

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI INFORMASI MELALUI  
TUTURAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS IX E  
SMP NEGERI 2 SUKAMAJU**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**BOSOWA**

Oleh

**ARHAMI**  
NIM 4510102253



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS "45" MAKASSAR  
2014**

SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI INFORMASI MELALUI  
TUTURAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS IX E  
SMP NEGERI 2 SUKAMAJU

Disusun dan diajukan oleh

ARHAMI  
NIM 4510102253

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 20 September 2014

Menyetujui:

Pembimbing I

Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum.  
NIDN. 0931126006

Pembimbing II

Dra. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd.  
NIDN. 0905086901

Mengetahui:

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.  
NIP. 196212311989031030

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Dr. Muhammad Bakri, M.Pd.  
NIP. 196708021991081002



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Informasi melalui Tuturan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju*", beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercelah yang melanggar etika keilmuan dalam hasil karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar,

2014

Yang Membuat Pernyataan



## ABSTRAK

**ARHAMI, 2014.** "Peningkatan Kemampuan Memahami Informasi Lisan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara. (Dibimbing Oleh Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum. dan Dra. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd. ).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam proses pelaksanaan dan hasil pembelajaran memahami isi informasi pada siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara dengan jumlah siswa 30 orang pada tahun ajaran 2013-2014. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi dan perolehan nilai saat melaksanakan turnamen.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas mengenai peningkatan kemampuan memahami isi informasi pada siswa Kelas IX E, diperoleh data proses dan data hasil. Data proses pada siklus I menunjukkan keterlibatan siswa masih kurang, dan masih banyak siswa yang ribut saat pemutaran video informasi, sedangkan data proses pada siklus II menunjukkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran telah mengalami perubahan sebab sebagian besar siswa sudah terlibat aktif. Turnamen pun berjalan dengan sangat baik sebab 80% (24 siswa) mampu menyampaikan isi informasi.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I dan II melalui beberapa langkah yaitu, (1) siswa dibagi dalam enam kelompok, (2) siswa menyimak informasi dalam bentuk audiovisual, (3) setiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok, (4) siswa menyampaikan informasi kepada kelompok lain, (5) siswa dibagi kembali dalam bentuk kelompok turnamen akademik, (6) siswa melaksanakan turnamen, dan (7) siswa mengumpulkan poin dengan menjawab kartu soal saat turnamen. Data hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan hanya 55,4% (16 siswa) yang mencapai KKM 70 dan 44,6 % (14 siswa) lainnya tidak tuntas. Jadi dapat disimpulkan bahwa siklus I tidak berhasil, sedangkan data hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM 70 menjadi 85% (25 siswa) hanya 25% (5 siswa) yang tidak tuntas. Jadi, peningkatan jumlah siswa mencapai nilai KKM 70 dari siklus I ke siklus II mencapai 29,6% (9 siswa).



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. dengan segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Memahami Informasi Lisan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara" ini disusun untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas "45" Makassar. Salam dan shalawat juga penulis kirimkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Luffin Ahmad, M.Hum. sebagai pembimbing I dan Dra. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd. sebagai pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan petunjuk mulai penyusunan proposal penelitian hingga penyelesaian skripsi ini.

Pada kesempatan ini pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Muhammad Bakri, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia beserta stafnya, Prof. Dr.



Muhammad Yunus, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas "45" Makassar beserta stafnya yang telah membantu dan memberi kemudahan kepada penulis dalam mengurus segala hal yang terkait dengan persoalan administrasi

Penulis tidak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara, yang telah memberi izin, menerima dan bekerja sama dengan baik selama peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara atas bantuannya yang telah meluangkan banyak waktu selama proses penelitian berlangsung serta siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara yang telah membantu peneliti selama penelitian berlangsung.

Penghargaan yang sangat spesial dan penghormatan sedalam-dalamnya penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku tercinta, orang yang paling berjasa, Ibunda Obbo dan Ayahanda Burhan yang telah membesarkan, mengasuh, dan mendidik serta memberi perhatian, cinta, kasih sayang, nasihat, dan pengorbanan kepada penulis. Segenggam doa terindah kepada Allah Swt. akan selalu terangkai di setiap sujudku untuk kalian. Semoga Allah senantiasa mendepak kita semua dalam rahmat, cinta, dan kasih-Nya.

Terima kasih yang tidak terhingga, penulis juga sampaikan kepada rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang senantiasa bersama-sama dalam suka maupun duka selama

menempuh kuliah di Universitas “45” Makassar, Salam cinta dan rindu akan selalu ada dalam pijakan kaki kita.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu dalam lembaran ini. Sangat disadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna penyempurnaan penulisan selanjutnya.

Demikian pernyataan terima kasih dan penghargaan ini penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berjasa, mudah-mudahan Allah berkenan memberikan balasan yang berlipat ganda. Amin.

Makassar, 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Pembahasan Teori	8
B. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Desain Penelitian	36
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	37
D. Rencana Tindakan	38
E. Defenisi Operasional	44
F. Data dan Sumber Data	45

G. Teknik Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisis Data	48
I. Kriteria Penilaian	50
J. Indikator Keberhasilan	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan	101
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>108</b>
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Parameter penilaian.	49
Tabel 2.	Penilaian kinerja pemahaman menyimak informasi.	50
Tabel 3.	Distribusi Frekwensi dan Persentase Pretes siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara	68
Tabel 4.	Data Kelompok Turnamen siklus I	70
Tabel 5.	Data tingkat keberhasilan lembar kerja kelompok siklus I	71
Tabel 6.	Data individu pada tahap penyampaian informasi siklus I	72
Tabel 7.	Distribusi frekwensi dan persentase evaluasi siklus I	74
Tabel 8.	Rata-rata tingkat ketuntasan dalam tahap pembelajaran siklus I	75
Tabel 9.	Data Kelompok Turnamen siklus II	91
Tabel 10.	Data tingkat keberhasilan lembar kerja kelompok siklus II ..	92
Tabel 11.	Data individu pada tahap penyampaian informasi siklus II ..	93
Tabel 12.	Distribusi frekwensi dan persentase evaluasi siklus II	95
Tabel 13.	Rata-rata tingkat	96



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Informasi adalah bagian yang sangat penting dari kehidupan. Setiap orang membutuhkan informasi sebab dengan informasi kita dapat mengetahui berbagai hal yang berada di sekitar kita. Pentingnya informasi berdampak pada tingkat pengetahuan kita. Jika kita salah memaknai sebuah informasi maka akan terjadi kesalahpahaman yang mengakibatkan perbedaan pendapat bahkan pertentangan. Pesan yang diterima saat memperoleh informasi tentunya akan kurang sesuai dengan tujuan penyampaian informasi tersebut. Akan tetapi, tidak semua informasi bersifat positif. Ada juga informasi yang bersifat negatif. Oleh karena itu kita harus pandai memilah informasi yang memiliki nilai positif. Hal ini dapat tercapai jika kita memahami betul makna sebuah informasi. Tidak hanya itu, informasi juga sangat berperan penting dalam bidang pendidikan sebab dalam proses pembelajaran seorang siswa memperoleh pengetahuan dengan cara menyimak informasi yang disampaikan oleh guru.

