dia anggap penting tersebut adalah :

1. Pengertian Metode

Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam mengajar. Metode berperan sebagai rambu-rambu atau “bagaimana memproses” pembelajaran sehingga dapat berjalan baik dan sistematis, bahkan dapat dikatakan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa suatu metode. Olehnya itu setiap guru dituntut menguasai berbagai metode dalam rangka memproses pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai teknik, yaitu melaksanakan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendapat lain juga dijelaskan bahwa metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan

keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan kata “mengajar” sendiri berarti memberi pelajaran (Fathurrohman dan Sutikno, 2007;55).

Metode ilmiah (*scientific method*) merupakan suatu cara memperoleh pengetahuan yang baru atau suatu cara untuk menjawab berbagai permasalahan penelitian yang dilakukan mengikuti kaidah-kaidah ilmiah (Kountur, 2009:7).

Metode pembelajaran dalam implementasinya memiliki prosedur atau fase-fase tertentu. Secara garis besar dalam satu proses interaksi belajar. Metode pembelajaran dikelompokkan menjadi empat fase utama, yaitu fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan. fase pendahuluan; dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran. Dalam fase ini fasilitator dapat melakukan kaji ulang (*review*) terhadap pembahasan sebelumnya dan menghubungkan dengan pembahasan berikutnya. Fase pembahasan dimaksudkan untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelaahan terhadap materi pembelajaran. Dalam fase ini, santri mulai dikonsentrasikan perhatiannya kepada pokok materi pembahasan. Dalam fase ini perlu dicari metode yang cocok dengan tujuan, sifat materi, latar belakang santri dan guru. Fase menghasilkan tahap penarikan kesimpulan berdasarkan dari seluruh hasil pembahasan yang berdasarkan pengalaman dan teori yang mendukungnya. Fase penurunan dimaksudkan untuk menentukan konsentrasi santri secara berangsur-angsur. Ketegangan perhatian santri terhadap materi pembelajaran perlu secara bertahap diturunkan untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir (Mukrimah, 2014:45)

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, penulis berpendapat bahwa metode adalah cara yang bersifat terstruktur dalam memperoleh pengetahuan dan secara implementatif metode pembelajaran adalah cara atau teknik dalam proses pembelajaran.

2. *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Saco dalam (Rusman, 2012:206) dalam TGT santri memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat di susun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang dapat juga di selingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Sementara itu metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam (Nuha, 2012 :237) bisa juga di sebut metode simulasi. Metode simulasi adalah metode belajar dan mengajar dalam bentuk permainan yang sudah diatur, kemudian di lakukan oleh santri. Sehingga, terjadi proses belajar dan mengajar di dalamnya demi memperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep atau keterampilan melalui kegiatan simulasi. Metode ini pada dasarnya di maksudkan agar santri mampu menghadapi kenyataan yang mungkin terjadi.

Model pembelajaran TGT harus memuat nilai-nilai yang bersifat aktif, inovatif dan tentunya menyenangkan. Metode ini selaras dengan model pembelajaran PAKEM, menurut (Masnani, 2016:9) PAKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Maksud dari aktif berarti seorang pengajar harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga mahasiswa aktif bertanya, mempertanyakan serta mengemukakan gagasan. Hal ini di

lakukan dengan harapan proses pembelajaran yang aktif pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian para santri merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan.

Teams Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai 5 santri yang berbeda-beda tingkat kemampuan dalam memahami pelajaran, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Kemudian para santri akan bekerjasama dalam kelompok kecilnya. TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu santri bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dengan kinerja akademik mereka sebelumnya (Septi, 2012:12).

Pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktifitas seluruh santri tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran santri sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Kegiatan pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan santri dapat belajar rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam penerapan *teams game tournament* harus ada unsur-unsur atau komponen dan Pelaksanaan *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran. Menurut (Slavin : 2008:144), ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu :

a. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Diskusi yang

di pimpin guru, bisa juga menggunakan *audiovisual*. Pada saat penyajian kelas ini, santri harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu santri bekerja lebih baik pada saat bekerja kelompok dan pada saat *Games* karena skor *Games* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang santri. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *Games*.

c. *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat santri dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana yang bernomor. Santri memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Santri yang menjawab benar pertanyaan tersebut akan mendapat skor.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *Games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir pelajaran setelah guru memberikan presentasi dan tim telah menyelesaikan kerja kelompok.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognise*)

Dalam penghargaan kelompok ini, guru mengumumkan kelompok yang menang, tim akan mendapat hadiah apabila menjadi juara pada tiap akhir dari

permainan. Di samping itu dalam pembelajaran metode TGT menurut (Ekocin, 2011:25) ada hal-hal yang perlu di perhatikan di antaranya : 1) pembelajaran terpusat pada santri, 2) proses pembelajaran dengan suasana kompetisi, 3) pembelajaran bersifat aktif (santri berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan), 4) pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan santri menjadi tim-tim, 5) dalam kompetisi diterapkan point, 6) dalam kompetisi di sesuaikan dengan kemampuan santri atau di kenal kesetaraan dalam kinerja akademik, 7) dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal, 8) adanya sistem penghargaan bagi santri yang memperoleh point banyak.

3. Partisipasi

Kata partisipasi dapat diartikan sebagai hal turut berperan serta dalam suatu kegiatan. Partisipasi menurut (Dewi, 2009:31) adalah penyertaan mental dan emosi seseorang dalam kelompok yang mendorong mengembangkan daya pikir dan perasaan demi tercapainya tujuan dan bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Jadi penulis berpendapat bahwa partisipasi yang di maksudkan adalah keikutsertaan seseorang dalam hal tertentu guna memperoleh tujuan, di antaranya :

a. Unsur-Unsur Partisipasi

Beberapa aspek yang dapat di kaji dalam partisipasi belajar santri di antaranya :

- 1) Partisipasi bertanya
- 2) Partisipasi menjawab
- 3) Menyelesaikan tugas rumah secara tuntas
- 4) Partisipasi dalam diskusi

- 5) Mencatat penjelasan guru
- 6) Menyelesaikan soal di papan tulis
- 7) Mengerjakan soal tes secara individu
- 8) Menyimpulkan materi pelajaran di akhir pertemuan

b. Kriteria Partisipasi

Partisipasi baik jika terjadi peningkatan masing-masing indikator keberhasilan partisipasi. Adapun batas minimal kriteria keberhasilan partisipasi telah peneliti diskusikan dengan guru bahasa Arab, yaitu sebesar batas nilai minimum KKM atau diatas 70%. Didukung dengan penerapan media dan metode yang optimal diharapkan dapat membantu meningkatkan partisipasi santri

4. Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran adalah setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Dalam pembelajaran tak lepas dari adanya aktivitas-aktivitas untuk tercapainya suatu tujuan. Menurut Dierich dalam (Wilujeng, 2009:18) bahwa aktivitas belajar santri pada dasarnya dapat di klasifikasikan menjadi 8 kelompok, yaitu :

a. Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan-kegiatan Menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e. Kegiatan-kegiatan Menggambar

Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta dan pola.

f. Kegiatan-kegiatan Metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

g. Kegiatan-kegiatan Mental

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

h. Kegiatan-kegiatan Emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa penggolongan aktivitas belajar di atas, tidak semua peneliti gunakan dalam analisis penelitian. Hanya beberapa saja, seperti halnya kegiatan visual, mendengarkan, lisan, berkelompok dan emosional. Hal ini peneliti sesuaikan dengan metode pembelajaran yang dianggap cocok dan tepat untuk pembelajaran bahasa Arab.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan pengamatan penulis, ditemukan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Keterkaitannya, tidak hanya berhubungan dengan kesamaan yang ada, melainkan juga perbedaan yang tidak dapat dinafikan. Berikut adalah beberapa penelitian yang dimaksud:

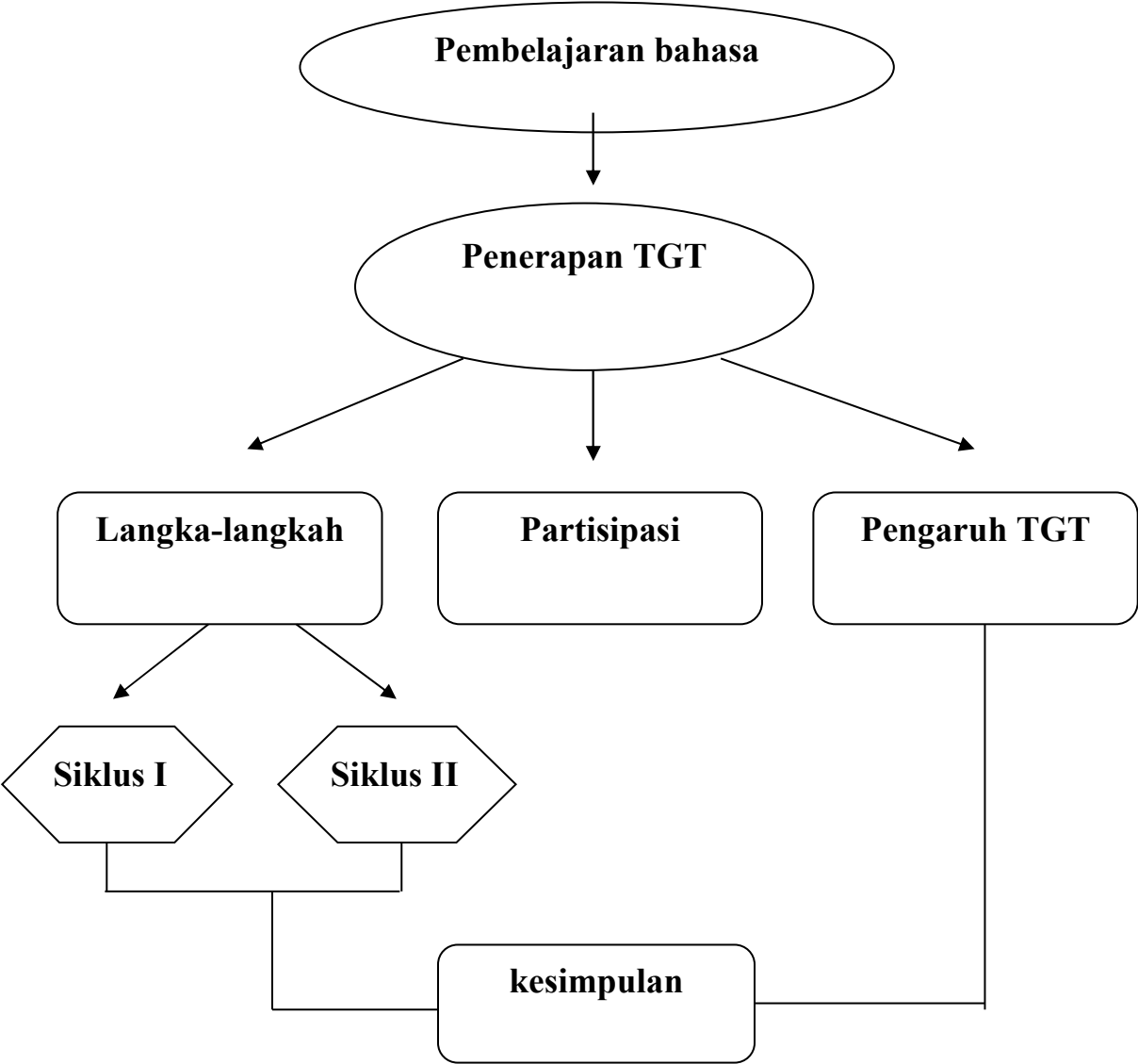
1. Skripsi Dwi Juli Priyono, Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2009, yang berjudul “Metode Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Qira’ah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Santri Kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah Negeri Yogyakarta II (Classroom Action Research). Adapun persamaan dengan penelitian di atas, yaitu terletak pada metode yang digunakan dan perbedaannya terletak pada pembelajaran, tempat serta tujuan yang ingin dicapai. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa konsep TGT adalah pengajaran, belajar tim, turnamen dan penghargaan tim dapat membuat santri aktif dan memudahkan santri memahami materi. Adapun hasil nilai rata-rata post test dalam pembelajaran qira’ah dengan TGT pada siklus I adalah 77,7 dan pada siklus II adalah 93,7.
2. Skripsi Rusmila Dewi, Jurusan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2009, yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar membaca Al Qur’an santri kelas V dalam Pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah Sidoarum Godean Sleman Yogyakarta.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI melalui model cooperative learning tipe TGT dapat

meningkatkan prestasi belajar membaca Al Qur'an. Adapun hasil pada siklus pada tahap I sebesar 60 % dengan kategori sedang, pada siklus II 80 % dengan kategori tinggi. Sama halnya dengan penelitian relevan poin pertama, persamaan hanya terletak pada metode yang di gunakan, selain hal itu semua hal berbeda dengan penelitian penulis.

