

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP KEMAMPUAN MENCERITAKAN TOKOH IDOLA OLEH
SISWA KELAS VII MTS SWASTA DARUL ULUM BUDI AGUNG
MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2016-2017**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

Oleh

**FITRI S
1302040088**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

FITRI S. NPM 1302040088 . Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola oleh Siswa Kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 2017.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Salah satu keterampilan bahasa yang dipelajari sebelum memasuki sekolah serta digunakan untuk komunikasi dan menyampaikan wawasan secara lisan adalah berbicara. Salah satu standar kompetensi di kelas VII adalah berbicara dan salah satu kompetensi dasar dari berbicara adalah menceritakan tokoh idola.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), untuk mengetahui penggunaan metode ceramah terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017. Tujuan akhir penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan. Populasi penelitian ini berjumlah 156 siswa dan sampel diambil dengan menggunakan teknik probability sampling sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel yaitu kelas VII-1 berjumlah 40 siswa dan kelas VII-3 berjumlah 40 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu cara suatu penelitian yang menunjukkan pengaruh suatu metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa menceritakan tokoh idola, dengan teknik ini peneliti menggunakan harga pada T_{tabel} sebagai langkah-langkah dalam mengelola hasil data yang diperoleh siswa. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah tes lisan.

Hasil penelitian yang dihitung menggunakan uji hipotesis, dapat diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan siswa menceritakan tokoh idola yang diajarkan menggunakan model *teams games tournament* dan menggunakan metode ceramah.

Hal ini dilihat dari perbandingan nilai rata-rata yaitu pada kelas kontrol nilai rata-rata diperoleh 86,03 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 94,37. Selanjutnya, dalam pengujian hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (**5,87 > 1,68**) artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII Mts Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017.

Kata Pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhana wa ta'ala, yang telah memberikan rahmat, hidayah-Nya serta diberikan nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola oleh Siswa Kelas VII Mts Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017”**. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan Shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam yang telah membawa umat manusia dari masa kebodohan menjadi manusia yang berilmu pengetahuan. Semoga kita mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir, amin ya rabbal alamin.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda alm. Syahrul dan Ibunda tercinta Marianum yang telah membesarkan, mendidik, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, serta memberikan doa dan dukungannya. Hanya doa yang dapat penulis berikan kepada kedua orang tua, semoga Allah membalas amal baik mereka.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Agussani, M.AP. Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Dr. Mhd.Isman, M.Hum. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Aisiyah Aztri, M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, saran, dan nasehat selama penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bimbingan, saran, bantuan, dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. Pegawai dan staf biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Udsan syahmar dan Uddy Praja, abang yang luar biasa memperjuangkan pendidikan adiknya serta memberikan dukungan baik secara moril dan materil.
8. Nurmalina, adik penulis yang telah memberikan dorongan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat penulis, Siska Rakatiwi Surbakti, Tri Rahma Sari, Ika Siwi yang selalu memberikan semangat dalam segala hal.
10. Teman-teman penulis yang sangat mensupport dalam urusan dunia maupun akhirat : Lusiana Sembiring, Meida, Indah Sahputri, Malinda Situmorang, Natasya Harahap, Juwanti, Lulu, dan saudari yang lainnya.
11. Seluruh teman-teman kelas B Pagi stambuk 2013 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang menempuh masa depan.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah Subhana wa ta'ala selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua dan semoga skripsi

ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, Oktober 2017
Penulis

FITRI S
1302040088

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	5
1. Kerangka Teoretis.....	5
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	5
2.1.Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	5
2.2.Langkah- langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	6
2.3.Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	10
3. Pengertian Tokoh Idola.....	11

3.1.Mengidentifikasi identitas dan keunggulan tokoh idola serta alasanya.....	12
a. Langkah-langkah Menceritakan Tokoh Idola	12
b. Ciri-ciri Tokoh Idola	13
c. Kriteria Menceritakan Tokoh Idola.....	13
A. Kerangka Konseptual	15
B. Hipotesis	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	17
B. Populasi dan Sampel	18
C. Metode Penelitian	20
D. Variabel Penelitian.....	23
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	24
F. Instrumen Penelitian	24
G. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Deskripsi Data Penelitian.....	30
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
C. Uji Persyaratan Analisis Data.....	46
D. Uji Hipotesis.....	47
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 51

A. KESIMPULAN..... 51

B. SARAN..... 51

DAFTAR PUSTAKA 52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian.....	18
Tabel 3.2 jumlah Siswa Kelas VII Mts Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan..	19
Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas VII Mts Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun Pembelajaran 2016-017.....	20
Tabel 3.4 Desain Penelitian.....	21
Tabel 3.5 Langkah-langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	21
Tabel 3.6 Aspek Penilaian Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola.....	25
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Menceritakan Tokoh Idola.....	31
Tabel 4.1 Skor Mentah Kelas Eksperimen.....	33
Tabel 4.2 Skor Mentah Kelas Kontrol.....	35
Tabel 4.3 Nilai Akhir Siswa Kelas Eksperimen.....	37
Tabel 4.4 Tabel Kerja Menghitung Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen.....	37
Tabel 4.5 Kategori Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 4.6 Nilai Akhir Siswa Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4.7 Tabel Kerja Menghitung Rata-rata dan Standard Deviasi Kelas Kontrol.	43
Tabel 4.8 Kategori Nilai Siswa Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.9 Kesimpulan Data Penelitian.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Instrumen Tes.....	54
Lampiran 2 RPP Kelas Eksperimen.....	55
Lampiran 3 RPP Kelas Kontrol.....	62
Lampiran 4 Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen.....	68
Lampiran 5 Lembar jawaban Siswa Kelas Kontrol.....	73
Lampiran 6 Dokumentasi.....	75
Lampiran 7 Tabel t.....	76
Lampiran 8 Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors.....	77
Lampiran 9 Tabel F.....	78
Lampiran 10 Form K-1.....	79
Lampiran 11 Form K-2.....	80
Lampiran 12 Form 11 K-3.....	81
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	82
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal.....	83
Lampiran 15 Surat Keterangan Seminar.....	84
Lampiran 16 Surat Pernyataan.....	85
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	86
Lampiran 18 Surat Izin Riset ke Mts Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan.....	87
Lampiran 19 Surat Keterangan Riset dari Mts Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan.....	88
Lampiran 20 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	89
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Dalam pelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan bahasa tersebut adalah menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Salah satu keterampilan bahasa yang telah dipelajari sebelum memasuki sekolah serta digunakan untuk berkomunikasi dan menyampaikan wawasan secara lisan adalah berbicara.

Salah satu standar kompetensi di kelas VII SMP adalah berbicara dan salah satu kompetensi dasar dari berbicara adalah menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolaknya dengan pilihan kata yang sesuai yang terdapat pada KD.