Sehubungan dengan itu pembelajaran tentang informasi sangatlah penting, terutama pada kemampuan untuk menyimak informasi yang disampaikan oleh seseorang atau yang diperoleh melalui media

elektronik. Seorang siswa harus mampu memahami informasi yang disampaikan sebab itu juga sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Misalnya ketika seorang guru sedang menjelaskan sebuah materi pembelajaran akan tidak baik jika seorang siswa tidak dapat memahami apa yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini akan mempengaruhi pemahaman siswa tentang materi tersebut. Dampak yang paling negatif yang akan timbul adalah penurunan prestasi siswa. Tapi jika siswa mampu memahami informasi atau menangkap informasi dengan baik maka pembelajaran di kelas akan berjalan dengan lancar. Tidak hanya itu kemampuan ini juga akan sangat bermanfaat di lingkungan sekitarnya. Siswa akan mampu menjadi narasumber yang baik dan memiliki wawasan yang luas.

Berkaitan dengan pentingnya informasi dalam kehidupan, pembelajaran menyimak informasi telah dicantumkan dalam salah satu standar kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa kelas IX. Standar kompetensi tersebut dijabarkan menjadi dua kompetensi dasar. Salah satu kompetensi dasar yang berhubungan dengan standar kompetensi tersebut adalah memberikan pemahaman serta melatih siswa agar terampil dalam menyimak informasi yang disampaikan melalui tuturan tidak langsung, (Patombongi dkk, 2008). Walaupun telah dicantumkan dalam standar kompetensi dan telah diajarkan kepada siswa, ternyata



kemampuan siswa dalam memahami informasi belum sesuai dengan harapan. Hal ini ditemukan pada siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju. Ini dibuktikan bahwa dari 30 siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju terdapat 53% (16) siswa yang belum mampu menyimak dengan baik Informasi yang disampaikan.

Rendahnya nilai yang diperoleh siswa terjadi karena ketika siswa diberikan tugas untuk menulis kesimpulan informasi mereka hanya menulis sebagian besar informasi yang didengarkan pada awal penyimak. Siswa juga tidak dapat memilah bagian-bagian penting yang terdapat dalam informasi. Ini membuat siswa menjadi ragu dan bingung untuk menentukan kesimpulan dari informasi tersebut. Intinya siswa belum mampu merangkum secara menyeluruh hal-hal penting yang terdapat dalam informasi. Selain itu informasi yang diberikan kepada siswa yang kurang menarik hingga membuat motivasi siswa untuk belajar menjadi menurun. Persoalan inilah yang dialami oleh siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju.

Menurut pengamatan dan hasil wawancara guru serta siswa di lapangan, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia minat belajar siswa terbilang rendah. Hal ini terjadi karena guru pada umumnya hanya mengutamakan penyelesaian target materi yang kurang mengacu pada keterampilan berbahasa siswa baik keterampilan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Secara kualitatif penyebab rendahnya

kemampuan siswa dalam memahami isi informasi antara lain: 1) siswa tidak dapat membuat kesimpulan yang terdapat dalam informasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman tentang hal yang dianggap penting dalam informasi. Penguasaan kosakata siswa yang kurang memadai membuat siswa kesulitan memahami informasi tersebut; 2) siswa merasa kesulitan jika bahasa yang terdapat dalam informasi terlalu berat dan banyak menggunakan istilah misalnya tentang informasi politik; 3) beberapa siswa kurang mampu memahami pesan sebenarnya yang terdapat dalam informasi, ini dikarenakan penyampaian informasi yang terlalu cepat; 4) durasi informasi yang disampaikan terlalu lama membuat siswa menjadi semakin bingung; 5) guru kesulitan menentukan materi yang cocok untuk menjadi bahan simakan serta kesulitan menentukan metode yang tepat untuk pembelajaran menyimpulkan isi informasi.

Masalah tersebut tidak bisa dibiarkan terus-menerus terjadi, perlu ditemukan alternatif untuk mengatasi hal tersebut. Maka dari itu upaya yang dilakukan peneliti agar masalah tersebut dapat terpecahkan dengan penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Metode ini diharapkan mampu membangkitkan kemampuan siswa dalam menyimak informasi. Menurut Goldon (dalam Ardiyansyah, 2011), metode ini pada intinya membuat siswa menjadi lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran sebab dalam pembelajaran *TGT* siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya tanpa ada tekanan dari guru.

Tidak hanya itu turnamen dalam *TGT* meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi informasi. Metode *Teams Games Tournament (TGT)* siswa dapat saling bertukar pikiran dengan teman kelompoknya dan saling mengumpulkan ide. Pemberian materi yang menarik akan menambah motivasi siswa ketika akan melakukan proses pembelajaran.

Keunggulan dari metode *Teams Games Tournament* telah diteliti oleh peneliti terdahulu yaitu Sari (2011). Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbilang lebih efektif dibandingkan dengan *Snowball Throwing* dalam pembelajaran memahami berita. Selain itu, Mutmainnah (2011), juga melakukan penelitian eksperimen yang membuktikan bahwa metode *TGT* menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami Informasi tertulis dalam berbagai bentuk teks menggunakan metode *Jigsaw* mengalami peningkatan, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Berangkat kelebihan dari metode *TGT* peneliti berasumsi bahwa metode *TGT* ini cocok digunakan sebagai cara untuk memecahkan kesulitan siswa dalam menyimak informasi serta kesulitan dalam memahami informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan merencanakan penelitian dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Informasi Melalui Tuturan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju".



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil pembelajaran menyimak dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju?

## C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan, tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan menyimak siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil pembelajaran menyimak dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju.

## D. Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dapat dijadikan referensi atau sumbangan teori dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran keterampilan menyimak informasi melalui tuturan.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa: hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia
- b. Bagi guru: dapat memberikan informasi tentang metode yang efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
- c. Bagi sekolah: dengan adanya para peneliti yang melakukan penelitian tindakan kelas berarti proses pembelajaran akan berjalan lebih baik hingga terjadi perubahan ke arah yang lebih positif.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pembahasan Teori

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan menyampaikan informasi atau berkomunikasi. Selain itu, Keterampilan menyimak juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Berikut adalah uraian mengenai pentingnya keterampilan menyimak dalam pembelajaran.

##### 1. Pembelajaran Menyimak dalam KTSP untuk SMP

Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu belajar dan mengajar. Kegiatan belajar-mengajar merupakan salah satu dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah hal yang primer dalam kegiatan belajar-mengajar tersebut. Kegiatan belajar-mengajar merupakan kegiatan sekunder yang dimaksudkan untuk mendapatkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal. Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal adalah suatu situasi ketika siswa dapat berinteraksi dengan guru, bahkan pembelajaran di tempat tertentu yang telah di atur dalam rangka mencapai tujuan (Djumingin, 2011:1).

Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi edukatif yakni hubungan timbal balik antara pihak yang satu dengan pihak yang lain dan

mengandung maksud tertentu. Dikatakan interaksi edukatif apabila secara sadar mempunyai tujuan untuk mendidik, mengantar anak didik ke arah kedewasaan. Jadi dalam hal ini yang penting bukan bentuk interaksi, melainkan yang pokok adalah maksud dan tujuan. Dengan demikian, tidak semua bentuk interaksi edukatif dalam bentuk kehidupan, berlangsung dalam suasana interaksi edukatif walaupun dalam interaksi itu seseorang memperoleh informasi yang dapat dijadikan pengalaman (Djumingin, 2011:8).

Pembelajaran menyimak yang telah dicantumkan dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa kelas IX adalah memahami isi informasi melalui tuturan. Standar kompetensi tersebut diuraikan dalam dua kompetensi dasar, salah satunya adalah melatih siswa untuk terampil dalam menyimpulkan sebuah informasi yang telah disimak melalui rekaman.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak, sangatlah penting bagi siswa sebab keterampilan menyimak berkaitan erat dengan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Hermawan (2012:29) menyatakan bahwa menyimak merupakan salah satu dari sekian banyak keterampilan yang dapat kita miliki. Bahkan dari semua keterampilan berkomunikasi, menyimak dapat dikatakan sebagai pembeda paling besar. Seberapa baik kita menyimak memiliki dampak yang besar terhadap efektivitas pekerjaan kita, dan terhadap kualitas

hubungan kita dengan orang lain. Pembicara yang efektif dan cemerlang sekalipun pada akhirnya akan "hancur" jika ia gagal dalam menyimak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa keterampilan menyimak memang berperan penting dalam proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari. Informasi yang dapat mereka simak akan membawa dampak yang baik selama informasi tersebut bersifat positif. Dengan demikian, pembelajaran akan berlangsung secara optimal. Penelitian ini akan berfokus pada kemampuan siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju dalam memahami isi informasi.

#### a. Pengertian Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008:31). Sejalan dengan itu, menyimak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi keempat (2008:1307) adalah mendengarkan (memperhatikan) baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Menyimak adalah salah satu keterampilan berkomunikasi (*communication skill*) yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari: dalam situasi berbicara tatap muka, mengikuti kuliah,



ceramah, mendengarkan radio, di dalam kegiatan profesional, perdagangan dan lain-lain. Penerusan atau transmisi nilai-nilai budaya, nilai-nilai sosial, dan sejarah dari suatu generasi ke generasi lainnya dari zaman purbakala manusia belum mempunyai kebiasaan atau kepandaian menulis dan membaca, pada umumnya berlangsung atau dilakukan melalui komunikasi verbal atau bahasa lisan. Di dalam situasi demikian, peranan keterampilan menyimak di dalam diseminasi (panyebaran) ide-ide dan nilai-nilai dijadikan penguasaan keterampilan menyimak itu terjadi sangat penting bagi semua orang. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak harus dilakukan dalam kurikulum pendidikan bahasa termasuk dalam pendidikan bahasa dan sastra Indonesia (Daeng dkk., 2010: 4).

Kaltner (dalam Hermawan, 2012:32), menyimak merupakan sebuah proses pengalihan rangsangan secara konstan. Kita memusatkan pada satu rangsangan selama beberapa detik saja. Seperti sebuah objek oleh antena radar, indera manusia secara konstan melihat sepintas kepada rangsangan yang datang untuk mendapatkan informasi yang menurut kita penting.

Hermawan (2012:30), menekankan bahwa melalui aktivitas menyimak kita dapat memahami orang lain secara lebih baik. Menyimak tidak datang secara alami, sehingga kita perlu bekerja keras untuk dapat menyimak secara efektif. Kita dituntut untuk mendengarkan dan memperhatikan pesan-pesan verbal serta nonverbal pembicara. Kita juga

dituntut untuk memahami isi, maksud kebiasaan, nilai, kepercayaan motif, sikap, dorongan, kebutuhan, dan pendapat pembicara. Dari aktivitas menyimak inilah, seseorang akan memperoleh berbagai fakta, bukti, atau informasi tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu keterampilan berbahasa dengan cara mendengarkan secara seksama serta memahami informasi yang sedang disampaikan untuk mengetahui isi dan pesan yang terdapat dalam informasi tersebut.

#### **b. Proses Menyimak**

Menurut Hermawan (2012:30), menyimak tidak datang secara alami, sehingga kita perlu bekerja keras untuk dapat menyimak secara efektif. Kita dituntut untuk mendengarkan dan memperhatikan pesan-pesan verbal dan non verbal. Kita juga dituntut untuk memahami isi, maksud dan berbagai aspek yang sifatnya kompleks seperti suasana hati, kebiasaan, nilai, kepercayaan, motif, sikap, dorongan, kebutuhan dan pendapat pembicara.

Menurut Feseden dan Lesikar (dalam Hermawan 2012:30), menyimak tidak semudah yang dibayangkan. Ia tak sekedar merupakan aktivitas mendengarkan tetapi merupakan sebuah proses memperoleh berbagai fakta, bukti atau informasi tertentu yang didasarkan pada penilaian, dan penetapan sebuah reaksi individual. Bahkan menyimak dapat juga diklasifikasikan sebagai sebuah seni bergaul atau keterampilan

berinteraksi sosial dan keterampilan dalam menyadari pesan. Menyimak merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan.

### **c. Tahapan Menyimak**

Hal yang perlu pula diketahui oleh seorang penyimak adalah tahap-tahap dalam menyimak. Menyimak memiliki tahapan tertentu agar dalam menyimak mampu memperoleh informasi dengan baik. Menurut Hermawan (2012:36-43), menyimak terdiri dari lima tahapan yaitu:

#### **1) Penerimaan**

Menyimak dimulai dengan penerimaan pesan-pesan yang dikirim pembicara baik yang bersifat verbal maupun nonverbal, apa yang dikatakan dan apa yang diucapkan. Tahapan ini dibentuk oleh elemen pokok yakni pendengaran dan perhatian.

#### **2) Pemahaman**

Tahap berikutnya yaitu pemahaman yang disusun dari dua elemen pokok, pembelajaran dan pemberian makna. Kita berupaya mengetahui siapa yang dimaksud oleh pembicara dengan mempelajari pemikiran-pemikiran dan emosi-emosinya. Kita mencoba menghubungkan informasi yang diberikan oleh pembicara dengan apa yang telah kita ketahui.

### 3) Pengingatan

Selama proses menyimak perlu mengingat berbagai pesan. Kemampuan untuk mengingat informasi ini berkaitan dengan seberapa banyak informasi yang ada dalam benak dan apakah informasi bisa diulang atau tidak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manusia hanya dapat mengingat setengah dari apa yang mereka dengar segera setelah mendengarnya. Mereka lupa setengah walaupun telah berusaha keras untuk menyimak. Situasi ini mungkin tidak terlalu buruk jika setengah yang diingatnya tadi dipahami dengan benar.

### 4) Pengevaluasian

Pengevaluasian terdiri dari penilaian dan pengkritisan pesan. Kadang-kadang kita dapat mencoba mengevaluasi setiap motif dan niat pokok pembicara. Sering kali proses evaluasi ini berjalan tanpa banyak disadari.