3. Skripsi Lestari Wilujeng, Jurusan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2009, yang berjudul "Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Arab melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas VIII MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2009." Penelitian ini menyimpulkan bahwa prestasi belajar santri kelas VIII A dalam pembelajaran bahasa Arab setelah menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT meningkat. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dalam hal metode, kelas dan mata pelajaran, yaitu bahasa Arab. Sedangkan tempat dan tujuan yang ingin dicapai berbeda. Hasil pada siklus I nilai rata-rata 70,24 sedangkan pada siklus II sebesar 81,56.
4. Skripsi Galih Katon Irawanto, Jurusan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga 2009, yang berjudul "Pemanfaatan Media Komputer sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Santri dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VIII B MTs N Maguwoharjo. Sedangkan penelitian relevan yang terakhir hanya memiliki persamaan dalam hal mata pelajaran, selain dari itu semuanya merupakan hal yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran bahasa Arab santri kelas VIII B MTs N Maguwoharjo berjalan dengan lancar dan membawa dampak positif

bagi aktivitas maupun prestasi belajar santri. Peningkatan prestasi belajar bahasa Arab pada siklus I pre test sebesar 6,39 dan nilai post tes sebesar 8,33. Pada siklus II prestasi semakin meningkat, terbukti pre test sebesar 7,75 dan nilai post test 8,71.

C. Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dilihat dari sumber datanya, penelitian ini termasuk jenis penelitian lapangan (*field research*), di mana penulis terjun langsung ke lapangan untuk melakukan sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengkaji atau menganalisis data-data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian, kemudian mengolah data-data tersebut ke dalam bentuk tulisan.

B. Data dan Sumber Data

Secara umum ada dua jenis data yang penulis ingin masukan ke dalam skripsi ini. Data primer atau data utama, pokok dan data sekunder atau pelengkap, cadangan. Berikut adalah penjelasannya :

1. Yang dijadikan sebagai sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil tes, wawancara dan lembaran angket yang dibagikan kepada santri Madrasah Tsanawiyah kelas VIII Sultan Hasanuddin.
2. Adapun sumber data sekundernya yaitu sumber-sumber lain yang dianggap relevan dengan penelitian.

C. Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas ini ada beberapa instrumen yang digunakan, di antaranya sebagai berikut :

1. Observasi

Mengadakan observasi menurut kenyataan, melukiskannya dengan kata-kata secara cermat dan tepat apa yang diamati, mencatatnya kemudian mengolahnya dalam rangka masalah yang di teliti secara ilmiah (Nasution, 2012 : 106). Observasi di sini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan di dalam kelas. Peneliti bisa mengetahui gambaran aktifitas santri dalam pembelajaran bahasa Arab dengan metode cooperative learning tipe TGT. Secara umum Observasi bertujuan (Wardhani dan Wihardit, 2009 : 2.26) untuk mengumpulkan data yang di perlukan untuk menjawab masalah tertentu. Dalam penelitian formal, bservasi bertujuan untuk mengumpulkan data yang valid dan reliable(sahih dan handal). Data ini akan diolah untuk menjawab berbagai pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis.

2. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, Sugiyono dalam (Sugiyono, 2009 : 22). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu jenis angket, yaitu angket santri. Angket santri ini bertujuan untuk mengetahui pernyataan santri terhadap aktifitas pembelajaran bahasa Arab dengan metode *cooperative learning* tipe TGT.

3. Tes

Peneliti membagi dalam dua tes, yaitu pretes dan posttes untuk mengukur efektifnya metode TGT berdasarkan tes tersebut.

4. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subyek yang diteliti (Garsel, 2009 : 95). Wawancara ada dua, yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Dalam hal ini peneliti mengambil wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2009: 25). Wawancara tidak terstruktur ini diberikan kepada santri tertentu yang isinya berupa tanggapan serta respon terhadap pembelajaran bahasa Arab dengan metode *cooperative learning* tipe TGT. Wawancara ini dilakukan setelah jam pelajaran usai atau di luar jam pelajaran.

5. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang terinci mengenai keadaan yang terjadi selama penelitian. Catatan ini diperoleh dari apa yang didengar, dilihat dan diketahui oleh peneliti.

6. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui data-data terkait dengan santri, seperti: daftar nama santri, maupun nilai santri. Pengambilan foto juga tergolong instrumen dokumentasi.

D. Populasi dan Sampel

Menurut Soeharto dalam (Mursalin, 2014: 24), populasi adalah keseluruhan objek penelitian, mungkin berupa manusia, gejala-gejala, benda-benda, pola sikap, tingkah laku dan sebagainya. Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini, populasinya adalah keseluruhan santri kelas VII yang

terdiri dari tiga kelas yang terdapat pada Madrasah Tsanawiyah Sultan Hasanuddin dan sampelnya adalah salah satu kelas pada kelas VII MTs Sultan Hasanuddin yang terdiri dari 15 orang.

E. Metode Analisis Data

Menurut (Sumarni, 2006: 97) analisis data adalah proses atau tahapan penelitian yang dilakukan setelah data terkumpul. Adapun hasil penelitian ini, diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tes, dokumentasi dan angket (kuesioner). Cara peneliti dalam menganalisis data yang telah diperoleh adalah jumlah hasil santri dibagikan dengan jumlah keseluruhan dari santri kemudian hasil dari pembagian tersebut dikali 100%. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti dalam memperoleh hasil penelitian adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{R}{N} \times 100\%$$

X = Hasil persentase

R = hasil kerja santri

N = Jumlah keseluruhan Santri

Hasil persentase kemudian dikualifikasikan berdasarkan interval persentase keberhasilan sebagai berikut (Sugiyono, 2009:27) :

Tabel 1 Interval Persentase Keberhasilan

No.	Jumlah Presentasi	Kategori
1.	0% - 33,32 %	Rendah

2.	33,33% - 66,65%	Sedang
3.	66,66% - 100%	Tinggi

Data yang telah dianalisis selanjutnya diambil kesimpulan, dari kesimpulan tersebut dapat diketahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum, apabila belum maka penelitian dilanjutkan, dan apabila tujuan pembelajaran sudah tercapai maka penelitian bisa dihentikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Keberadaan pesantren yang menjadi objek penelitian penulis tepat di desa Pattunggalengang kecamatan Bajeng kabupaten Gowa. Pesantren ini berada di pelosok desa dan jauh dari keramaian. Pondok pesantren Sultan Hasanuddin di kelilingi oleh rindangnya hutan jati dan hamparan luas persawahan, sehingga mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang lebih terfokus. Pesantren ini menganut paham “ Bersatu dalam aqidah toleransi dalam furu’iyah dan khilafiyah “.

Jadi sudah jelas bahwa pesantren ini tidak menganut salah satu aliran islam, akan tetapi karena lingkungan sekeliling pesantren banyak terdapat organisasi Muhammadiyah, jadi sedikitnya ada paham-paham Muhammadiyah yang di terapkan dalam keseharian kehidupan pondok, akan tetapi juga tidak menafikan keberadaan dari aliran-aliran lain, selain itu pesantren ini di kenal dengan prestasi pramuka dan bahasa Arabnya.