Tarigan (1986: 14) menyatakan bahwa “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.” Jadi dengan berbicara siswa dapat mengekspresikan pemikiran, gagasan, maupun perasaan yang sedang dialami, dilihat dan dirasakannya. Selain itu berbicara sering dikaitkan dengan bercerita. Telah diketahui bahwa bercerita adalah hal yang sangat menarik dan biasanya sering dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Dengan dua kegiatan

tersebut, dapat melatih imajinasi anak dalam bercerita, khususnya menceritakan tokoh idola. Sedangkan Menurut Abidin (2012:125) “Berbicara pada dasarnya kemampuan untuk mengeluarkan ide, gagasan, ataupun pikirannya kepada orang lain melalui media lisan. Berdasarkan pengertian ini berbicara tidak sekedar menyampaikan pesan tetapi proses melahirkan pesan itu sendiri”. Kemudian menurut Nurgiyantoro (1995:275) “Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa yaitu setelah aktivitas mendengarkan”.

Namun masih banyak siswa yang kurang mampu untuk bercerita. Adapun faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam bercerita, salah satu penyebabnya karena siswa kurang banyak membaca sehingga kosakata yang dimiliki siswa masih tergolong rendah. Hal tersebutlah yang membuat siswa gerogi, malu, kurang ekspresif, dan tersendat-sendat ketika bercerita. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara atau bercerita, peran guru sangat dibutuhkan, terutama dalam hal memilih model pembelajaran yang sesuai dan mampu membuat siswa lebih aktif terutama dalam hal bercerita. Model pembelajaran yang dilakukan guru juga menjadi faktor yang menyebabkan siswa kurang mampu dalam bercerita. Dalam hal ini, guru harus bisa memilih model-model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan bahan ajarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berusaha memperbaiki keadaan dengan menawarkan suatu model pembelajaran yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *teams*

games tournament. Model pembelajaran ini sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola.

Menurut Slavin (2008: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Dengan demikian, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola oleh Siswa MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. kemampuan berbicara siswa masih kurang, khususnya ketika menceritakan tokoh idola.
2. kurangnya kosakata yang dimiliki siswa.
3. kurangnya keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas.
4. kurangnya keseriusan siswa ketika belajar.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas. Batas penelitian ini yaitu “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menceritakan tokoh idola sebelum menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017?
2. Bagaimana kemampuan menceritakan tokoh idola sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017?

E. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan tokoh idola sebelum menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017?
2. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan tokoh idola sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* oleh siswa kelas VII Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017?
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Bagi siswa, setelah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* diharapkan dapat semakin meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam hal menceritakan tokoh idola.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberi solusi dan masukan bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif

dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, terarah, dan tetap terkondisi.

3. Bagi penulis, penelitian ini dapat memperluas wawasan pemikiran, dan pengetahuan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis dalam suatu penelitian berarti merancang teori-teori mengenai hakikat yang memberikan penjelasan tentang konsep yang akan diteliti. Kerangka teoretis juga merupakan landasan dalam mendekati permasalahan penelitian karena dalam kerangka teoretis diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Dengan demikian, pembahasan permasalahan pada penelitian ini didukung dengan para ahli yang relevan.

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) <http://kbbi.web.id/model>. (2015) model adalah pola ataupun contoh, acuan, ragam dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Sedangkan menurut Jihad dan Haris (2010: 25) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi siswa, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dan dalam rencana pengajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian materi pengajaran yang diarahkan secara sistematis dengan desain yang kreatif untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Salah satu model pembelajaran yang sudah dirancang untuk bisa digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournament*.

Menurut Slavin (2008: 163) mengemukakan model *teams games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Menurut Shoimin (2014: 203), pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* memungkinkan. Siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah suatu pendekatan yang melibatkan kelompok kecil selama kegiatan belajar mengajar untuk bekerja sama sebagai suatu tim untuk mempermudah pengambilan keputusan dan membahas persoalan.

2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Menurut Slavin (2008:166-167), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung melalui ceramah. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi.

Pada tahap ini, siswa juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Bahkan agar lebih menarik, penyajian materi bisa disajikan dalam bentuk audiovisual yang dikemas dalam CD interaktif .

Pada saat penyajian materi, siswa harus benar-benar memperhatikan serta berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok, *game* dan saat turnamen akademik. Selain itu, siswa dituntut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan mempresentasikan jawaban di depan kelas.

2) Team (Kelompok)

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen.

Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

Belajar dalam kelompok sangat bermanfaat, karena dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial memupuk keterampilan kerja sama siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud adalah berbagi tugas dengan anggota kelompoknya, saling bekerja sama, aktif bertanya, menjelaskan dan mengemukakan ide, menanggapi jawaban/pertanyaan dari teman, dan sebagainya.

3) *Game* (permainan)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar

permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal *game* beserta teman sekelompoknya.

4) *Tournament* (turnamen)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda.

Meja turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Meja 1 untuk siswa dengan kemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa dengan kemampuan sedang. Meja 3 untuk siswa dengan kemampuan di bawah siswa-siswa di meja 2, dan seterusnya. Di meja turnamen tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Soal-soal turnamen harus dirancang sedemikian rupa agar semua siswa dari semua tingkat kemampuan dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Jadi, guru membuat kartu soal yang sulit untuk siswa pintar, dan kartu dengan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat-peringkat di bawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturannya. Aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

1. cara memulai permainan

Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

2. Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.

Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.

3. Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

4. Memulai putaran selanjutnya

Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru.

5. Perhitungan poin

Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru.

Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

5) *Team Recognice* (penghargaan tim)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok.

Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

2.3 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Games*

Tournament

Menurut Suharjana (2006:10) dan Istiqomah (2006), kelebihan adalah :

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Menurut Suharjana (2006:10) dan Istiqomah (2006), kekurangannya adalah :

- 1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

3. Pengertian Tokoh Idola

Menurut Nurhadi (2007:205), “Tokoh idola adalah tokoh yang dikagumi. Tokoh tersebut dapat siapa saja dan dari kalangan apa saja. Tokoh idola adalah sosok orang atau kelompok orang yang memiliki suatu kelebihan sehingga dapat menarik perhatian seseorang.” Ketika menceritakan tokoh idola, siswa harus memiliki ketertarikan pada seorang tokoh, sehingga membuat siswa ingin mencari tahu segala hal yang berhubungan dengan tokoh yang ia idolakan, setelah itu barulah ia mampu menceritakan tentang tokoh yang diidolakannya. Menceritakan tokoh idola adalah menceritakan kehidupan seseorang yang sangat diidolakan oleh para penggemar

tokoh tersebut karena dianggap mempunyai kelebihan dalam suatu bidang dan juga memiliki sifat baik serta dapat dicontoh.