### 5) Penanggapan

Penanggapan terjadi dalam fase (1) tanggapan yang kita buat sementara pembicara berbicara, dan (2) tanggapan yang kita buat setelah pembicara berhenti berbicara. Tanggapan-tanggapan ini merupakan umpan balik yang menginformasikan bahwa kita mengirim balik kepada pembicara bagaimana kita merasakan dan apa yang kita pikirkan tentang pesan-pesan pembicara. Tanggapan-tanggapan yang dibuat oleh kita, sementara pembicara sedang berbicara harus bersifat

dukungan dan harus menunjukkan bahwa kita sedang menyimak terhadap pembicara. Sedangkan tanggapan-tanggapan yang dibuat setelah pembicara menghentikan pembicaraannya secara umum lebih merupakan ketelitian atau pengembangan dan dapat termasuk perwujudan empati.

#### **d. Jenis-jenis Menyimak**

Hermawan (2012:44), mengklasifikasikan jenis-jenis menyimak menjadi:

##### **1) Menyimak secara pasif**

Menyimak secara pasif merupakan sebuah alat menerima informasi yang memiliki kekuatan tertentu. Dalam menyimak pasif, penyimak tidak melakukan evaluasi terhadap pesan-pesan pembicara tetapi hanya mengikuti pembicara, bagaimana ia menggambarkan pikiran atau gagasannya. Melalui aktivitas menyimak secara pasif sebenarnya kita sedang membangun sebuah lingkungan komunikasi yang sifatnya menerima dan mendukung.

##### **2) Menyimak secara kritis**

Menyimak kritis membantu kita untuk membuat sebuah analisis dan penilaian pesan secara lebih baik. Menyimak secara kritis bertujuan untuk memahami, mengingat dan menafsirkan setiap yang didengar. Para penyimak kritis umumnya berupaya mencari kesalahan, kekeliruan atau kekurangan dari suatu yang dibicarakan.

### 3) Menyimak secara aktif

Menyimak merupakan suatu proses aktif. Kita harus menerima, mengevaluasi, menginterpretasi dan mengingat apa yang pembicara katakan. Penyimak yang aktif berusaha menciptakan gambaran mental dari apa yang disampaikan oleh pembicara. Menyimak aktif tidaklah mudah karena menyangkut keterlibatan fisik, mental dan emosional serta penyimak yang aktif akan menggunakan kemampuan dalam mengolah kata-tata secara konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas, jenis menyimak secara aktif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran memahami isi informasi. Sebab, dengan menyimak secara aktif siswa mampu mengungkapkan kembali informasi yang mereka telah simak sebelumnya.

#### e. Tujuan Menyimak

Menurut Tarigan (2008:60), tujuan orang menyimak sesuatu itu beraneka ragam, antara lain

- 1) *Menyimak untuk belajar.* Ada yang menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicaraan.
- 2) *Menyimak untuk menikmati keindahan audial.* Ada yang menyimak dengan menekankan penikmatan terhadap sesuatu materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan terutama sekali dalam bidang seni.

- 3) *Menyimak untuk mengevaluasi.* Ada yang menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak itu (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis- tak logis dan lain-lain).
- 4) *Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.* Ada yang menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya itu (misalnya, pembicaraan cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog diskusi panel dan perdebatan).
- 5) *Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide.* Ada yang menyimak dengan maksud agar dia dapat mengomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat. Banyak contoh dan ide yang dapat diperoleh dari sang pembicara dan semua ini merupakan bahan penting dan sangat menunjang mengkomunikasikan ide-idenya sendiri.
- 6) *Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi.* Ada pula yang menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat; mana bunyi yang membedakan arti (distingtif), mana bunyi yang tidak membedakan arti; biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicara asli (*native speaker*).
- 7) *Menyimak untuk memecahkan masalah.* Ada pula yang menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif

dan analisis, sebab dari pembicara, dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga.

- 8) *Menyimak untuk meyakinkan*. Ada lagi yang tekun menyimak pembicara untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini ia ragukan; dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif (disarikan dari: Lohan, 1972:42; Shrope, 1979:261).

Dari uraian di atas dapatlah ditarik kesimpulan bahwa menyimak untuk belajar, menyimak untuk mengevaluasi, dan menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak informasi.

#### **f. Pengajaran Menyimak**

Tumbuhnya perhatian pada pengajaran menyimak sebagai salah satu sarana penting penerimaan komunikasi dapat dilihat dengan nyata dari sejumlah literatur. Meningkatnya kepentingan dan kegunaan menyimak sebagai suatu subjek telah dan penelitian dicerminkan oleh kenyataan bahwa menyimak telah memperoleh wadah satu bab khusus untuk pertama kalinya pada tahun 1955 dalam keterampilan berbahasa dalam "*Review of Education Research*" (Tarigan, 2008:12).

#### **g. Hubungan menyimak dengan Berbicara**

Menurut Dawson (dalam Tarigan, 2008:3), antara berbicara dan menyimak terdapat hubungan yang erat, ini terdapat pada hal-hal berikut:

- 1) Ujaran (*speech*) biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru (imitasi). Oleh karena itu, model atau contoh yang disimak serta direkam oleh sang anak sangat penting dalam penguasaan serta percakapan berbicara.
- 2) Kata-kata yang akan dipakai serta dipelajari oleh sang anak biasanya ditentukan oleh perangsang (stimuli) yang ditemuinya (misalnya, kehidupan desa dan kota) dan kata-kata yang paling banyak memberi bantuan atau pelajaran dalam penyampaian gagasan-gagasannya.
- 3) Ujaran sang anak mencerminkan pemakaian bahasa di rumah dan dalam masyarakat tempat hidup. Hal ini terlihat nyata dalam ucapan, intonasi, kosa kata, penggunaan kata-kata, dan pola-pola kalimat.
- 4) Anak yang masih kecil lebih dapat memahami kalimat-kalimat yang jauh lebih panjang dan rumit ketimbang kalimat-kalimat yang dapat diucapkannya.
- 5) Meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.
- 6) Bunyi suara merupakan suatu faktor penting dalam peningkatan cara pemakaian kata-kata sang anak. Oleh karena itu, sang anak akan tertolong kalau dia mendengar serta menyimak ujaran-ujaran yang baik dan benar dari para guru, rekaman-rekaman yang bermutu, cerita-cerita yang bernilai tinggi, dan lain-lain.

7) Berbicara dengan bantuan alat peraga (*visual aids*) akan menghasilkan penangkapan informasi dan lebih baik pada pihak penyimak. Umumnya sang anak menggunakan bahasa yang didengar serta disimak.

## **2. Manfaat dan Fungsi Informasi dalam Pendidikan**

Dalam lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya, manfaat informasi yaitu banyak mendukung tugas-tugas lembaga ini. Kira-kira semua jenis informasi yang mempunyai aspek edukatif, riset, dan rekreatif bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Sedangkan di lembaga-lembaga penelitian, yang diperlukannya adalah jenis informasi yang dapat mendukung proses penelitian secara keseluruhan, (Yusup dan Subekti 2010:10).