Sebab pesantren ini juga menerapkan hari bahasa, jadi dalam sepekan para santri/wati diwajibkan memakai bahasa Inggris dan bahasa Arab secara bergantian perharinya, jika kedapatan menggunakan Indonesia ataupun bahasa daerah, maka akan di berikan hukuman membersihkan atau menghafal kosakata bahasa arab atau inggris.

Maka dari itu kehadiran penelitian ini bisa di harapkan menjadi solusi bagi para santri yang merasa lemah dalam kekuatan menghafal, sebab metode menghafal

yang di terapkan pada umumnya hanya mengandalkan kemampuan santri tanpa ada interaksi antara pengajar dan anak didik dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Arab. Mempelajari bahasa Arab sendiri para santri/wati di mulai setelah sholat subuh di adakan pemberian kosakata baru untuk kemudian di teraapkan pada keseharian dan ada juga yang mengikuti program menghafal al-Qur'an. Untuk lebih jelasnya kegiatan keseharian pesantren penulis tuangkan pada tabel berikut :

Tabel 2 Jadwal Kegiatan Santri/Wati

No	Jam	Kegiatan
1	04.30 - 05.30	Shalat subuh
2	05.30 – 06.15	<i>Mufradat / mengaji</i>
3	06.15 – 07.00	Olahraga / membersihkan
4	07.00 – 12.00	Pelajaran pagi
5	12.00 – 13.00	Ishoma
6	13.00 – 15.00	Pelajaran siang (pelajaran kepesantrenan)
7	15.00 – 15.45	Shalat ashar
8	15.45 – 16.30	<i>Mufradat sore</i>
9	16.30 – 17.45	Olahraga / membersihkan
10	17.45 – 18.30	Shalat magrib
11	18.30 – 19.15	Mengaji
12	19.15 – 20.30	Shalat dan makan
13	20.30 – 22.30	Belajar malam (<i>muhadharah / kerja tugas</i>)

14	22.30 – 04.30	Istirahat tidur
----	---------------	-----------------

Dari kegiatan yang begitu padat ini, secara tidak langsung akan membuat para santri/wati hanya terfokus pada kegiatan belajar mengajar dan mengembangkan kualitas diri, terkhusus bahasa Arab. Terkait pengembangan diri terhadap kualitas bahasa Arab tentu ada aspek-aspek yang harus terpenuhi mulai dari aspek menulis, berbicara, menyimak dan membaca. Untuk mengembangkan keempat kemampuan ini tentu tidak hanya menggunakan satu metode pembelajaran. Harus banyak pilihan metode pembelajaran yang harus diterapkan, sebab banyak karakter dari anak didik. Dari berbagai pilihan metode tersebut ada satu pilihan metode *cooperative learning teams game tournament* yang di anggap mampu mengatasi kemampuan dalam meningkatkan kualitas berbahasa arab sebab metode ini kemampuan individu dan kerjasama kelompok. Untuk menjalankan sebuah metode harus memiliki Standar Operasional (SOP) dan prosedur yang jelas. Dalam penerapann metode TGT ini kita perlu mengetahui sejauh mana kemampuan sekolah dalam sarana dan prasarana supaya kita bisa mengukur pola atau metode sesuai kapasitas sekolah. Berikut gambaran profil MTs Sultan Hasanuddin yang menjadi objek penelitian penulis.

1. Identitas Madrasah

- a. Nama Madrasah : Madrasah Tsanawiyah Sultan Hasanuddin

- b. Alamat : Jl. Arief Mansyur No.20 Pattunggaleng
Limbung Desa Paraikatte Kecamatan Bajeng
Kabupaten Gowa Propinsi Sulawesi Selatan
PO BOX 20 Sungguminasa
- c. N S M : 121273060013
- d. Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Sultan Hasanuddin
- e. Nama Kepala Madrasah : Kamarullah, S.Ag.,M.Pd (HP.085242555084)
- f. Jenjang Akreditasi : A
- g. Tahun didirikan : 1986
- h. Status Tanah : Milik Yayasan
- i. Status Kepemilikan : Tanah Wakaf
- j. Status Bangunan : Milik Yayasan
- k. Luas Bangunan : + 56.212 m²
- l. No Rekening BRI : 5083-01-005296-53-0

2. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah

a. VISI

Terwujudnya siswa yang cerdas, terampil, berbudaya dan unggul di bidang iptek dan imtaq serta berwawasan internasional.

b. MISI

Meningkatkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran Islam dan nilai-nilai budaya lokal, sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- 2) Melengkapi sarana dan prasarana belajar yang mendukung pencapaian iptek.
- 3) Menciptakan situasi dan lingkungan belajar yang bersih, asri dan nyaman.
- 4) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada warga Madrasah
- 5) Meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan dunia internasional.

c. TUJUAN

- 1) Menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, unggul dengan meningkatkan iman dan taqwa.
- 2) Menghasilkan siswa yang mampu mewujudkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menghasilkan siswa yang berprestasi dalam bidang iptek dan imtaq
- 4) Menghasilkan siswa yang berwawasan internasional

3. DAYA DUKUNG KEUNGGULAN MADRASAH

Daya dukung keunggulan madrasah meliputi :

- a. Dukungan geografis dan suasana lingkungan yang tenang, sejuk memungkinkan siswa belajar sepanjang waktu dengan nyaman.

- b. Suasana kehidupan siswa sebagai suatu kesatuan lingkungan dapat membentuk kepribadian muslim yang utuh dan tangguh.
 - c. Dukungan tenaga pengajar yang professional dan mempunyai semangat juang yang tinggi demi memajukan Sumber Daya Manusia yang bervisi kedepan.
 - d. Dukungan Penyelenggara Pendidikan yang meliputi Yayasan, Dewan Pembina, Pemerintah dan Orang Tua senantiasa terjalin dengan baik, sehingga dapat menawarkan pendidikan yang bermutu.
4. ANALISIS PENGEMBANGAN MADRASAH (SWOT)
- a. Kekuatan / Kelebihan :
 - 1) Sumber daya alam dan manusia yang cukup
 - 2) Dukungan penyelenggara pendidikan yang meliputi yayasan, dewan pembina, pemerintah dan komite sekolah untuk mengembangkan madrasah.
 - 3) Tenaga pendidik dan kependidikan memiliki komitmen dan semangat kerja profesional yang tinggi sebagai team work dalam program peningkatan kualitas madrasah secara menyeluruh.
 - b. Kelemahan/Kekurangan Madrasah (W=weakness)
 - 1) Guru mata pelajaran berdasarkan bukan kwalifikasi pendidikan masih ada.
 - 2) Daya tampung madrasah belum seimbang dengan jumlah santri yang mau belajar di MTs. Sultan Hasanuddin

3) Jumlah dan jenis sarana dan prasarana pendukung pendidikan untuk kelancaran proses belajar mengajar belum optimal seperti ketersediaan ruang belajar, buku perpustakaan, alat olah raga, kesenian, dan media lainnya.

c. Peluang/ Kesempatan Madrasah (*O=Opportunity*)

1) Setiap tahun animo masyarakat / orang tua untuk memasukkan anaknya di MTs Sultan Hasanuddin terus meningkat.