Tokoh Idola adalah sesosok orang, kelompok orang yang karena suatu kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat menarik perhatian seseorang. Tentunya seseorang mempunyai sesosok tokoh idola yang dipuji-puji saat ini. Tokoh idola itu bisa jadi seorang bintang film, penyanyi, orang tua, guru, grup band, tokoh politik, tokoh masyarakat dan lain-lain.

3.1.Mengidentifikasi identitas dan keunggulan tokoh idola serta alasannya

Ketika seseorang telah mengidolakan seseorang, tentunya ada suatu keingintahuannya, untuk dapat mengenal identitas tokoh yang dimaksud. Identitas itu dapat diperoleh dari berbagai macam sumber. Selain itu, seseorang juga biasanya mengetahui keunggulan apa yang dimiliki tokoh idola tersebut, mungkin dari segi keahliannya dalam bernyanyi, sifatnya yang baik hati, wajah yang menarik dan lain sebagainya.

Menurut Suharma, dkk (2010:133) Langkah-langkah menceritakan tokoh idola adalah sebagai berikut: (1) menyampaikan identitas tokoh, meliputi: tempat serta waktu, lahir, nama orang tua dan keluarga, perjalanan hidupnya, tempat serta waktu ia meninggal dunia; (2) menyampaikan keunggulan-keunggulannya, yaitu sifat-sifat yang dapat diteladani, prestasi yang diraihinya, dan keistimewaan lainnya; (3) menyampaikan alasan mengapa tokoh tersebut pantas diidolakan.

a. Langkah-langkah menceritakan tokoh idola yaitu:

1. Memilih tokoh idola yang populer/terkenal,
2. Menulis identitas tokoh,
3. Menyebutkan karakter tokoh,
4. Menyebutkan keunggulan tokoh,
5. Menyebutkan Prestasi tokoh,
6. Menuliskan alasan mengidolakan tokoh.

(<http://Nugrohocahyo.Blogspot.com/2012/Bahasa-Indonesia-Menceritakan-Tokoh>).

b. Ciri-ciri Menceritakan Tokoh Idola

- a. Ditulis dengan bahasa yang ekspresif.
- b. Mempergunakan tokoh orang pertama untuk si pencerita, dan tokoh orang ketiga sebagai tokoh yang diidolakan.
- c. Bersifat naratif-deskriptif atau cerita yang memberikan suatu gambaran.
- d. Mengandung hubungan kausalitas atau sebab-akibat.

c. Kriteria Penulisan Tokoh Idola

Menceritakan tokoh idola itu membutuhkan pengetahuan tentang diri tokoh idola tersebut. Pengetahuan tentang tokoh idola itu bisa didapatkan dari membaca koran, majalah, atau biografi tokoh idola. Selain itu dapat juga dilakukan dengan wawancara langsung dengan tokoh idola. Hal-hal yang perlu diungkapkan saat menceritakan tokoh idola antara lain :

1. Identitas tokoh yang meliputi ;
 - a. nama lengkap tokoh dan panggilan
 - b. tempat dan tanggal lahir tokoh
 - c. alamat tokoh
 - d. nama orang tua tokoh
 - e. anggota keluarga tokoh (istri dan anak).

2. Pengalaman tokoh

Pengalaman tokoh idola yang perlu untuk diungkapkan saat menceritakan tokoh idola antara lain :

1. Pengalaman Pendidikan Tokoh

Dalam hal ini penulis perlu menceritakan pengalaman-pengalaman sekolah yang dialami oleh tokoh ,mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah tertinggi tokoh. Namun, boleh juga dengan menceritakan pengalaman-pengalaman pendidikan yang menunjukkan kelebihan tokoh seperti: tokoh mendapat beasiswa atau penghargaan yang lain saat menempuh pendidikan, lomba-lomba dan prestasi tokoh idola.

2. Pekerjaan Tokoh

Pekerjaan tokoh yang perlu diceritakan penulis yaitu apa pekerjaan dari sang tokoh serta hasil kerja tokoh yang menunjukkan kehebatan atau kelebihan dari tokoh tersebut. Selain itu juga jabatan-jabatan yang pernah dipegang atau dijabat oleh tokoh, dan lain-lain.

3. Kelebihan-kelebihan lain yang dimiliki tokoh

Tentunya setiap tokoh akan memiliki kelebihan-kelebihan yang bersifat pribadi yang berbeda dengan orang lain. Jika memang penulis menemukan kelebihan tersebut pada diri tokoh idola yang menunjukkan kelebihan yang membuat tokoh tersebut pantas diidolakan, sebaiknya ditulis sebagai pelengkap kelebihan yang dimiliki tokoh idola.

Contoh Menceritakan Tokoh idola

SUTAN TAKDIR ALISJAHBANA

Nama lengkapnya Sutan Takdir Alisjahbana. Tetapi ia lebih dikenal sebagai STA, yang merupakan singkatan dari namanya. Ia adalah seorang cendekiawan, budayawan, dan sastrawan terkenal. Karya sastranya yang sangat terkenal adalah ; Tak Putus Dirundung Malang, Dian yang Tak Kunjung Padam, Layar Terkembang, Kalah dan Menang, Tebaran Mega, Perempuan di Persimpangan Jalan , dan lain-lain.

Pada tahun 1993, Ia mendirikan majalah Poejangga Baroe bersama beberapa kawannya. Tahun 1930 sampai tahun 1942, Ia menjabat sebagai redaktur Balai Pustaka. Pada saat itu, terjadi polemik antara Sutan Takdir Alisjahbana dengan sejumlah tokoh seperti Ki Hajar Dewantara dan dr. Soetomo. Polemik ini, kemudian dikenal sebagai polemik kebudayaan.

Sutan Takdir Alisjahbana sangat dikenal di dunia internasional. Ia menjadi anggota beberapa organisasi ilmiah tingkat internasional. Ia bahkan pernah mengajar di beberapa perguruan tinggi di Asia dan Amerika.

Sutan Takdir Alisjahbana, lahir di Natal Sumatra Utara tanggal 11 Februari 1908. Ayahnya bernama Raden Alisjahbana bergelar Sutan Amin. Pekerjaan ayahnya seorang guru di Bengkulu.

STA dikarunia sembilan orang anak. Anak-anaknya banyak yang mengikuti keberhasilan bapaknya. Salah satu anaknya, Prof.Dr.Ing.Iskandar Alisjahbana, pernah menjabat sebagai rektor Institut Teknologi Bandung.

Atas peran sertanya dalam bidang kebudayaan, pemerintah Republik Indonesia menganugerahi Satya Lencana Kebudayaan kepada Sutan Takdir Alisjahbana.

B. Kerangka Konseptual

Dalam kerangka teoretis telah dijelaskan dan disimpulkan hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini. Uraian tersebut menjelaskan hal yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu pengaruh model *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola.