Menurut Yusup dan Subekti (2010:11) fungsi informasi dapat berkembang sesuai dengan bidang garapan yang disentuhnya. Namun setidaknya yang utama yaitu sebagai data dan fakta yang sanggup membuktikan adanya suatu kebenaran, sebagai penjelas hal-hal yang sebelumnya masih meragukan sebagai prediksi untuk peristiwa-peristiwa yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang. Tidak sebatas pada salah satu bidang atau aspek saja, akan tetapi menyeluruh, hanya bobot dan manfaatnya saja yang berbeda karena disesuaikan dengan kondisi yang membutuhkannya.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **a. Pengertian Kooperatif**

Trianto (2009:56), menerangkan bahwa pembelajaran kooperatif bernaung pada teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, siswa diharapkan dapat saling membantu, berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing, (Slavin: 2005:4).

#### **b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

##### **1) Pengertian**

*TGT* menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain,

memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2005: 167).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. *TGT* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, pada siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara mereka. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang, memungkinkan siswa belajar dengan rileks sehingga menumbuhkan tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, (Djuningin, 2011:144).

*TGT (Teams Games Tournaments)*, merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Anonim, 2012).

## 2) Karakteristik TGT

Pendekatan kelompok atau tim digunakan guru untuk membina dan mengembangkan sikap sosial, jiwa sportifitas, dan persaingan anak didik. Anak didik dibiasakan bekerja dalam kelompok sehingga menyadari kekurangan dan kelebihanannya, serta mengembangkan persaingan yang positif di kelas dalam mencapai prestasi belajar optimal. *Game* atau permainan adalah bentuk kegiatan rekreatif yang diatur untuk mencapai tujuan tertentu. Dan memberikan kesempatan kepada pelaku atau pemainnya. Permainan ini mempunyai ciri sebagai berikut:

- a) Ada perangkat peraturan yang eksplisit yang harus diikuti oleh setiap pemain
- b) Ada tujuan yang harus dicapai atau tugas yang harus dilaksanakan
- c) Ada kriteria yang menjadi standar keberhasilan permainan.

Tournament atau pertandingan, yakni pembelajaran yang menarik berupa kompetisi yang dapat digunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa meningkatkan prestasi belajarnya. Oleh karena itu, jenis permainan harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Mengacu pada kurikulum yang berlaku (KTSP)
- b) Sesuai dengan karakteristik peserta didik
- c) Sesuai situasi dan kondisi sekolah.

### 3) Komponen TGT

Menurut Slavin (2005:166), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT modifikasi dari Slavin terdiri dari lima tahap aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

#### a) Persiapan

Guru mempersiapkan media pembelajaran dan materi yang akan disampaikan beserta Lembar Kerja Kelompok (LKK), melakukan tanya jawab mengenai pengetahuan awal materi yang akan dipelajari. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu: kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, dan pertanyaan mengenai materi.

#### b) Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Disamping



itu, guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game (turnamen) karena skor game akan menentukan skor kelompok.

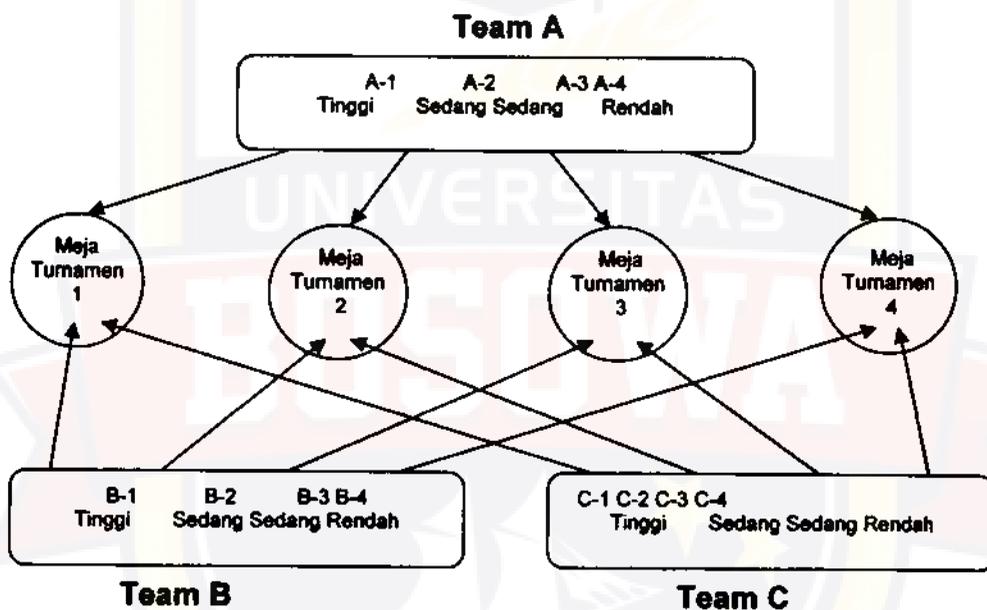
#### 4) Belajar Kelompok (Tim)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 orang yang anggotanya heterogen dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

Pada saat pembelajaran, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game (turnamen). Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok

berdiskusi dengan menggunakan hasil lembar kerja kelompok. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab. Penataan ruang kelas diatur sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

#### 5) Permainan/Pertandingan (Game/Turnamen)



(Slavin, 2005: 168)

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja

turnamen diusahakan setiap peserta mempunyai kemampuan yang homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dijawab secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk menjawab soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu

soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja tumamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya

#### 6) Rekognisi Tim (Penghargaan Tim)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata

skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.

#### 7) Manfaat *TGT*

Menurut Goldon (dalam Ardiansyah, 2011), tinjauan dari konsep kompetensi yang dapat dikembangkan dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament adalah sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*); yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan *TGT* pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam *TGT* ada unsur tutor sebaya.
- b) Pemahaman (*understanding*); yaitu kedalam kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi pelajaran dengan *TGT* siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
- c) Kemampuan (*skill*); adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena

dalam *TGT* mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.

- d) Nilai (*value*); adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada *TGT* terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
- e) Sikap (*attitude*); yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam *TGT* siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.
- f) Minat (*interest*); adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam *TGT* meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

#### 8) Kelebihan dan Kekurangan *TGT*

Menurut Djumingin, (2011:146-147), kelebihan metode tim adalah:

- a) Terjadi interaksi belajar mengajar agar siswa dapat bekerja sama membahas dan menyelesaikan masalah

- b) Dapat mengetahui karakteristik individual, misalnya: dalam bakat mianat dan kegemaran
- c) Menjalin hubungan keakraban
- d) Mengatasi bahan perjalanan yang kurang fasilitasnya
- e) Untuk meningkatkan partisipasi siswa
- f) Membangun persaingan belajar yang sehat dalam kelas
- g) Membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan

Sedangkan kekurangan metode tim adalah:

- 1) Membutuhkan persiapan yang matang, baik oleh guru maupun siswa
- 2) Guru yang tidak terlatih mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai
- 3) Membutuhkan ruang belajar yang luas
- 4) Permainan yang tidak terkontrol menimbulkan kegaduhan yang tidak terarah

### **c. Kerja Kelompok**

Teknik ini sebagai salah satu strategi belajar mengajar. Siswa dalam kelas dipandang sebagai suatu kelompok yang dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 5-7 siswa, mereka bekerjasama dalam memecahkan masalah atau melaksanakan tugas tertentu, dan berusaha mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan pula oleh guru, (Rostiya, 2008).