2) Potensi siswa dapat diaktualisasikan untuk digunakan dalam memecahkan problem yang dihadapi.

3) Kepercayaan masyarakat terhadap sistim pembinaan madrasah sebagai tahap pendewasaan anak semakin tinggi.

d. Ancaman terhadap Sekolah (*T=Threat*)

1) Masyarakat semakin kritis, sementara biaya yang diperlukan untuk memperoleh pendidikan semakin tinggi.

2) Networking dengan berbagai unsur terkait belum dapat dioptimalkan.

e. Tantangan dan permasalahan

1) Keterbatasan faktor pendukung seperti modal usaha dan sarana.

2) Perpaduan antara kurikulum umum dan kurikulum kepesantrenan membuat jadwal Kegiatan Belajar Mengajar sangat padat.

3) Tenaga yang bertanggung jawab dan mampu menangani program khusus sangat terbatas

f. Alternatif Pemecahan Masalah

- 1) Mengembangkan penggunaan variasi/metode mengajar yang sesuai.
- 2) Pengembangan / pengadaan alat bantu pembelajaran
- 3) Meningkatkan motivasi guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya.
- 4) Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 5) Membina hubungan yang harmonis antara semua elemen pendidikan.
- 6) Mengefektifkan penggunaan waktu dalam melaksanakan PBM.

5. Grafik perkembangan santri 4 tahun terakhir

Tabel 3 Daftar Santri yang Mendaftar

Tahun	L	P	Jumlah
2013/2014	217	142	359
2014/2015	263	200	463
2015/2016	225	221	446
2016/2017	213	219	432

6. Data Ruang

Tabel 4 Daftar Ruang

No.	Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan	Kondisi
1.	Kelas VII	6 Ruangan	Baik
2.	Kelas VIII	4 Ruangan	Baik

3.	Kelas IX	4 Ruangan	Baik
4.	KamarMandi/WC	4 Ruangan	Baik
5	Perpustakaan	1 Ruangan	Baik
6	Lab. Computer	1 Ruangan	Baik
7	Ruang Tata Usaha	1 Ruangan	Baik

7. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan

a. Keadaan Guru / Pegawai

Tabel 5 Daftar Guru dan Staf

No.	Status	Jumlah
1.	Guru Tetap Yayasan (GTY)	22 Orang
2.	Guru Tidak Tetap Yayasan (GTTY)	0 Orang
3.	PNS (DPK)	4 Orang
4.	Guru Bantu	3 Orang
5.	Tata Usaha	3 Orang
6.	Bendaharawan	1 Orang
7.	Pustakawan	1 Orang
Jumlah		34 Orang

8. Prestasi yang pernah diraih :

a. Bidang Akademik

- 1) Juara 1 dan juara 2 Lomba ARITMATIKA UINAM tahun 2015 di SMP Sungguminasa

b. Bidang Non Akademik

- 1) Juara Umum Putra Putri pada lomba ACTIVE pada tahun 2015 di UINAM Samata.
- 2) Juara 1 Lomba Tingkat 2 Se Kecamatan Bajeng Tahun 2016 di Pannyangkalang
- 3) Juara 1 Lomba Tingkat 3 Se Kabupaten Tahun 2016 di Cadika
- 4) Juara Umum 1 Putri dan Umum 1 Putra KLKPG Tahun 2016 di SMAN 3 Takalar
- 5) Juara Umum 1 Putri dan Umum 2 Putra KLKPG Tahun 2017 di SMAN 3 Takalar

B. Langkah-Langkah Penerapan TGT

Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penerapan *teams game tournament* ini adalah sebagai berikut :

1. Personel yang terlibat

Dalam penelitian ini peneliti menjadi guru bahasa Arab. Dan memiliki multifungsi sebagai *observer* dan pengajar, pengarah serta membimbing pembimbing santri dalam melaksanakan pembelajaran dengan kata lain Peneliti di sini bersama

santri melaksanakan pembelajaran bahasa Arab dengan metode *cooperative learning* tipe TGT.

2. Penyusunan instrumen pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya, silabus, sistem penilaian, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja santri, dan soal evaluasi yang semuanya dikonsultasikan terlebih dahulu kepada guru mata pelajaran bahasa Arab yang bersangkutan.

3. Skenario kerja atau tindakan

a. Siklus I

1) Perencanaan tindakan

- a) Dalam satu kelas akan di bagi menjadi 3 (tiga) kelompok.
- b) Setelah kelompok terbagi, peneliti akan menjelaskan permainan dan aturannya.
- c) Memberikan penghargaan kepada kelompok juara

2) Pelaksanaan tindakan

- a) Dalam pembagian kelompok, peneliti membagi kelompok berdasarkan kemampuan santri yang kemudian di rata-ratakan pada masing-masing kelompok.
- b) Dalam penjelasan aturan ini, seluruh santri harus menyimak dengan baik penyampain agar dalam pelaksanaan permainan berjalan maksimal.
- c) Pemberian penghargaan ini berdasarkan jumlah poin dari masing-masing kelompok.

3) Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan mengamati proses kegiatan pembelajaran bahasa Arab dengan metode *cooperative learning* tipe TGT yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru bidang studi. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat dievaluasi serta dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan guru bidang studi mengenai observasi yang telah dilakukan, kemudian menyimpulkan data dan informasi yang berhasil dikumpulkan pada saat observasi. Data-data tersebut merupakan hasil observasi peneliti dan guru, hasil wawancara peneliti dengan santri dan guru bidang studi, serta hasil pengisian angket. Hasil yang telah diperoleh dari refleksi ini nantinya akan digunakan sebagai usaha perbaikan siklus II.

b. Siklus II

Siklus II ini merupakan tahap perbaikan dari siklus I. Siklus II dilakukan dengan maksud untuk menutup kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Tahapan-tahapan pada siklus II ini sama dengan siklus I. Hanya saja pada siklus II ini lebih ditekankan dengan tujuan untuk perbaikan siklus I. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun rancangan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagaimana yang dilakukan pada siklus I

2) Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana yang telah dibuat untuk siklus II, yaitu memperbaiki pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I.