Untuk memperjelas pengertian konsep-konsep yang terdapat dalam judul yang akan diteliti maka peneliti akan menjelaskan mengenai hal-hal yang menjelaskan dengan judul, yaitu model *teams games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik. Tokoh idola

adalah tokoh yang dikagumi. Tokoh tersebut dapat siapa saja dan dari kalangan apa saja. Tokoh idola adalah sosok orang atau kelompok orang yang memiliki suatu kelebihan sehingga dapat menarik perhatian seseorang.

C. Hipotesis

Nazir (2011: 15) mengatakan, Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi.

Dengan demikian, hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih terus diuji secara empiris. Berdasarkan landasan teoritis, dapat dirumuskan jawaban sementara (hipotesis) yaitu “Adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017.

BAB III

METODE PENELITIAN

A.Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan. Adapun pertimbangan penelitian memilih sekolah tersebut karena ketersediaan data yang dibutuhkan dan judul yang belum pernah diadakan di sekolah tersebut.

- a. Sepengetahuan penulis di MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan belum pernah dilakukan penelitian mengenai menceritakan tokoh idola.
- b. Data yang dibutuhkan untuk menjawab masalah ini memungkinkan diperoleh di sekolah ini.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan selama lima bulan, yaitu dari bulan Mei 2017 sampai bulan september 2017. Seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1

Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / Minggu																			
		Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul			■	■																
2	Penulisan Proposal					■	■	■	■												
3	Bimbingan Proposal									■	■	■	■								
4	Seminar Proposal													■							
5	Perbaikan Proposal														■	■					
6	Pengumpulan Data																	■	■	■	
7	Analisis Data Penelitian																		■	■	■
8	Penulisan Skripsi																		■	■	■
9	Bimbingan Skripsi																		■	■	■
10	Ujian Skripsi																				■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2014: 117), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Berdasarkan pengamatan penelitian jumlah siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017 yang berjumlah 156 orang yang terdiri dari empat kelas, untuk lebih jelasnya sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3.2.

Jumlah Siswa Kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan

No	Kelas	Jumlah
1	VII-1	40
2	VII-2	38
3	VII-3	40
4	VII-4	38
Jumlah		156 orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, seperti yang dikatakan Sugiyono (2014: 118).

Untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian ini, terdapat berbagai teknik sampling diantaranya yaitu *probability sampling*. Pengambilan sampel untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak, yaitu dengan cara:

- a. Menulis setiap nama kelas pada potongan-potongan kertas dengan ukuran yang sama.
- b. Menggulung kertas satu persatu.
- c. Memasukkan kertas ke dalam sebuah wadah kemudian mengaduk-aduk kertas tersebut dan mengambil dua gulungan kertas. Kertas gulungan yang terambil adalah kelas VII-1 dan kelas VII-3.

Berdasarkan pengambilan sampel diatas, maka dapat ditetapkan kelas yang diambil yaitu:

- a. 40 siswa di kelas VII-1 yang sebagai kelas eksperimen.
- b. 40 siswa di kelas VII-3 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.3

**Sampel siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan
Tahun Pembelajaran 2016-2017**

No	Kelas	Perlakuan	Jumlah Siswa
1	VII-1	Eksperimen	40
2	VII-3	Kontrol	40
Jumlah			80

C. Metode Penelitian

Metode merupakan cara yang dilakukan untuk mencari kebenaran dengan mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan guna mencapai tujuan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2014:47), bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini menggunakan desain pembelajaran *pottest-only control desaign*. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda. Desain tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4

Desaign Penelitian *Pottest-only Control Desaign*

No	Kelas	Kelompok	Perlakuan	Tes
1	R (VII-1)	Eksperimen	X	O ₂
2	R (VII-3)	Control		O ₄

Keterangan:

R (VII-1) : kelas eksperimen

R (VII-3) : Kelas kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan model *teams games tournament*

O₂ : Pemberian posttes setelah perlakuan menggunakan model *teams games tournament*

O₄ : Pemberian posttes setelah perlakuan tanpa model *teams games tournament*.

Tabel 3.5

Langkah-langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tahapan	Kelas Eksperimen dengan Model Teams Games Tournament	Kelas Kontrol tanpa Model Teams Games Tournament
Pendahuluan	<p>1. Guru mengucapkan salam dan mengabsen kehadiran siswa.</p> <p>2. Guru menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa serta memberikan motivasi.</p> <p>Kegiatan inti</p> <p>1. Guru menyampaikan materi pelajaran tentang menceritakan tokoh idola kepada siswa serta lalu guru menyiapkan: kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/bahan.</p> <p>2. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang atau lebih.</p>	<p>1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan melakukan perkenalan.</p> <p>2. Guru mengabsen kehadiran siswa.</p> <p>3. Guru menguraikan kompetensi dasar yang harus dicapai pada pokok bahasan menceritakan tokoh idola.</p> <p>4. Guru memberika apresiasi dan motivasi.</p> <p>Kegiatan Inti</p>

	<p>3. Guru mengarahkan aturan permainan.</p> <p>4. siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suka.</p> <p>5. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.</p> <p>6. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.</p> <p>7. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi</p>	<p>1. Guru membacakan artikel tentang tokoh yang diidolakan.</p> <p>2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan.</p> <p>3. Guru menyuruh siswa maju satu persatu ke depan untuk menceritakan tokoh idolanya masing-masing.</p> <p>4. Guru melakukan penilaian pada saat siswa maju ke depan dengan tabel pengamatan yang telah disiapkan guru yang berisi kriteria</p>
--	--	--

	<p>jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.</p> <p>8. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda.</p> <p>9. Pemberian penghargaan (<i>rewards</i>) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.</p> <p>10. Guru mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen.</p> <p>Kegiatan akhir</p> <p>1. Guru mengumumkan hasil penilaian pada siswa dari menceritakan tokoh idola secara individu.</p> <p>2. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	<p>penilaian</p> <p>menceritakan tokoh idola.</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>
--	---	--

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian yang di dalamnya menunjukkan beberapa perbedaan (variasi). Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel X_1 : Kemampuan menceritakan tokoh idola sebelum menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.
2. Variabel X_2 : Kemampuan menceritakan tokoh idola sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian adalah:

1. Model *Teams Games Tournament* adalah sebuah model pembelajaran pertandingan permainan tim, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.
2. Menceritakan tokoh idola adalah menceritakan kehidupan seseorang yang sangat diidolakan oleh para penggemar tokoh tersebut karena dianggap mempunyai kelebihan dalam suatu bidang dan juga memiliki sifat baik serta dapat dicontoh.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk menjaring data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *performans* atau tes perbuatan yaitu tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan atau tertulis dan pelaksanaan tugasnya disampaikan dengan perbuatan atau unjuk kerja.