Clistrap dan Martin (dalam Roestiya, 2008), memberikan pengertian kerja kelompok siswa yang biasanya berjumlah kecil yang diorganisir untuk kepentingan belajar. Keberhasilan kerja kelompok ini menurut kegiatan dan kooperatif dari beberapa individu tersebut. Penggunaan teknik kerja kelompok untuk mengajar mempunyai tujuan agar siswa mampu bekerjasama dengan teman yang lain dalam mencapai tujuan bersama.

Adapun pengelompokan itu sebagai berikut:

- 1) Adanya alat pelajaran yang tidak mencukupi jumlahnya. Agar penggunaannya lebih efisien dan efektif, maka siswa perlu dijadikan kelompok-kelompok kecil. Dengan pembagian kelompok mereka dapat memanfaatkan alat-alat yang terbatas itu sebaik mungkin, tanpa saling menunggu giliran
- 2) Kemampuan belajar siswa. Tiap siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan kemampuan belajar itu, maka perlu dibentuk kelompok menurut kemampuan belajar masing-masing, agar tiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya.
- 3) Minat khusus tiap individu memiliki minat khusus yang perlu dikembangkan, hal mana yang satu pasti berbeda dengan yang lain. Tapi tidak tertutup kemungkinan ada siswa yang memiliki minat yang

sama, sehingga memungkinkan dibentuknya kelompok agar mereka dapat dibina dan mengembangkan bersama minat khusus tersebut.

- 4) Memperbesar partisipasi siswa. Dalam tiap kelas biasanya memiliki jumlah siswa yang banyak. Hal ini akan mempersulit guru melihat apresiasi siswa saat belajar maka jika dibentuk kelompok dan diberi tugas yang sama pada masing-masing kelompok maka banyak kemungkinan tiap siswa ikut serta merencanakan dan melaksanakan tugas yang diberikan.
- 5) Pembagian tugas atau pekerjaan. Di dalam kelas biasanya guru menghadapi masalah yang meliputi berbagi persoalan, maka perlu tugas membahas masing-masing persoalan yang akan dibahas. Dengan demikian masing-masing kelompok harus membahas tugas yang diberikan
- 6) Kerja sama yang efektif. dalam kelompok siswa harus bisa bekerja sama, mampu menyesuaikan diri menyeimbangkan pikiran/pendapat atau tenaga untuk kepentingan bersama, sehingga mencapai suatu tujuan untuk bersama pula (Roestiyah, 2008).

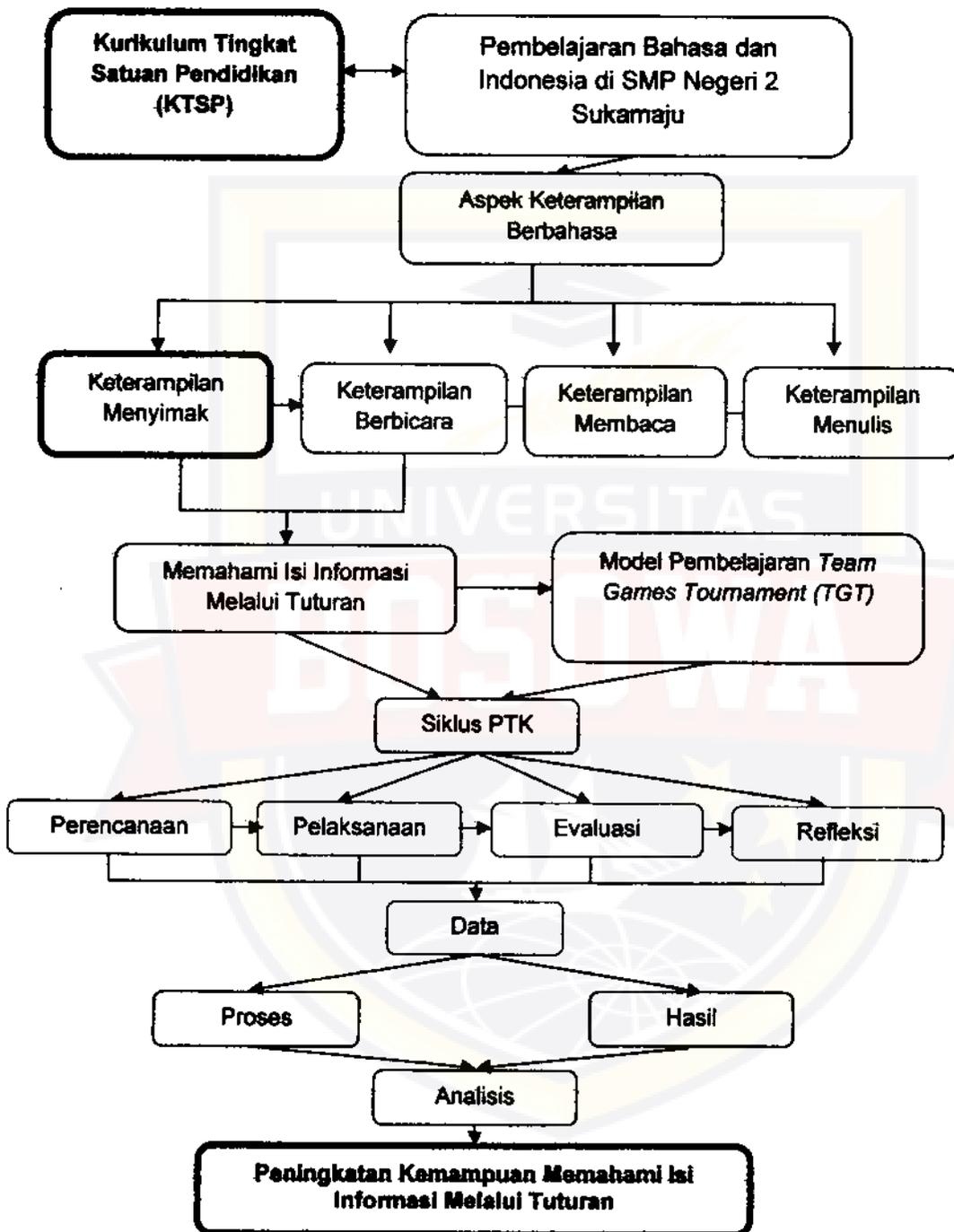
## **B. Kerangka Pikir**

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sangat berperan penting dalam dalam proses pembelajaran. Dalam KTSP dicantumkan empat keterampilan berbahasa dan sastra yang harus

dikuasai oleh siswa/peserta didik diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Pada penelitian ini lebih terfokus pada keterampilan menyimak khususnya menyimak informasi dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju yang dirancang dengan Penelitian Tindak Kelas (PTK). Proses pembelajaran dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Hasil dari siklus tersebut akan dianalisis untuk mengetahui tingkat menyimak yang diukur dari kemampuan siswa dalam memahami isi informasi melalui metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Secara sederhana kerangka penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut ini:

### Bagan Kerangka Pikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

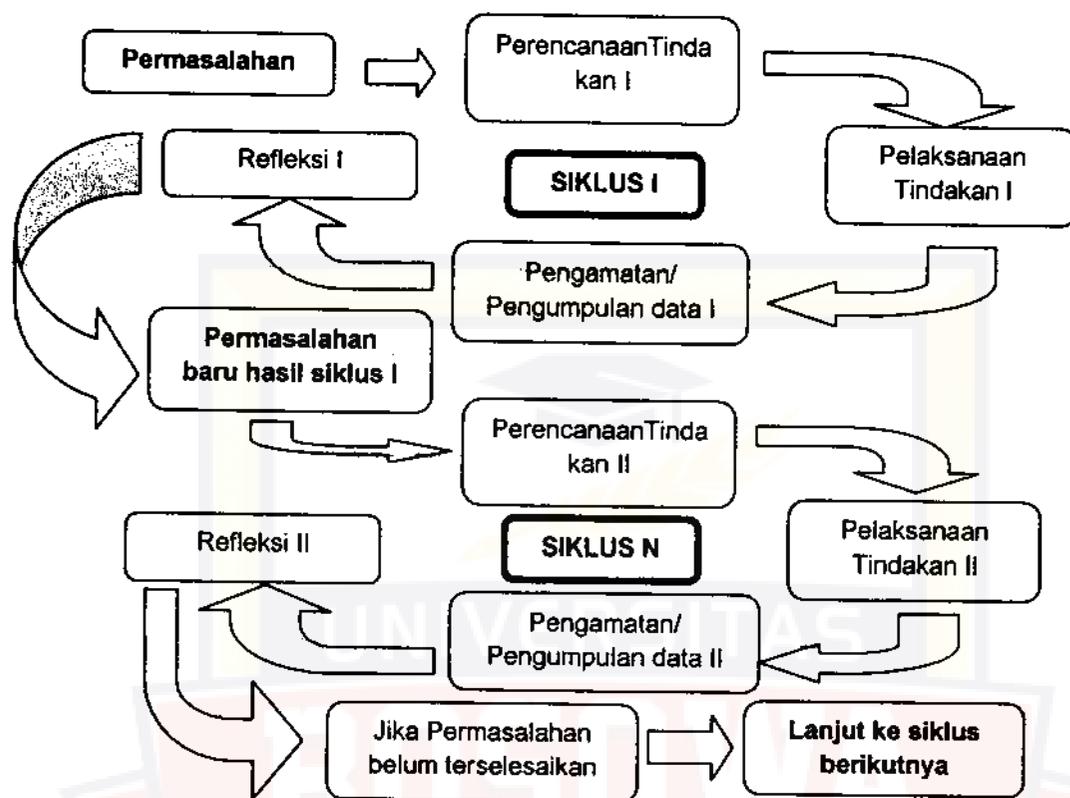
Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) berlangsung dalam beberapa siklus dan terdiri dari beberapa langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Depdikbud, 1999)

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data hasil penelitian kualitatif lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan, sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik yang diperoleh dari tes akhir pada tiap siklus.

#### B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan ini dilakukan untuk menggambarkan dan mengamati proses belajar yang dilakukan oleh siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju dengan menggunakan metode Team Games Tournament (*TGT*). Mekanisme pelaksanaannya direncanakan dalam bentuk bersiklus. Setiap siklus masing-masing terdapat empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) dan refleksi.

Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digambarkan sebagai berikut.:



(Arikunto, dkk., 2011:74)

### C. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi dan subjek penelitian merupakan gambaran tentang kelompok siswa atau subjek yang dikenai tindakan.

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sukamaju tahun ajaran 2013/2014.

#### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju yang berjumlah 30 siswa terdiri dari kelas heterogen. Siswa

kelas IX E ini merupakan salah satu kelas dari tujuh kelas yang masih kurang dalam pembelajaran menyimak dalam hal memahami informasi lisan.

#### **D. Rencana Tindakan**

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam bentuk bersiklus. Siklus I berlangsung dalam dua kali pertemuan begitupun pada siklus berikutnya (siklus N) juga berlangsung dua kali pertemuan.

##### **1. Gambaran Siklus I**

###### **a. Tahap Perencanaan**

Perencanaan merupakan tahap awal yang berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang akan dihadapinya pada proses penelitiannya nanti. Pada tahap ini peneliti melakukan koordinasi langsung dengan guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengajar pada kelas yang akan diteliti mengenai waktu pelaksanaan penelitian, materi yang akan diajarkan dan bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran penelitiannya. Permasalahan yang muncul berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa dan Sastra Indonesia kelas IX E memberikan keterangan bahwa kelas IX E sebagian besar siswa tidak antusias melakukan pembelajaran menyimak dalam hal memahami isi informasi dan

mempunyai nilai yang rendah dalam. Hal yang harus dilakukan peneliti pada tahap perencanaan adalah:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan,
- 2) Menyusun pedoman observasi
- 3) Menyusun rencana evaluasi
- 4) Membuat lembar penilaian
- 5) Mempersiapkan media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran
- 6) Menentukan objek dalam pembelajaran memahami isi informasi
- 7) Mempersiapkan alat dokumentasi
- 8) Bekerja sama dengan guru kelas IX E yang mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia untuk memberikan kemudahan jalannya penelitian karena guru kelas tersebut lebih mengetahui situasi dan kondisi siswa yang akan menjadi subjek penelitian

#### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Dalam tahap ini dilakukan tindakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dan disusun dalam RPP. Materi pembelajaran adalah memahami isi informasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap penutup.

Pada tahap pendahuluan pertemuan 1 tindakan yang dilakukan antara lain

- 1) Pada tahap pendahuluan ini, tindakan yang dilakukan antara lain:
  - a) Memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama guna menanamkan *rasa cinta dan keyakinan yang kuat terhadap Tuhan*.
  - b) Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.
  - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
  - d) Memotivasi siswa tertarik pada materi menyimak informasi
- 2) Pada tahap inti, tindakan yang dilakukan antara lain:
  - a) Siswa mendengarkan penjelasan singkat guru mengenai informasi
  - b) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan pengetahuan tentang materi informasi
  - c) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dalam satu kelompok
  - d) Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk menyimak materi tournament. Materi tersebut dibahas secara tim. Hal ini dimaksudkan agar anggota tim yang mampu dapat menolong rekan satu timnya yang belum memahami
  - e) Guru membentuk tim baru yang terdiri dari atas siswa-siswa yang berkemampuan sama yang diambil dari setiap kelompok pada tahap tahap *team study* (anggota kelompok *team study* berada pada kelompok berbeda dari yang ditentukan sebelumnya)

- f) Setelah setiap kelompok telah siap maka turnamen akan segera dimulai.
- g) Tiap kelompok mengutus salah satu teman kelompok sebagai wakil untuk melakukan turnamen.
- h) Pelaksanaan tournament melalui dua tahap dengan prosedur permainan sebagai berikut:
  - (1) Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
  - (2) Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
  - (3) Setelah pemain dan penantang menjawab soal sesuai dengan waktu yang ditentukan, pembaca soal akan memuka lembar jawaban yang pertama kali menjawab benar baik peserta atau penantang. Jika tak ada yang benar kartu dibiarkan saja.
  - (4) Guru mengamati siswa yang melakukan turnamen tersebut agar bisa menentukan sejauh mana kemampuan siswa dalam pembelajaran menyimak tersebut