3) Observasi

Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada siklus II untuk mengetahui apakah kekurangan-kekurangan pada siklus I sudah tertutupi atau belum.

4) Refleksi

Data-data dan informasi yang sudah didapatkan kemudian didiskusikan oleh peneliti dan guru, sebagai landasan untuk menentukan apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum.

Pada siklus berikutnya langkah-langkah juga sama. Apabila tujuan yang diharapkan sudah tercapai maka dapat diambil kesimpulan, dan penelitian sudah dapat dihentikan. Kriteria keberhasilan penelitian ini telah ditentukan bersama guru bahasa Arab yaitu minimal kriteria ketuntasan mengajar (KKM).

C. Diskripsi Prasiklus

Pada awal bab ini diuraikan diskripsi secara singkat kondisi awal proses dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses belajar mengajar dengan metode ceramah, siswa tidak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan

guru tidak melakukan demonstrasi di depan kelas sehingga membuat siswa merasa sulit dan berat dalam menerima materi pelajaran.

Data hasil belajar siswa seperti tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Belajar Prasiklus

No	KKM	NILAI
1	60	25
2	60	60
3	60	45
4	60	85
5	60	70
6	60	30
7	60	55
8	60	35
9	60	50
10	60	35
11	60	35
12	60	65
13	60	55
14	60	45
15	60	30
Jumlah		720,00

Nilai rata-rata	48,00
Nilai tertinggi	85,00
Nilai terendah	25,00

Tabel 7 Lembar Persentase Hasil Belajar Prasiklus

No	NILAI	BANYAK SISWA	PRESENTASI
1	100	0	0,00
2	95	0	0,00
3	90	0	0,00
4	85	1	6,67
5	80	0	0,00
6	75	0	0,00
7	70	1	6,67
8	65	1	6,67
9	60	1	6,67
10	55	2	13,33
11	50	1	6,67
12	45	2	13,33
13	40	0	0,00
14	35	3	20,0
15	30	2	13,33
16	25	1	6,67

17	20	0	0,00
18	15	0	0,00
19	10	0	0,00
20	5	0	0,00
Jumlah siswa yang mencapai KKM			4
Persentase ketuntasan klasikal			26,67%

Berdasarkan tabel nilai tersebut dapat dianalisis, nilai rata-rata 48,00 nilai tertinggi 85,00 dan nilai terendah 25,00 siswa belum tuntas 11 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 60, banyaknya siswa yang belum tuntas menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Bahasa Arab kurang. Untuk memperbaiki hal tersebut, perlu disusun suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar Bahasa Arab. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan metode *Cooperative Learning* dalam pembelajaran dengan tipe *Team Games Tournament* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII MTs Sultan Hasanuddin.

D. Deskripsi Hasil Siklus I

Penelitian tindakan siklus I ini diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Arab Materi kosakata. Kegiatan dalam penelitian Siklus I sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran strategi *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, peneliti menyusun peta, merumuskan tujuan

pembelajaran, dan instrumen – instrumen lainnya. Menyusun rencana pembelajaran materi kosakata dasar.

- b. Mempersiapkan instrumen pengamatan (observasi) aspek-aspek proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Mempersiapkan alat peraga/media yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran, termasuk penyusunan kartu-kartu soal dan jawaban yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati pelaksanaan tindakan :

- a. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah dan diskusi.
- b. Membuat 3 kelompok siswa heterogen yang beranggotakan 5 siswa, kemudian memberikan informasi pokok materi kosakata dasar dan mekanisme kegiatan.
- c. Menyiapkan 15 meja turnamen dan berbaris 3, untuk tiap meja terdepan ditempati 3 siswa yang berkemampuan tinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-5 ditempati oleh siswa yang kemampuannya rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil evaluasi dan observasi peneliti terhadap proses dan hasil belajar sebelumnya.
- d. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu

15 menit, hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) ممتاز (Superior), جيّد جداً (*very good*), جيّد (*good*), مقبول (medium).

- e. Pada turnamen kedua, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- f. Setelah selesai menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual dilanjutkan dengan memberikan penghargaan kelompok dan individual.

3. Observasi

Setelah tahapan tindakan siklus I, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi. Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan.

a. Observasi Guru

Observasi guru ini digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran guna perbaikan pada siklus II.

Tabel 8 Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang di Observasi	Skor			
		25	50	75	100
1	Membagi komunitas menjadi tiga kelompok			V	

2	Mengatur posisi kelompok-kelompok		V		
3	Merumuskan pertanyaan dalam gambar			V	
4	Mendistribusikan kartu soal pada masing-masing meja tournament			V	
5	Menyusun rekapitulasi skor individual dan kelompok			V	
6	Pemberian penghargaan terhadap yang ikut berpengaruh terhadap kelompok		V		
7	Pemberian motivasi belajar		V		
8	Membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran			V	

Keterangan:

Skor 25 = rendah

Skor 50 = cukup

Skor 75 = baik

Skor 100 = sangat baik

Dari tabel tersebut menunjukkan beberapa aspek yang perlu ditingkatkan oleh guru sebagai pelaksana guna perbaikan di siklus II antara lain pengorganisasian kelas dan pemberian motivasi pada siswa dalam bentuk pemberian umpan balik positif dan pemberian penghargaan.

b. Observasi pelaksanaan *game* dan turnamen

Tabel 9 Hasil Game Dan Turnamen Siklus I

No	Kelompok	Nama Peserta Didik	Skor Tiap Butir Soal					Jumlah Skor
			1	2	3	4	5	
1	I	Dini Rahmayanti	2	2	2	2	0	8
2		Muh. Labib Aldiyanto	2	2	2	0	0	6
3		Yusman Setio Aji	2	0	0	0	2	4
4		Rahayu	0	2	2	2	2	8
5		Istiqamah	0	0	2	2	2	6
Jumlah Skor Kelompok I							32	
6	II	Mahya Afiyanti	2	2	2	0	2	8
7		Iit Heerdilaika	2	2	2	0	0	6
8		Cahyo Purnomo	2	0	2	0	2	6
9		Aris Setiawan	2	2	0	2	0	6
10		Faizin	0	0	0	2	2	4
Jumlah Skor Kelompok II							30	
11	III	Muh. Sani Aminuddin	0	2	2	2	0	6
12		Rika Maharani	2	2	2	2	0	8
13		Rian Lukmana	2	2	0	0	2	6
14		Novrian Aldi Pamungkas	0	0	0	2	2	4
15		Ulfah Fitri Purwanti	2	2	0	0	0	4