Menurut Cahyani dan Hodijah (2007:64) menyatakan bahwa penilaian kemampuan berbicara mencakup tiga aspek. Aspek tersebut yakni : bahasa lisan, isi pembicaraan, dan teknik penampilan. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan tokoh idola siswa diberikan tes perbuatan dengan indikator penilaian sebagaimana tabel berikut ini

Tabel 3.6

Aspek Penilaian Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor
1	Bercerita dengan bahasa yang ekspresif	Bercerita dengan bahasa ekspresif sangat tepat	3
		Bercerita dengan bahasa ekspresif kurang tepat	2
		Bercerita dengan bahasa ekspresif tidak tepat	1
2	Bercerita dengan menggunakan tokoh orang pertama dan tokoh	Bercerita dengan menggunakan tokoh orang pertama dan tokoh	3

	orang ketiga	orang ketiga sangat tepat	
		Bercerita dengan menggunakan tokoh orang pertama dan tokoh orang ketiga kurang tepat	2
		Bercerita dengan menggunakan tokoh orang pertama dan tokoh orang ketiga tidak tepat	1
3	Cerita bersifat naratif-deskriptif	Cerita bersifat naratif-deskriptif sangat tepat	3
		Cerita bersifat naratif-deskriptif kurang tepat	2
		Cerita bersifat naratif-deskriptif tidak tepat	1
4	Cerita mengandung hubungan kausalitas atau sebab akibat	Cerita mengandung hubungan kausalitas atau sebab akibat sangat tepat	3
		Cerita mengandung hubungan kausalitas atau sebab akibat kurang tepat	2
		Cerita mengandung hubungan kausalitas atau sebab akibat	1

		tidak tepat	
Total Skor			12

Keterangan:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.7

Pedoman Penilaian Menceritakan Tokoh Idola

No	Kategori	Nilai
1	Sangat baik	80-100
2	Baik	66-79
3	Cukup	56-65
4	Kurang	40-45

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang diolah adalah hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan pengelolaan data, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Mencatat skor/nilai kemampuan menceritakan tokoh idola baik untuk variabel X_1 maupun X_2 .
2. Menghitung nilai akhir siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skorpemerolehan}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

3. Menghitung mean dan standar deviasi variabel X_1 dan X_2 dengan menggunakan rumus:

a. Mencari mean

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M : Nilai rata-rata kelas

$\sum fx$: Jumlah seluruh nilai siswa

N : Jumlah siswa

(Gunawan, 2013:36)

b. Mencari standar deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum f(X-M)^2}}{N}$$

Keterangan:

SD : Standar deviasi dari sampel yang diteliti

$\sum f$: Jumlah skor

M : Nilai rata-rata

N : Jumlah siswa

(Gunawan, 2013:58)

4. Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat digunakan uji “t”.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 : Skor rata-rata kelas eksperimen

X_2 : Skor rata-rata kelas kontrol

S_1 : Varian kelas eksperimen

S_2 : Varian kelas kontrol

n_1 : jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : jumlah sampel kelas kontrol

(Sugiyono, 2014:273)

5. Penguasaan Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga *thitung* dengan *ttabel* pada $N=80$ dengan tingkat :5% dengan ketentuan: jika *thitung* > *ttabel* , maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan pengertian ada pengaruh model pembelajaran *times games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Data yang dibutuhkan dalam proses analisis data ada dua, hal ini sesuai dengan judul penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data skor mentah pada kelas eksperimen dan skor mentah pada kelas kontrol.

1. Deskripsi data skor mentah kemampuan menceritakan tokoh idola pada kelas eksperimen

Data diperoleh melalui tes perbuatan yaitu tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan oleh siswa, berdasarkan data yang diperoleh dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang siswa, dapat diketahui bahwa skor mentah siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1**Skor Mentah Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian				Skor Total
		1	2	3	4	
1	Anastasya	4	3	2	2	11
2	Anaya Oktavia	3	3	4	2	12
3	Anjelita Rusmadita	3	2	3	3	11
4	Andriynn	3	3	3	3	12
5	Apriza	2	3	4	2	11
6	Aqilla Nazwa	3	3	3	3	12
7	Ari Gunawan	3	2	4	2	11
8	Ar Rayhan Fabiansyah	2	2	4	4	12
9	Beby Aura Nabila	2	2	4	4	12
10	Dio Setiawan	3	3	4	2	12
11	Dliya Athifa	2	3	4	3	12
12	Eva Suci Ramadhani	3	2	3	3	11
13	Feri Irawan	2	2	4	3	11
14	Ganda Hidayat Ramadan	3	2	2	3	10
15	Ghefira Tasya	4	4	2	2	12

16	Iksan Wirayuda	3	3	4	2	12
17	M. Mashaal	4	2	3	2	11
18	Mhd Farhan Syahputra Lbs	3	3	3	3	12
19	Mhd Ferdiansyah	3	3	4	2	12
20	Mhd Julfahrizan Prayogi	3	2	4	2	11
21	Muhammad Daffa Zakwa	3	3	4	2	12
22	Muhammad Fadli Harahap	2	3	3	2	10
23	Muhammad Fahri Ramadhan	2	3	4	3	12
24	Muhammad Fajar	2	2	4	2	10
25	Muhammad Iqbal	3	2	4	3	12
26	Nisfu Radiansyah	3	2	4	2	11
27	Nova Chamelia PutriChaniago	2	3	3	2	10
28	Novia Ardana	3	2	4	2	11
29	Putri Pratiwi	3	3	3	3	12
30	Ridho Kurniawan	2	4	4	2	12
31	Rifqi Maulana	3	3	3	2	11
32	Riski Dea Ananda	3	2	4	2	11
33	Rezkya Nabila	2	3	3	4	12
34	Sultan Abiyyu	2	3	3	2	10
35	Syafna Juliawan Prayoga	2	2	4	4	12
36	Tri Aulia Hidayat	2	3	3	3	11

37	Vitra Okta Aulia	3	3	2	2	10
38	Willy Randi Syawali	3	2	4	2	11
39	Wulan Permatasari	2	3	4	2	11
40	Zalfa'a Zahirah	2	3	4	3	12
Total		-	-	-	-	453

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor mentah siswa adalah 453 dengan skor tertinggi 12 dan skor terendah 10. Untuk menyimpulkan hasil penelitian, sebelumnya perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan mengubah skor mentah menjadi nilai akhir.

