

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

Paparan data dalam penelitian ini merupakan deskripsi tentang hal penelitian yang diperoleh lapangan sebagaimana berikut ini:

##### **1. Lokasi Penelitian**

Latar belakang lokasi penelitian merupakan data-data yang mengenai Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan, berikut peneliti uraikan di bawah ini:

##### **a) Sejarah berdirinya Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pamekasan**

Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Pamekasan adalah lembaga pendidikan Negeri yang ada di Jl. Jalmak Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan yang didirikan pada tahun 1996. Lembaga ini berdiri karena banyaknya siswa di Pamekasan sehingga sekolah yang ada di Pamekasan tidak bisa menampung siswa yang teralau banyak, sehingga pihak PEMDA mengusulkan ke pusat untuk mendirikan sekolah baru yaitu SMPN 8 Pamekasan. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2014 SMPN 8 sudah terakreditasi A. Lembaga ini banyak di minati masyarakat dan menjadi salah satu sekolah terfavorit yang ada di Pamekasan.



**b) Profil Sekolah**

Nama sekolah : SMPN 8 Pamekasan

No. Statistik Sekolah : 20.1,05.26.01.032

Alamat Sekolah : Jl. Jalmak NO. 43A PAMEKASAN

E-Mail Sekolah : [smpn8pmk@yahoo.com](mailto:smpn8pmk@yahoo.com)

Status sekolah : Negeri

Akreditasi : A

Tahun berdiri : 1996

**c) Visi, Misi dan tujuan Sekolah****Visi:**

Unggul dalam Kualitas Dibekali Iman dan Taqwa serta Seni

**Misi:**

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa siswa berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah .
3. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengeneali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang dengan optimal.

**d) Tujuan Sekolah**

SMPN 8 Pamekasan memiliki tujuan untuk mencapai visi dan misi, tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Unggul dalam kegiatan keagamaan dan kepedulian sekolah.

2. Unggul dalam perolehan nilai UN.
3. Unggul dalam persaingan masuk ke jenjang SMA/SMK Negeri.
4. Unggul dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama bidang sains dan matematika.
5. Unggul dalam lomba olahraga, kesenian, PMR dan pramuka.
6. Unggul dalam kebersihan dan penghijauan sekolah.

## **2. Paparan Data Fokus penelitian**

### **a) Implementasi Pada Tahap Awal, Inti dan Akhir dalam Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournaments* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan**

#### **1) Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif* dengan Metode *Teams Game Tournaments* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Kegiatan Awal Pembelajaran**

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournament* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan pada tahap awal adalah suatu pengantar pembelajaran yang harus diutamakan, bisa dikatakan juga sebagai pembukaan dalam pembelajaran. Penelitian ini diterapkan di kelas VII D pada tanggal 30 Januari 2020.

Dari hasil observasi peneliti di kelas VII D SMPN 8 Pamekasan diketahui bahwa penerapan tahap awal, guru membuka pelajaran dengan salam disusul dengan do'a kemudian absensi dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan dilanjutkan dengan memberikan arsepsi mengenai materi yang akan diajarkan, kemudian menyampaikan alur pembelajaran kepada siswa. Yang terakhir dalam tahap awal adalah membagi siswa secara heterogen kedalam kelompok-kelompok asal yang telah ditentukan (5-6 orang).<sup>1</sup>

Hasil observasi tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru pengajar Bahasa Indonesia yaitu Bapak Alfian Julianto Putra S. pd sebagai berikut:

“Guru membuka pelajaran dengan salam adalah langkah awal untuk memulai pelajaran kemudian dilanjutkan dengan do'a disusul absensi. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan arsepsi materi yang akan diajarkan kemudian menyampaikan alur pembelajaran kepada siswa, terakhir membagi siswa secara heterogen dalam kelompok asal yang telah ditentukan, satu kelompok bisa menampung 5-6 orang.”<sup>2</sup>

Di bagi beberapa kelompok secara heterogen. Siswa yang tidak pintar dan siswa yang pintar berbaur menjadi satu dan juga siswa bisa bekerja sama dengan timnya dengan baik dan ikut berperan aktif dalam model pembelajar yang sedang diterapkan. Hal demikian serupa dengan pendapat siswa yakni Radis Rahmatullah sebagai berikut:

---

<sup>1</sup>Observasi Langsung, 30 Januari 2020

<sup>2</sup> Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020)

“Kami dibagi beberapa kelompok dan di setiap kelompok pasti ada yang pintar dan juga yang biasa-biasa saja tetapi dalam turnamen kami semua ikut berpartisipasi. Satu kelompok bisa menampung 5-6 siswa”<sup>3</sup>

Ucik Fujianti, sebagai siswa kelas VII D juga mengatakan:

“ setiap kelompok ada yang berjumlah 5-6 siswa, belajar sambil bermain ternyata sangat menyenangkan. Saya sendiri tidak terlalu pintar tapi di dalam kelompok ada beberapa yang pintar tetapi hal itu tidak membuat saya minder malahan kami bekerja sama dengan baik.”<sup>4</sup>

Model pembelajaran bisa diartikan sebagai strategi pembelajaran untuk menerapkan proses pembelajaran di kelas, model pembelajaran sering digunakan tenaga pendidik. Di dalam menerapkan model pembelajaran adalah salah satu cara untuk melaksanakan proses belajar agar berjalan dengan lancar dan efektif, terlebih siswa mudah memahami materi yang disampaikan, terkadang siswa membutuhkan metode yang dapat membuat siswa tidak bosan dan jenuh sehingga guru bisa memanfaatkan metode-metode yang sudah ada dan mampu membuat siswa giat untuk belajar. Sesuai dengan apa yang dikatakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Bapak Alfian Julianto Putra. Berikut hasil wawancaranya.

“dalam proses pembelajaran di kelas tidak selalu berjalan dengan mulus dan tidak selalu berjalan dengan lancar, pasti ada kendala yang membuat proses pembelajaran terhambat seperti siswa tidak mendengarkan penjelasan materi karena merasa jenuh dan merasabosan, maka dari itu

---

<sup>3</sup>Wawancara langsung dengan Radis Rahmatullah, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 30 Januari 2020

<sup>4</sup>Wawancara Langsung dengan Ucik Fujianti, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan , 30 Januari 2020

diperlukannya metode atau strategi untuk mencapai hasil pembelajaran yang sempurna.<sup>5</sup>

Selain membuka pelajaran guru juga harus melakukan persiapan sebelum mengajar seperti mempersiapkan materi dan membaca RPP dan buku paket. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara guru Pengajar Bahasa Indonesia Bapak Alfian Julianto Putra S. pd. diantaranya sebagai berikut:

“persiapan sebelum mengajar saya harus menyaipkan materi yang saya ajarkan dan saya juga tidak lupa membaca buku paket dan membaca RPP.”<sup>6</sup>

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat peneliti simpulkan guru Bahasa Indonesia sebelum mealaksanakan proses belajar mengajar di kelas yaitu menyaipkan materi dan membaca buku paket. Model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *Teams Game Tournament* juga dipilih guru pengajar Bahasa Indonesia karena untuk menghindari siswa tidak jenuh dalam pelajaran semua serta ikut berartisiapsi atau berperan aktif dalam model pembelajaran kali ini.

---

<sup>5</sup>Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020)

<sup>6</sup>Ibid

**2) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournaments* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Kegiatan Inti Pembelajaran**

Dalam Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif* dengan Metode *Teams Game Tournamnet* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan pada kegiatan Tahap Inti dari hasil observasi peneliti adalah sebagai berikut: guru mengarahkan kelompok asal untuk masuk ke meja turnamen berdasarkan nama kelompok yang ada pada meja turnamen tersebut, kemudian guru memberikan arahan kepada siswa tentang tata cara turnamen dan mengingatkan siswa bahwa kemampuan dan keseriusan tiap anggota kelompok akan mempengaruhi keberhasilan tiap kelompok, setelah itu guru memantau pertandingan turnamen yang berlangsung setelah selesai turnamen, gurur mempersilahkan setiap peserta kembali kekelompoknya dan menjumlahkan poin dan yang mereka dapat pada turnamen memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok.<sup>7</sup>

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru pengejar Bahasa Indonesia yaitu Bapak Alfian Julianto Putra S.pd sebagai berikut:

“Tahap intipun sama dengan langkah menerapkan metode *Teams Game Tournament*yaitu mengarahkan kelompok asal untuk masuk ke meja turnamen berdaarkan nama kelompok yang ada pada meja turnamen kemudian memberikan arahan kepada siswa tentang tata cara permainan dan mengingatkna siswa bahwa kemampuan dan keseriusan tiap anggota kelompok akan mempengaruhi keberhasilan kelompok, setelah itu guru memantau pertandingan turnamen. Setelah permainan selesai siswa

---

<sup>7</sup>Observasi Langsung, 30 Januari 2020

dipersilahkan untuk kembali kekelompoknya dan menjumlahkan poin yang mereka dapat dari turnamen dan memberikan penghargaan.<sup>8</sup>

Oleh karena itu diperlukannya metode-metode yang dapat membuat siswa lebih giat lagi dalam belajar. Hal tersebut memang suatu hal yang dibutuhkan para guru. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajar saja tetapi guru dituntut bagaimana peserta mampu memahami pembelajaran dan mampu memprestasikan apa yang di dapat dalam proses pembelajaran. Terkadang siswa mengantuk ketika proses pembelajaran guru biasanya menerapkan metode *ice breaking*, *team game tournament*, dll. Namun disini guru Bahasa Indonesia Bapak Alfian Julianto Putra. Pd mengatakan menerapkan metode *teams game tournament* adalah salah satu cara membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran karena metode ini dibumbui dengan permainan yang sangat seru dan membuat siswa merasa terpacu dan bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Sesuai yang dikatakan guru Bahasa Indonesia Bapak Alfian Julianto Putra, diantaranya sebagai berikut:

“Saya menggunakan metode *teams game tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jauh lebih menyenangkan dari pada metode ceramah walaupun metode ceramah sangat bermanfaat dalam materi yang lain namun materi yang akan saya sampaikan kepada peserta didik kali ini sangat cocok dengan menggunakan metode *teams game tournament*.<sup>9</sup>

Dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif* dalam metode *teams game tournament* sangat membantu siswa untuk belajar, dimana siswa merasa

---

<sup>8</sup>Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020)

<sup>9</sup>Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020)

terpacu dalam permainan. Selain mendapat pelajaran siswa juga bisa bermain dengan tutor sebayanya jadi siswa dapat belajar sekaligus bermain. Tentu hal ini sangat menyenangkan dan membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam pembelajaran.

Siswa kelas VII D Fadiyah Nabila Zulfa juga merasakan manfaat implementasi model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *teams game tournament* oleh guru pengajar Bahasa Indonesia sebagai berikut

“saya senang permainan ini (metode *teams game tournament*), saya bisa belajar sekaligus bermain dengan teman-teman, kami sangat bersemangat melakukannya. Awalnya kami merasa jenuh menyimak pelajaran namun kini kami jadi lebih giat. Guru pengajar Bahasa Indonesia kami sangat tahu kebutuhan belajar kami.”<sup>10</sup>

Hal ini selaras yang dikatakan siswa kelas VII D Moh. Fata Morgana dari hasil wawancara sebagai berikut:

“semula kebanyakan dari kami ketika proses belajar mengajar suka mengantuk karena jenuh dengan strategi yang hanya itu-itu saja, dengan adanya penerapan metode ini kami sangat antusias dan merasa sangat senang dan tidak membosankan. Kami bisabelajar sambil bermain.Semua siswa ikut serta berpartisipasi dalam pembelajaran hari ini.”<sup>11</sup>

Salman Alfarizi, sebagai siswa juga menambahkan sebagai berikut:

“Selama pembelajaran berlangsung berjalan dengan lancar. Belajar dengan dipadukan permainan sangat membuat proses pembelajaran efektif dan aktif”<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup>Wawancara Langsung dengan Fadiyah Nabila Zulfa, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan , 30 Januari 2020

<sup>11</sup>Wawancara Langsung dengan Moh. Fata Morgana, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan , 30 Januari 2020

<sup>12</sup>Wawancara Langsung dengan Salman Alfarizi, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan , 30 Januari 2020

Dengan demikian peneliti simpulkan dari pendapat siswa di atas, model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams game tournament* sangat berdampak positif dan sangat bermanfaat. Siswa yang semula pasif sudah mulai aktif dan ikut berperan dalam pembelajaran berlangsung, siswa yang awalnya jenuh dengan pembelajaran sudah mulai ada semangat untuk belajar. Hal ini mempermudah jalan pembelajaran dengan metode *teams game tournament*.