Jumlah Skor Kelompok III	28
--------------------------	----

- c. Observasi hasil evaluasi belajar siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

Tabel 10 Lembar Hasil Evaluasi Belajar Siklus I

No	KKM	Nilai
1	60	40
2	60	70
3	60	50
4	60	90
5	60	75
6	60	40
7	60	65
8	60	60
9	60	70
10	60	55
11	60	50
12	60	70
13	60	70
14	60	60
15	60	60

Jumlah	925,00
Nilai Rata-rata	61,67
Nilai Tertinggi	90,00
Nilai Terendah	40,00

Tabel 11 Lembar Persentase Hasil Evaluasi Belajar Siklus I

No	Nilai	Banyak Siswa	Presentasi
1	100	0	0,00
2	95	0	0,00
3	90	1	6,67
4	85	0	0,00
5	80	0	0,00
6	75	1	6,67
7	70	4	26,67
8	65	1	6,67
9	60	3	20,00
10	55	2	13,33
11	50	2	13,33
12	45	0	0,00
13	40	0	0,00
14	35	0	0,00

15	30	0	0,00
16	25	0	0,00
17	20	0	0,00
18	15	0	0,00
19	10	0	0,00
20	5	0	0,00
Jumlah Siswa yang mencapai KKM			10
Persentase ketuntasan klasikal			66,67 %

Tabel 12 Lembar Analisis Hasil Evaluasi Belajar Siklus I

No	Nama	Prasiklus	Siklus I	Selisih naik/turun
1	Jumlah	720,00	925,00	205,00 (+)
2	Nilai rata-rata	48,00	61,67	13,67 (+)
3	Nilai tertinggi	85,00	90,00	5,00 (+)
4	Nilai terendah	25,00	40,00	15,00 (+)
5	Persentase ketuntasan klasikal	26,67 %	66,67 %	40 % (+)
6	Jumlah siswa yang mencapai KKM	4	10	6 (+)

Dalam pembahasan siklus I nilai rata-rata tes terjadi peningkatan sebesar 13,67 dibanding prasiklus. Ketuntasan secara klasikal 40%, sehingga dari hasil tersebut di atas terjadi perbaikan dan peningkatan prestasi belajar siswa.

4. Refleksi

Berdasarkan rata-rata kelas hasil evaluasi pada tabel di atas ada kenaikan dibanding nilai rata-rata kelas hasil prasiklus yang hanya 48,00 Namun hasil tersebut masih kurang dari batas minimal ketuntasan. Terlihat siswa yang tuntas (mendapat nilai ≥ 60) hanya 10 siswa (66,67%). Berarti siswa belum dapat menguasai materi kosakata dasar disebabkan pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* adalah hal baru, kurangnya pemahaman siswa dalam mempelajari/ menerima penjelasan dari guru, kurang sistimatis guru dalam presentasi dan diskusi kelas, kurangnya pemberian motivasi dari guru, kurangnya bimbingan guru dalam diskusi. Untuk itu dalam siklus II perlu pembenahan atas kelemahan-kelemahan tersebut di atas. Beberapa hal yang harus dilaksanakan dalam siklus II antara lain: memberikan contoh-contoh yang akrab dengan siswa, presentasi jangan terlalu cepat, bimbingan diskusi agar ditambah dalam bentuk setiap kelompok ditugaskan untuk merumuskan soal dan jawaban yang akan digunakan pada *games* dan *tournament* siklus II.

Dari rata-rata tentang aspek-aspek proses pembelajaran yang dilakukan guru dapat dikategorikan cukup (65,625) untuk pelaksanaan menunjukkan bahwa lebih dari setengah aspek-aspek proses pembelajaran sudah dikuasai oleh guru, sehingga penampilan mengajarnya dapat dikategorikan cukup. Untuk itulah pada siklus II

penampilan mengajar guru akan ditingkatkan secara lebih baik dengan mengacu kepada kelemahan-kelemahan aspek penampilan mengajar yang telah terjadi.

E. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran metode *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*, peneliti bersama kolabolator mengadakan diskusi menyusun peta, merumuskan tujuan pembelajaran, dan instrument-instrumen lainnya. Menyusun rencana pembelajaran materi kosakata dasar, pembagian kelompok setiap kelompok 5 siswa.

1. Pelaksanaan

Dari hasil refleksi siklus I maka peneliti berusaha melakukan proses perbaikan dengan langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah dan diskusi yang dipimpin guru.
- b. Membuat 3 kelompok siswa homogen yang beranggotakan 5 orang, kemudian memberikan informasi pokok materi Kosa kata dasar dan mekanisme kegiatan. Setiap kelompok diberi tugas untuk menyusun strategi dalam memecahkan soal yang akan digunakan untuk pelaksanaan turnamen siklus II.
- c. Untuk penguatan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, soal yang telah dirumuskan oleh siswa dibahas dan direvisi bersama melalui diskusi kelas yang dipandu oleh guru.

- d. Menyiapkan 5 meja turnamen untuk tiap meja ditempati 3 siswa yang berkemampuan setara, meja I diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-5 ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil evaluasi dan observasi peneliti terhadap proses dan hasil belajar sebelumnya.
- e. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu 5 menit. Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good, medium.
- f. Pada turnamen kedua, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.

Setelah selesai menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual dilanjutkan dengan memberikan penghargaan kelompok dan individual.

2. Observasi

Tahap observasi ini terdiri dari observasi terhadap guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen observasi yang dilakukan oleh

kolaborator dan observasi hasil pembelajaran yang terbagi menjadi observasi pelaksanaan game dan turnamen serta observasi hasil evaluasi/tes.

a. Observasi Guru

Observasi guru digunakan sebagai bahan analisis terhadap guru dalam menyajikan pembelajaran.

Tabel 13 Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang di observasi	Skor			
		25	50	75	100
1	Membagi komunitas kelas menjadi tiga kelompok			V	
2	Mengatur posisi kelompok-kelompok				V
3	Merumuskan pertanyaan dalam kartu-kartu soal			V	
4	Mendistribusikan kartu soal pada masing masing meja turnamen				V
5	Menyusun rekapitulasi skor individual dan kelompok				V
6	Pemberian penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok				V
7	Pemberian motivasi belajar				V
8	Membuat kesimpulan terhadap pelajaran			V	

Keterangan:

Skor 25 = rendah

Skor 50 = cukup

Skor 75 = baik

Skor 100 = sangat baik

b. Observasi pelaksanaan *game* dan turnamen

Observasi ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode *cooperative learning* tipe *team games tournament* siklus II. Observasi hasil pelaksanaan *game* dan turnamen ini menggunakan instrumen observasi dan diisi oleh peneliti sebagai pelaksana.