2. Deskripsi data skor mentah kemampuan menceritakan tokoh idola pada kelas kontrol

Data diperoleh melalui tes perbuatan yaitu tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan oleh siswa, berdasarkan data yang diperoleh dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang siswa, dapat diketahui bahwa skor mentah siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2**Skor Mentah Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian				Skor Total
		1	2	3	4	
1	Abdul Rahman	2	2	4	3	11
2	Abdul Rahul	2	3	2	4	11
3	Adinda Amelia Putri	3	1	3	2	9
4	Aditya Gunawan	3	3	3	2	11
5	Aditya Pratama	2	2	4	2	10
6	Agung Prastio	2	3	3	3	11
7	Agung Pratama	2	2	2	3	9
8	Agus Salim	3	2	4	2	11
9	Ahmad Afandi	3	2	2	3	10
10	Bagas Ramaddan Damanik	2	2	2	4	10
11	Bahari Ahmad Siahaan	3	2	2	3	10
12	Chairil Anwar Daulay	3	2	3	3	11
13	Dayu Syahliza	2	2	3	3	10
14	Delvi Septa Riana	2	3	3	2	10

15	Ersa Zahra Umairah	2	2	3	4	11
16	Fajar Sidik	2	2	2	3	9
17	Fauzan Ibrahim	3	2	3	2	10
18	M. Aidil Fitrah	3	3	3	2	11
19	M. Alfin	3	2	3	2	10
20	M. Andi Satria Wardana	3	2	2	4	11
21	M. Arif Ardian	2	2	4	2	10
22	M. Dio Shaifullah Hasibuan	3	3	2	2	10
23	M. Gerhan Lentera	2	1	3	4	10
24	M. Irfan Pandiangan	3	2	4	2	11
25	M. Ismail	3	2	2	4	11
26	M. Nicky Fauzan	2	2	2	4	10
27	M. Rafli Khan	2	2	4	3	11
28	Mutia Rahma	2	2	3	3	10
29	Mutia Zahra	2	2	3	3	10
30	Nadiyah Salsabila	2	2	4	2	10
31	Nailah Ramadhani	3	1	3	3	10
32	Nazla Annur	3	2	4	2	11
33	Rafif Aziz	2	3	3	3	11
34	Rahma Amanda	2	2	3	4	11
35	Saiba Nabila	2	2	4	2	10

36	Sakinah Desi Aulia	2	2	3	4	11
37	Shofa Khairisa Rahadi	2	2	2	3	9
38	T. Nur Cahaya	3	2	4	2	11
39	Tatia Dewi Syahrani	2	2	2	4	10
40	Yundita Alicia Putri	2	2	4	2	10
Total		-	-	-	-	413

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah skor mentah siswa adalah 413 dengan skor tertinggi 11 dan skor terendah adalah 9. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis terlebih dahulu uji persyaratan analisis yaitu menghitung nilai akhir, nilai rata-rata dan standar deviasi.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Nilai akhir, nilai rata-rata dan standard deviasi kelas eksperimen

Perhitungan nilai akhir siswa dihitung berdasarkan skor mentah siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor mentah siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Maka, untuk siswa dengan nomor absensi 1,

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{11}{12} \times 100 = 91,66$$

Dengan melakukan cara yang sama, maka diperoleh nilai akhir siswa sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 4.3

Nilai Akhir Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Skor Total	Nilai Akhir
1	Anastasya	11	91,66
2	Anaya Oktavia	12	100,00
3	Anjelita Rusmadita	11	91,66
4	Andriynn	12	100,00
5	Apriza	11	91,66
6	Aqilla Nazwa	12	100,00
7	Ari Gunawan	11	91,66
8	Ar Rayhan Fabiansyah	12	100,00
9	Beby Aura Nabila	12	100,00
10	Dio Setiawan	12	100,00
11	Dliya Athifa	12	100,00
12	Eva Suci Ramadhani	11	91,66
13	Feri Irawan	11	91,66
14	Ganda Hidayat Ramadan	10	83,33
15	Ghefira Tasya	12	100,00

16	Iksan Wirayuda	12	100,00
17	M. Mashaal	11	91,66
18	Mhd Farhan Syahputra Lbs	12	100,00
19	Mhd Ferdiansyah	12	100,00
20	Mhd Julfahrizan Prayogi	11	91,66
21	Muhammad Daffa Zakwa	12	100,00
22	Muhammad Fadli Harahap	10	83,33
23	Muhammad Fahri Ramadhan	12	100,00
24	Muhammad Fajar	10	83,33
25	Muhammad Iqbal	12	100,00
26	Nisfu Radiansyah	11	91,66
27	Nova Chamelia Putri Chaniago	10	83,33
28	Novia Ardana	11	91,66
29	Putri Pratiwi	12	100,00
30	Ridho Kurniawan	12	100,00
31	Rifqi Maulana	11	91,66
32	Riski Dea Ananda	11	91,66
33	Rezky Nabila	12	100,00
34	Sultan Abiyyu	10	83,66
35	Syafna Juliawan Prayoga	12	100,00
36	Tri Aulia Hidayat	11	91,66

37	Vitra Okta Aulia	10	83,33
38	Willy Randi Syawali	11	91,66
39	Wulan Permatasari	11	91,66
40	Zalfa'a Zahirah	12	100,00
Total		453	3774,88

Berpedoman pada tabel di atas dapat diketahui nilai tertinggi dan terendah siswa pada kelas eksperimen. Nilai tertinggi adalah 100,00 dan nilai terendah adalah 83,33. Setelah diketahui nilai akhir siswa, maka dapat disusun tabel kerja perhitungan nilai rata-rata dan standard deviasi untuk kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 4.4

Tabel Kerja Menghitung Rata-rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	X_1	X_1^2
1	Anastasya	91,66	8401,55
2	Anaya Oktavia	100,00	10,000
3	Anjelita Rusmadita	91,66	8401,55
4	Andriynn	100,00	10,000
5	Apriza	91,66	8401,55
6	Aqilla Nazwa	100,00	10,000
7	Ari Gunawan	91,66	8401,55

8	Ar Rayhan Fabiansyah	100,00	10,000
9	Beby Aura Nabila	100,00	10,000
10	Dio Setiawan	100,00	10,000
11	Dliya Athifa	100,00	10,000
12	Eva Suci Ramadhani	91,66	8401,55
13	Feri Irawan	91,66	8401,55
14	Ganda Hidayat Ramadan	83,33	6943,88
15	Ghefira Tasya	100,00	10,000
16	Iksan Wirayuda	100,00	10,000
17	M. Mashaal	91,66	8401,55
18	Mhd Farhan Syahputra Lbs	100,00	10,000
19	Mhd Ferdiansyah	100,00	10,000
20	Mhd Julfahrizan Prayogi	91,66	8401,55
21	Muhammad Daffa Zakwa	100,00	10,000
22	Muhammad Fadli Harahap	83,33	6943,88
23	Muhammad Fahri Ramadhan	100,00	10,000
24	Muhammad Fajar	83,33	6943,88
25	Muhammad Iqbal	100,00	10,000
26	Nisfu Radiansyah	91,66	8401,55
27	Nova Chamelia Putri Chaniago	83,33	6943,88
28	Novia Ardana	91,66	8401,55