### **3) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournaments* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Kegiatan Akhir Pembelajaran**

Dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournament* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tahap akhir, setelah guru membahas hasil poin yang diperoleh siswa dan menuliskannya di papan tulis lalu guru memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok asal pada tahap inti, kemudian itu guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan juga merefleksi bersama pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran kemudian guru menutup pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams game tournament* pada tahap kegiatan akhir berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengajar Bahasa Indonesia yaitu Bapak Alfian sebagai berikut:

“Dalam menutup pelajaran sama halnya dengan model-model sebelumnya yaitu menyimpulkan materi yang dipelajari dan merefleksi

pengetahuan yang diperoleh saat proses pembelajaran, kemudian yang terakhir adalah menutup pelajaran dengan do'a dan salam"<sup>13</sup>

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti amati bahwa dalam tahap akhir pembelajaran adalah membahas hasil poin dan juga memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi setelah itu guru menyimpulkan materi yang dipelajari dan merefleksi pengetahuan yang diperoleh saat pembelajaran kemudian yang terakhir guru menutup pembelajaran do'a dan salam.

Dari hasil wawancara mayoritas siswa banyak yang antusias dan mengatakan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif* dengan *Metode Teams Game Tournament* salah satu siswa yang bernama Dina Yulianti sebagai berikut:

“seru sekali, kami sangat bersemangat untuk pelajaran ini. Banyak dari kami berusaha mengumpulkan banyak poin untuk meraih nilai tertinggi dan mendapat penghargaan.”<sup>14</sup>

**b) Kendala Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournament* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan.**

---

<sup>13</sup>Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020)

<sup>14</sup>Wawancara Langsung dengan Dina Yulianti, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan , 30 Januari 2020

Kendala yang di alami guru dalam menerapkam Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournament* adalah terbatasnya waktu dan siswa sulit di atur , tentunya setiap metode membutuhkan waktu yang lama.

Berikut hasil wawancara Bapak Alfian Julianto Putra S. pd menegaskan sebagai berikut:

“Di dalam menerapkan metode pembelajaran tentu akan ada kendala yang menghambat proses pembelajaran seperti terbatasnya waktu. Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama. Kenapa membutuhkan waktu yang cukup lama? Karena di awal kegiatan kita masing meberikan stimulus kepada siswa atau mengulang materi yang sebelumnya agar berksinambungan dengan materi yang akan diterapkan hari ini, belum lagi ketika pembagian kelompok siswa masih harus dibimbing oleh pengajar untuk masuk kedalam kelompok yang disediakan, ada beberapa siswa yang sulit di atur terkadang hal itu juga memakan banyak waktu”<sup>15</sup>

Dari hasil wawancara di atas, Bapak Alfian menegaskan bahwa kendala yang di alami beliau dalam menerapkam metode kooperatif dengan metode *teams game tournament* dalam pembelalaran Bahasa Indonesia yakni membutuhkan waktu yang lama dansiswa sulit di atur.

Hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan salah satu siswa yang bernama Arsyil Rameyza, Ia menuturkan bahwa:

“kendalanya cuman membutuhkan waktu yang banyak kak, kadang guru pengajar kami kerepotan dalam mengatur siswa yang sulit di atur, maka dari itu waktu yang kita butuhkan terbuang ketika siswa sulit di atur”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020

<sup>16</sup>Wawancara Langsung, (30 Januari 2020) Wawancara Langsung dengan Arsyil Rameyza, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan , 30 Januari 2020

Siswa Adit Setia Gunawan juga mengatakan hal yang senada, berikut hasil wawancaranya:

“yang dikatakan Arsyil benar kak, teman-teman sulit di atur ketika pembagian kelompok terkadang ada yang asyik bicara sendiri bahkan ada yang masi bercanda.”<sup>17</sup>

Di sambung dengan pertanyaan dari siswa Pepita Mutiara Putri, ia mengatakan:

“Tetapi Bapak Alfian dengan sigap bisa mengatur kondisi kelas dengan baik kak, sehingga semula siswa sulit di atur sudah mulai bisa di kondisikan.”<sup>18</sup>

Dari hasil wawancara di atas, kendala-kendala yang di hadapi Bapak Alfian (Guru Bahasa Indonesia Kelas VII D) dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan *Metode Teams Game Tournament* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan yaitu membutuhkan waktu yang lama dan siswa sulit di atur.