Tabel 14 Hasil *Games* dan Turnamen Siklus II

No	Kelompok	Nama Peserta Didik	Skor Tiap Butir Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	Skor
1	I	Dini Rahmayanti	2	2	2	2	0	10
2		Muh. Labib Aldiyanto	2	2	2	0	0	8
3		Yusman Setio Aji	2	0	0	0	2	6
4		Rahayu	0	2	2	2	2	10
5		Istiqamah	0	0	2	2	2	8
Jumlah Skor Kelompok I								42
6		Mahya Afyanti	2	2	2	2	2	10
7		Iit Heerdilaika	2	2	2	2	0	8

8	II	Cahyo Purnomo	2	0	2	0	2	6
9		Aris Setiawan	2	2	0	2	0	6
10		Faizin	0	0	0	2	2	4
Jumlah Skor Kelompok II								34
11	III	Muh. Sani Aminuddin	0	2	2	2	0	8
12		Rika Maharani	2	2	2	2	0	10
13		Rian Lukmana	2	2	0	0	2	8
14		Novrian Aldi Pamungkas	0	0	0	2	2	6
15		Ulfah Fitri Purwanti	2	2	0	0	0	4
Jumlah Skor Kelompok III								36

c. Hasil dari kegiatan siklus II dalam tabel dibawah ini

Tabel 15 Lembar Hasil Evaluasi Belajar Siklus II

No	KKM	Nilai
1	60	50
2	60	85
3	60	70
4	60	90
5	60	75
6	60	40
7	60	65

8	60	60
9	60	70
10	60	55
11	60	50
12	60	70
13	60	70
14	60	60
15	60	60
Jumlah		1090,00
Nilai Rata-rata		72,67
Nilai Tertinggi		100,00
Nilai Terendah		45,00

Tabel 15 Lembar Persentase Hasil Evaluasi Belajar Siklus II

No	Nilai	Banyak Siswa	Presentasi
1	100	1	6,67
2	95	0	0,00
3	90	1	6,67
4	85	1	6,67
5	80	2	13,33
6	75	2	13,33

7	70	4	26,67
8	65	2	13,33
9	60	0	0,00
10	55	0	0,00
11	50	1	6,67
12	45	1	6,67
13	40	0	0,00
14	35	0	0,00
15	30	0	0,00
16	25	0	0,00
17	20	0	0,00
18	15	0	0,00
19	10	0	0,00
20	5	0	0,00
Jumlah Siswa yang mencapai KKM			13
Persentase ketuntasan klasikal			86,67 %

Dari tabel tersebut menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga persentase ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 86,67%

Tabel 16 Lembar Analisis Hasil Evaluasi Belajar Siklus II

No	Nama	Siklus I	Siklus II	Selisih naik/turun
1	Jumlah	925,00	1090,00	165,00 (+)
2	Nilai rata-rata	61,00	72,67	11,67 (+)
3	Nilai tertinggi	90,00	100,00	10,00 (+)
4	Nilai terendah	40,00	45,00	5,00 (+)
5	Persentase ketuntasan klasikal	66,67 %	86,67 %	33 % (+)
6	Jumlah siswa yang mencapai KKM	10	13	3 (+)

Dalam pembahasan siklus II nilai rata-rata tes terjadi peningkatan sebesar 11,00. Ketuntasan secara klasikal naik 33%, sehingga dari hasil tersebut di atas terjadi perbaikan dan peningkatan prestasi belajar siswa.

3. Refleksi

Setelah pelaksanaan siklus II menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus I. Rata-rata kelas meningkat 11,00 dari 61,67 menjadi 72,67 yang berarti telah memenuhi indikator kerja yaitu rata-rata kelas sekurang-kurangnya 70. Sedangkan untuk jumlah anak yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 13 siswa dari 15 siswa kelas VI yang berarti persentase ketuntasan klasikal mencapai 86,67%

hal ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal telah mencapai indikator ketercapaian yaitu sekurang-kurangnya 70%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Sultan Hasanuddin Kabupaten Gowa dengan angka yang signifikan. .

4. Tindak Lanjut Hasil Penelitian Terhadap Siswa

Dari hasil kegiatan yang dimulai dari siklus I dan berakhir pada siklus ke II diperlukan tindak lanjut dengan membiasakan dan memperbaiki penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* dipadu dengan metode yang lain sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan optimal. Dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar dikemudian hari agar kerangka bangunan atau image siswa yang telah terbangun tetap terjaga pada masa mendatang.

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, pada skripsi yang berjudul: Penerapan Metode *Teams Game Tournament* terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII MTs Sultan Hasanuddin Kabupaten Gowa. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Cara penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab pada Kelas VII MTs Sultan Hasanuddin yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan di sempurnakan dengan refleksi.
2. Setelah penerapan metode TGT para siswa sangat berantusias mengikuti pelajaran Bahasa Arab, sebab dengan metode ini menciptakan suasana kelas yang lebih bersemangat. Hal ini bisa di lihat dari meningkatnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM.).
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament*, hasil belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan, dari yang kurang baik menjadi baik. Secara berturut-turut (berdasar siklus I dan II) hasil belajar menunjukkan partisipasi siswa

yang meningkat karena mereka lebih menyenangi metode TGT di bandingkan dengan metode guru-guru lain yang mereka anggap tidak interaktif.

B. Saran

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan dalam kajian perbaikan pembelajaran ini selanjutnya dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah

- a. Hendaknya memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, termasuk dalam menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
- b. Hendaknya menganjurkan para guru agar selalu menggunakan pembelajaran yang bernuansa PAKEM salah satunya pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

2. Untuk Guru

- a. Hendaknya guru selau inovatif terhadap pembelajaran agar paradigma lama bahwa guru mengajar hanya duduk,diam,dengar,catat,hafal dapat terkikis. Untuk itu penggunaan pembelajaran kooperatif model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran.
- b. Hendaknya guru menjadi fasilitator dan sumber belajar bagi siswa.
- c. Hendaknya mampu memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi terhadap peserta didik, sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal.

- d. Melakukan bimbingan secara intensif kepada siswa yang lambat dalam memahami materi pelajaran, sehingga ada kesejajaran dengan siswa lain yang lebih pandai.
- e. Melakukan analisis terhadap berbagai permasalahan yang terjadi, sehingga dapat segera dicarikan solusinya.

3. Untuk Peserta Didik

Hendaknya lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* sehingga hasil belajar yang diharapkan menjadi lebih baik.

4. Untuk Pengembangan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament*

Perlunya pembiasaan penerapan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan berbagai inovasi misalnya dengan mengadakan “penantang” bagi jawaban siswa sehingga tahapan turnamen bisa lebih kompetitif dan menyenangkan.