29	Putri Pratiwi	100,00	10,000
30	Ridho Kurniawan	100,00	10,000
31	Rifqi Maulana	91,66	8401,55
32	Riski Dea Ananda	91,66	8401,55
33	Rezky Nabila	100,00	10,000
34	Sultan Abiyyu	83,33	6943,88
35	Syafna Juliawan Prayoga	100,00	10,000
36	Tri Aulia Hidayat	91,66	8401,55
37	Vitra Okta Aulia	83,33	6943,88
38	Willy Randi Syawali	91,66	8401,55
39	Wulan Permatasari	91,66	8401,55
40	Zalfa'a Zahirah	100,00	10,000
Total		3774,88	357686,5

Menggunakan nilai akhir siswa untuk menghitung nilai rata-rata dan standard deviasi dengan rumus sebagai berikut.

$$n_1 = 40$$

$$\sum x_1 = 3774,88 ; \sum x_1^2 = 357686,5$$

Maka:

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum x^2}{n^2} = \frac{3774,88}{40} = 94,37$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 94,37. Langkah selanjutnya adalah menghitung standard deviasi kelas eksperimen, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} SD_1 &= \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n_2(n_2-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{40(357686,5) - (3774,88)^2}{40(40-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1430,74 - 1424,97}{1560}} \\ SD_1 &= \sqrt{\frac{5770}{1560}} = \sqrt{369,87} = 54,50 \end{aligned}$$

Berdasarkan dua perhitungan di atas maka dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 94,37 dengan kategori sangat baik dan standard deviasi sebesar 54,50. Kategori nilai yang dapat disimpulkan berdasarkan nilai yang telah dihitung sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Kategori Nilai Siswa Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentasi
1	80-100	Sangat baik	40	100%
2	66-79	Baik		
3	56-65	Cukup		
4	40-55	Kurang		
5	<39	Gagal	-	
Total			40	100%
Nilai Rata-rata			94,37	Sangat baik

2. Nilai akhir, nilai rata-rata dan standard deviasi kelas kontrol

Perhitungan nilai akhir siswa dihitung berdasarkan skor mentah 40 orang siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor mentah siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Maka, untuk siswa dengan nomor absensi 1,

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{11}{12} \times 100 = 91,66$$

Dengan melakukan cara yang sama, maka diperoleh nilai akhir siswa sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 4.6

Nilai Akhir Siswa Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Skor Total	Nilai Akhir
1	Abdul Rahman	11	91,66
2	Abdul Rahul	11	91,66
3	Adinda Amelia Putri	9	75,00
4	Aditya Gunawan	11	91,66
5	Aditya Pratama	10	83,33
6	Agung Prastio	11	91,66
7	Agung Pratama	9	75,00
8	Agus Salim	11	91,66
9	Ahmad Afandi	10	83,33
10	Bagas Ramaddan Damanik	10	83,33
11	Bahari Ahmad Siahaan	10	83,33
12	Chairil Anwar Daulay	11	91,66

13	Dayu Syahliza	10	83,33
14	Delvi Septa Riana	10	83,33
15	Ersa Zahra Umairah	11	91,66
16	Fajar Sidik	9	75,00
17	Fauzan Ibrahim	10	83,33
18	M. Aidil Fitrah	11	91,66
19	M. Alfin	10	83,33
20	M. Andi Satria Wardana	11	91,66
21	M. Arif Ardian	10	83,33
22	M. Dio Shaifullah Hasibuan	10	83,33
23	M. Gerhan Lentera	10	83,33
24	M. Irfan Pandiangan	11	91,66
25	M. Ismail	11	91,66
26	M. Nicky Fauzan	10	83,33
27	M. Rafli Khan	11	91,66
28	Mutia Rahma	10	83,33
29	Mutia Zahra	10	83,33
30	Nadiyah Salsabila	10	83,33
31	Nailah Ramadhani	10	83,33
32	Nazla Annur	11	91,66
33	Rafif Aziz	11	91,66

34	Rahma Amanda	11	91,66
35	Saiba Nabila	10	83,33
36	Sakinah Desi Aulia	11	91,66
37	Shofa Khairisa Rahadi	9	75,00
38	T. Nur Cahaya	11	91,66
39	Tatia Dewi Syahrani	10	83,33
40	Yundita Alicia Putri	10	83,33
Total		413	3441,49

Berpedoman pada tabel di atas dapat diketahui nilai tertinggi dan terendah siswa pada kelas eksperimen. Nilai tertinggi adalah 91,66 dan nilai terendah adalah 75,00. Setelah diketahui nilai akhir siswa, maka dapat disusun tabel kerja perhitungan nilai rata-rata dan standard deviasi untuk kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 4.7

Tabel Kerja Menghitung Rata-rata dan Standard Deviasi Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	X₁	X₂²
1	Abdul Rahman	91,66	8401,55
2	Abdul Rahul	91,66	8401,55
3	Adinda Amelia Putri	75,00	5625,00
4	Aditya Gunawan	91,66	8401,55
5	Aditya Pratama	83,33	6943,88
6	Agung Prastio	91,66	8401,55
7	Agung Pratama	75,00	5625,00
8	Agus Salim	91,66	8401,55
9	Ahmad Afandi	83,33	6943,88
10	Bagas Ramaddan Damanik	83,33	6943,88
11	Bahari Ahmad Siahaan	83,33	6943,88
12	Chairil Anwar Daulay	91,66	8401,55
13	Dayu Syahliza	83,33	6943,88
14	Delvi Septa Riana	83,33	6943,88
15	Ersa Zahra Umairah	91,66	8401,55
16	Fajar Sidik	75,00	5625,00
17	Fauzan Ibrahim	83,33	6943,88

18	M. Aidil Fitrah	91,66	8401,55
19	M. Alfin	83,33	6943,88
20	M. Andi Satria Wardana	91,66	8401,55
21	M. Arif Ardian	83,33	6943,88
22	M. Dio Shaifullah Hasibuan	83,33	6943,88
23	M. Gerhan Lentera	83,33	6943,88
24	M. Irfan Pandiangan	91,66	8401,55
25	M. Ismail	91,66	8401,55
26	M. Nicky Fauzan	83,33	6943,88
27	M. Rafli Khan	91,66	8401,55
28	Mutia Rahma	83,33	6943,88
29	Mutia Zahra	83,33	6943,88
30	Nadiyah Salsabila	83,33	6943,88
31	Nailah Ramadhani	83,33	6943,88
32	Nazla Annur	91,66	8401,55
33	Rafif Aziz	91,66	8401,55
34	Rahma Amanda	91,66	8401,55
35	Saiba Nabila	83,33	6943,88
36	Sakinah Desi Aulia	91,66	8401,55
37	Shofa Khairisa Rahadi	75,00	5625,00
38	T. Nur Cahaya	91,66	8401,55

39	Tatia Dewi Syahrani	83,33	6943,88
40	Yundita Alicia Putri	83,33	6943,88
Total		3441,49	297260,1

Menggunakan nilai akhir siswa untuk menghitung nilai rata-rata dan standard deviasi dengan rumus sebagai berikut.