Beliau memaparkan sebagai berikut:

“Namanya juga siswa kelas VII, ya masih sulit diberi arahan. Di beri arahan kesini masing berputar-putar bagi mereka dan itu menurut saya masih dalam batas wajar. Sebenarnya itu adalah tugas seorang pendidik bagaimana siswa bisa di atur dan mengelola kelas dengan baik pada saat proses pembelajaran.”<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Wawancara Langsung dengan Adit Setia Gunawan, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 30 Januari 2020

<sup>18</sup> Wawancara Langsung dengan Pepita Mutiara Putri, siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 30 Januari 2020

<sup>19</sup> Wawancara Langsung dengan Alfian Julianto Putra, sebagai guru pengajar Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 8 Pamekasan, 28 Januari 2020

Hasil wawancara tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, ketika peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung, kegiatan mengajar dengan metode *teams game tournament* berjalan dengan semestinya, namun hanya saja ada beberapasiswa yang sulit di atur dan sulit di beri arahan maka dari itu ketika mengatur siswayang sulit di atur memakanbanyak waktu dan juga ditambah sulitnya siswa di atur ketika proses pembelajaran.<sup>20</sup>

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams Game Tournament* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Kegiatan Awal Pembelajaran.**

Temuan penelitian didasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan pada paparan data dan memunculkan temuan-temuan berikut:

Dalam memulai pembelajaran menggunakan penerpan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams game tournamnet*. Guru Bahasa ndonesia menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan RPP
- b. Mempersiapkan materi yang akan di ajarkan dan mempersiapkan model pembelajaran dan metode yang cocok dengan kondisi kelas

---

<sup>20</sup>Observasi Langsung, 30 Janauri 2020

- c. Membuka pelajaran dengan salam do'a dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen.

**2. Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif* dengan Metode *Teams Game Tournaments* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Kegiatan Inti Pembelajaran**

Dalam tahap kegiatan inti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams game tournament*, guru Bahasa Indonesia menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengarahkan siswa untuk masuk ke dalam meja turnamen
- b. Menjelaskan tentang meja turnamen dan kartu soal
- c. Menjelaskan tata cara bermain *teams game tournament*
- d. Memantau pertandingan secara langsung
- e. Guru memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok.

**3. Implementasi Model Pembelajaran *Kooperatif* dengan Metode *Teams Game Tournaments* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Kegiatan Akhir Pembelajaran**

Dalam tahap bagian penutup atau akhir penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *teams game tournament*, guru Bahasa Indonesia menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyimpulkan materi yang telah di pelajari
- b. merefleksi pengetahuan bersama yg diperoleh selama proses pembelajaran kemudian guru mengakhiri proses pembelajaran dengan do'a.

#### **4. Kendala Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan**

Kendala-kendala yang hadapi guru Bahasa Indensia dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif denagn metode teams game tournsment, sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu lama

Dalam menerapkan model-model pembelajaran terterntu terkkadang membutuhkan wakru yang lama, semisal dalam mengarahkan dan memberi tahu tata cara permainan yang suli di cerna oleh siswa, dalam menjelaskannyapun butuh waktu lama tida hanya satu kali namun siswa harus benar-benar dibimbing agar bisa mengerti dan paham cara dalam bermain teams game tournament

- b. Siswa yang sulit di atur

Kendala yang kedua adalah siswa yang sulit di atur, ketika guru mengarahkan siswa untuk masuk ke dalam meja turnamen tidak bayak siswa yang asyik mengobrol dan tak jarang mereka ennggan masuk ke kedalam kelompok karena dari saking asyiknya bicara sendiri.

#### **C. Pembahasan**

Pada pembahasan ini peneliti akan memaparkan dan menjabarkan hal yang berkaitan dengan hasil penelitian di lapangan kemudian dikorelasikan dengan landasam teori yang ada. Hal ini bertujuan untuk memperjelas temuan hasil penelitian yang berhasil ditemukan oleh peneliti di lapangan. Sehingga peneliti membahas mengenai hal-hal yang sesuai dengan fokus penelitian sebagai berikut:

### **1. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Awal Pembelajaran**

Penelitian ini dilaksanakan pada 28 januari- 30 januari 2020 yang berjudul Implementasi Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 8 Pamekasan.

Beberapa model pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik kesadaran diri dan kreativitas, diantaranya beberapa berkaitan perkembangan disiplin atau partisipasi siswa yang bertanggung jawab dalam kelompok, dan membantu siswa menguasai materi pelajaran dengan mudah. Sehingga implementasi model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament sengaja dipilih peneliti untuk mengetahui penerapannya di dalam klas tepatnya kelas VII D di SMPN 8 Pamekasan.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama dalam suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.<sup>21</sup>

Pembelajaran kooperatif model TGT (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 dan *reinforcemen*.<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti maka penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan sebagai berikut

Model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament adalah yang sering digunakan oleh tenaga pendidik. Model ini sengaja dipilih oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana penerapannya di dalam kelas. Sesuai dengan pendapat pengajar guru Bahasa Indonesia sebagai berikut:

Guru membuka pelajaran dengan salam adalah langkah awal untuk memulai pelajaran kemudian dilanjutkan dengan do'a disusul absensi. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan arsepsi materi yang akan diajarkan kemudian menyampaikan alur pembelajaran kepada

---

<sup>21</sup>Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: AR-RUZZ Media, 2013), hlm. 21-22

<sup>22</sup>Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual*, (Bandung, PT Refika Aditama, 2010), Hlm, 67.

siswa, terakhir membagi siswa secara heterogen dalam kelompok asal yang telah ditentukan, satu kelompok bisa menampung 5-6 orang.

## **2. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Ssiswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Inti Pembelajaran**

Dalam Implementasi model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan pada tahap kegiatan ini sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament dalam tahap inti menurut guru pengajar bahasa Indonesia yaitu Bapak Alfian dilakukan sesuai dengan petunjuk arahan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dan buku bahan ajar kurikulum 2013. Mengarahkan siswa untuk masuk ke dalam meja turnamen lalu menjelaskan tentang meja turnamen dan kartu soal kemudian menjelaskan tata cara bermain teams game tournament dan memantau pertandingan secara langsung dan setelah permainan selesai guru menjumlah hasil poin dan memberikan penghargaan kepadamasing-masing kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa yang pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam

suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya, siswa yang sebelumnya bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya.<sup>23</sup>

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperatif learning*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

---

<sup>23</sup>Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2014), Hlm.189

### **3. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan Pada Tahap Akhir Pembelajaran**

Dalam Implementasi model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan pada tahap kegiatan akhir sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament dalam tahap akhir menurut guru pengajar bahasa Indonesia yaitu Bapak Alfian setelah membahas dan mengumpulkan hasil poin lalu memberikan penghargaan untuk kelompok yang berhasil mengumpulkan nilai tertinggi pada tahap sebelumnya. Kemudian menyimpulkan materi yang di pelajari dan merefleksi pengetahuan bersama kemudian guru mengakhiri proses pembelajaran dengan do'a.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan. Sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan langkah-langkah yang digunakan sudah sesuai dengan aturan yang ada dalam model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament.

#### **4. Kendala Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan.**

Dalam proses penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode teams game tournament tentu pasti ada kendala yang menghambat dan dari hasil observasi sebagai berikut:

Faktor penghambat atau kendala dalam implementasi model kooperatif dengan metode teams game tournament dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan menjelaskan bahwa ada 2 kendala yang dialami yakni membutuhkan waktu yang lama atau terbatasnya waktu dan sulitnya siswa diatur. Di dalam menerapkan metode pembelajaran tentu akan ada kendala yang menghambat proses pembelajaran seperti terbatasnya waktu. Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama. Kenapa membutuhkan waktu yang cukup lama? Karena di awal kegiatan kita masing-masing memberikan stimulus kepada siswa atau mengulang materi yang sebelumnya agar berkesinambungan dengan materi yang akan diterapkan hari ini, belum lagi ketika pembagian kelompok siswa masih harus dibimbing oleh pengajar untuk masuk ke dalam kelompok yang disediakan, ada beberapa siswa yang sulit diatur terkadang hal itu juga memakan banyak waktu

Hal ini diperkuat dengan oleh Aris Shoimin sebagai berikut

- a. Membutukan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk metode ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini untuk diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis pesera didik yang tertinggi hingga terendah.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), hlm. 207-208.