$$n_1 = 40$$

$$\sum x_2 = 3441,49 ; \sum x_2^2 = 297260,1$$

Maka:

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{3441,49}{40} = 86,03$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 86,03. Langkah selanjutnya adalah menghitung standard deviasi kelas kontrol, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 SD_2 &= \sqrt{\frac{n_2 \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n_2(n_2-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{40(297260,1) - (3441,49)^2}{40(40-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{11770,40 - 11843,85}{1560}}
 \end{aligned}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{7345}{1560}} = \sqrt{470,8} = 68,61$$

Berdasarkan dua perhitungan di atas maka dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 86,03 dengan kategori sangat baik dan standard deviasi sebesar 68,61. Kategori nilai yang dapat disimpulkan berdasarkan nilai yang telah dihitung sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8

Kategori Nilai Siswa Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	80-100	Sangat Baik	36	90%
2	66-79	Baik	4	10%
3	56-65	Cukup	-	-
4	40-55	Kurang	-	-
5	<39	Gagal	-	-
Total			40	100%

C. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

1. Kelas Eksperimen

No	X_1	f_1	Fkum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	83,33	6	6	-0,21	0,4842	0,1500	0,3342
2	91,66	15	21	-0,06	0,2422	0,5250	0,2828
3	100,00	19	40	-0,10	0,3531	1,000	0,6469

Dari harga mutlak $|F(Z_i)-S(Z_i)|$ yang terbesar (L_{hitung}) = 0,6469. Dari daftar uji liliefors dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan $N = 40$ maka diperoleh harga $L_{tabel} = 0,1401$. Jadi diperoleh hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,6469 > 0,1401$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dengan model *teams games tournament* pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Kelas Kontrol

No	X_1	f_1	Fkum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)-S(Z_i)
1	75,00	3	3	-0,16	0,4505	0,0750	0,3755
2	83,33	20	23	-0,04	0,1736	0,5000	0,3264
3	91,66	17	40	0,07	0,2734	0,4250	0,6432

Dari harga mutlak $|F(Z_i)-S(Z_i)|$ yang terbesar (L_{hitung}) = 0,6432. Dari daftar uji liliefors dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan $N = 40$ maka diperoleh harga $L_{tabel} = 0,1401$. Jadi diperoleh hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,6432 > 0,1401$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas kontrol berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah uji homogenitas variansi dan uji bartlett. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Homogenitas dalam penelitian ini adalah:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{470,833}{369,872} = 1,27$$

F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} diperoleh bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,27 < 2,33$) sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari kelompok yang homogen. Artinya, data yang diperoleh mewakili seluruh populasi.

D. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan mentabulasikan data yang telah dipaparkan sebelumnya, sehingga lebih mudah untuk dianalisis. Kemudian, nilai siswa dianalisis dengan menggunakan rumus t-test agar dapat diuji hipotesis penelitiannya. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti menyimpulkan kembali nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan tabel berikut.

Tabel 4.9

Kesimpulan Data Penelitian

Jenis Data	Eksperimen	Kontrol
Mean	94,37	86,03
SD	75,00	68,61
SD ²	369,87	470,80
Jumlah siswa (n)	40	40

Berdasarkan data yang diperoleh di atas, maka dapat diuji hipotesis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan nilai, } S^2 = \frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Maka,

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \\ &= \frac{(40 - 1)(369,87) + (40 - 1)(470,80)}{(40 + 40) - 2} \\ &= \frac{(39)(369,87) + (39)(470,80)}{78} \\ &= \frac{1442,49 + 1836,12}{78} \end{aligned}$$

$$= \frac{3278,6}{78}$$

$$S^2 = 42,03$$

$$S = \sqrt{42,03} = 64,83$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh deviasi gabungan (S) sebesar 64,83, maka dapat dihitung besar t-tes dengan langkah sebagai berikut:

$$T_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$T_{\text{hitung}} = \frac{94,37 - 86,03}{(64,83) \sqrt{\frac{1}{40} + \frac{1}{40}}}$$

$$= \frac{8,34}{(64,83) \sqrt{0,05}}$$

$$= \frac{8,34}{(64,83)(0,22)}$$

$$= \frac{83,4}{14,2}$$

$$T_{\text{hitung}} = 5,87$$

Harga pada t_{tabel} pada $dk = (n_1 + n_2) - 2 = 78$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ ($t_{\text{tabel}} = t_{(1-\alpha; dk)} = t_{0,95; 64}$) adalah 1,68. Maka, harga t_{hitung} dibandingkan dengan harga t_{tabel} ternyata $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($5,87 > 1,68$). Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, maka H_a yang diajukan *diterima* dan H_o *ditolak*. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa **terdapat pengaruh yang signifikan** penggunaan model *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan Tahun pembelajaran 2016-2017.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dilihat secara garis besar berdasarkan skor siswa yang telah diubah menjadi nilai akhir. Dengan membandingkan nilai rata-rata kedua kelas dapat diketahui bahwa uji hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol memiliki perbedaan yang cukup jauh. Hal tersebut menunjukkan hasil pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* mencapai nilai rata-rata 94,37. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah mencapai nilai rata-rata siswa hanya 86,03.

Hasil uji hipotesis penelitian disimpulkan bahwa penggunaan model *teams games tournament* dapat disarankan terhadap siswa karena mampu meningkatkan dan mempermudah siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi menceritakan tokoh idola. Berdasarkan riset yang dilakukan dapat diketahui bahwa pada saat menerapkan model *teams games tournament* siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara melalui materi menceritakan tokoh idola.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dipaparkan sebelumnya dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa menceritakan tokoh idola pada kelas eksperimen yang menggunakan model *teams games tournament* diperoleh nilai rata-rata 94,37.
2. Kemampuan siswa menceritakan tokoh idola pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 86,03.
3. Uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,87 > 1,68) sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model *teams games tournament* terhadap kemampuan menceritakan tokoh idola oleh siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung Medan tahun pembelajaran 2016-2017

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas saran yang dapat diberikan adalah:

1. Bagi guru mata pelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan materi menceritakan tokoh idola dapat diterapkan model *teams games tournament*.

2. Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa lain yang ingin melanjutkan penelitian mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Gunawan, Ali Muhammad. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Isah Cahyani dan Hodijah. 2007. *Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD*. UPI Pers: Bandung
- Nazir, Moh. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indah.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta:BPFE.
- Nurhadi, dkk. 2007. *Bahasa Indonesia Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2016*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning:Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharma dkk. 2010. *Bahasa Indonesia Untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Yudhistira.
- Tarigan,H.G. 1986. *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- <http://kbbi.web.id/model>.
- (<http://Nugrohocahyo.Blogspot.com/2012/Bahasa-Indonesia- Menceritakan-Tokoh>).