- (5) Setiap siswa dalam kelompok diberi kesempatan untuk melakukan turnamen. Agar setiap siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan para peserta turnamen yang telah selesai melaporkan poin yang mereka dapatkan dalam turnamen tersebut. Dan dituliskan pada tabel yang telah disediakan.
  - (6) Setiap siswa saling mengoreksi dan memberi saran. Dalam hal ini siswa berlatih membantu teman yang kesulitan.
  - (7) Siswa bertanggung jawab atas saran dan komentar dari kelompok lain dengan cara memberi umpan balik atas koreksi kelompok lain. Dalam hal ini siswa dilatih untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
  - (8) Guru membahas dan memberikan penilaian atas hasil kerja dan memberikan penghargaan kepada siswa terbaik.
- 3) Pada tahap penutup, tindakan yang dilakukan antara lain:
- a) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang materi menyimak informasi pada hari itu sekaligus menanyakan ada tidaknya siswa yang mengalami kesulitan.
  - b) Siswa mengemukakan pendapatnya tentang pelaksanaan pembelajaran pada hari ini secara bebas (Refleksi).
  - c) Secara Individu, siswa mengerjakan soal post tes mengenai materi hari ini.

- d) Siswa mempertukarkan hasil pekerjaannya untuk diperiksa bersama.
- e) Guru mengumpulkan pekerjaan siswa dan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai terbaik.
- f) Membaca doa bersama dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

### c. Tahap Observasi (Pengamatan)

Pelaksanaan observasi terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berupa pengamatan terhadap kehadiran, keaktifan dan konsentrasi siswa dalam proses menyimak, respon positif terhadap penerapan teknik dan keberanian siswa untuk mengikuti turnamen serta aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran.

Evaluasi yang dilakukan adalah ketika siswa mampu melakukan unjuk kerja dengan melakukan turnamen dan tes tertulis. Dari hasil turnamen dan tes tertulis yang dilakukan siswa memperoleh skor individu dan kelompok. Skor atau nilai dianalisis untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan ini dijadikan sebagai dasar dikakukannya perencanaan ulang pada siklus berikutnya.

#### **d. Tahap Refleksi**

Dalam tahap Refleksi pada PTK, peneliti akan mengkaji apa yang telah terjadi. Apakah hasil yang diperoleh peneliti sesuai dengan yang telah direncanakan. Refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi ini digunakan untuk menerapkan langkah lebih lanjut sebagai dasar perbaikan dan pembelajaran berikutnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **2. Gambaran Siklus N**

Siklus N dilaksanakan ketika pada penelitian siklus I belum sesuai yang diharapkan dan yang ingin dicapai. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus N relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan pada siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan dan tambahan sesuai dengan kekurangan yang ditemukan di lapangan.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap konsep yang dibahas dalam penelitian ini, maka penulis merumuskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Peningkatan adalah proses atau kegiatan yang dilakukan untuk tujuan meningkatkan.

2. Kemampuan memahami informasi adalah kesanggupan siswa dalam memahami pokok-pokok informasi, detail isi informasi dan mampu memberikan kesimpulan informasi yang diperdengarkan saat proses pembelajaran. Hal ini berfungsi untuk melatih konsentrasi siswa dalam menyimak.
3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada keberanian dan minat siswa dalam melakukan turnamen dan permainan yang bersifat edukatif agar siswa tidak merasa bosan saat belajar.

#### **F. Data dan Sumber Data**

##### **1. Data Penelitian**

Adapun data penelitian ini berupa data proses dan data hasil. Data tersebut diuraikan sebagai berikut:

##### **a. Data Proses**

Data proses berupa aktivitas siswa dan guru saat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Selain itu data proses ini juga berupa aktivitas guru dan siswa ketika berlangsungnya uji kompetensi. Data ini kemudian dikumpulkan oleh peneliti dengan merekam (*video*) aktivitas tersebut.

##### **b. Data Hasil**

Data hasil adalah setiap skor yang diperoleh siswa setelah turnamen dilaksanakan. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

## 2. Sumber Data

Sumber data adalah informan yang memiliki pengetahuan tentang cara kerja siswa, dalam hal ini guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju. Sumber data penelitian ini seperti yang diuraikan berikut ini.

### a. Sumber Data Proses

Data proses bersumber dari siswa dan guru.

### b. Sumber Data Hasil

Data hasil bersumber dari siswa

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami isi informasi yang disimak. Teknik nontes bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menyimak isi informasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

## 1. Teknik Tes

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan turnamen dan tes tulis tentang informasi yang disimak melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Turnamen dilakukan selama dua kali pertemuan agar memungkinkan setiap siswa melakukan turnamen. Selain itu sebelum melakukan turnamen setiap kelompok menagambil kartu tes untuk dikerjakan tiap anggota dalam kelompok sebagai salah satu acuan untuk memperoleh nilai tiap individu. Dalam penelitian ini diberikan pada siklus I dan siklus N.

## 2. Teknik Nontes

Teknik nontes yang digunakan dalam adalah wawancara, observasi, dan audiovisual/video.

### a. Wawancara

Wawancara dikukan kepada guru dan siswa. Wawancara digunakan untuk mengungkap data yang berkaitan dengan sikap, pendapat atau wawasan, wawancara dapat dilakukan secara bebas terstruktur. Wawancara dilakukan hendaknya menggunakan pedoman wawancara agar semua informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara lengkap (Kusumah dan Dwitagama, 2012:53). Maka dari itu seorang peneliti harus mewawancarai guru dan siswa untuk memperoleh data tentang kemampuan dan minat siswa dalam pelajaran menyimak informasi.

## b. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk melihat semua aktifitas pembelajaran yang terjadi di dalam kelas baik guru dan siswa. Observasi dilakukan dengan cara bekerja sama dengan observer lain, baik guru mata pelajaran maupun rekan peneliti. Pada lembar observasi terdapat langkah-langkah yang menggambarkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif ini digunakan untuk menganalisis proses yang diperoleh melalui kegiatan wawancara, observasi dan catatan lapangan serta dokumentasi. Langkah penganalisisan adalah; a) data wawancara dianalisis dengan membaca kembali catatan wawancara, b) data observasi dan catatan lapangan dianalisis dengan cara membaca kembali lembar observasi yang telah diisi, c) data dokumentasi dianalisis dengan melihat kembali dokumentasi yang telah dibuat.

Berdasarkan analisis tersebut akan diketahui mengenai gambaran (1) siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi informasi saat menyimak, (2) mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran menyimak informasi melalui model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament (TGT)*, (3) mengetahui peningkatan kemampuan menyimak informasi melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

## 2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak informasi secara tidak langsung, dalam setiap pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus selanjutnya. Data hasil evaluasi akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif. Penilaian tersebut dapat dilihat dari unjuk kerja (turnamen) siswa yang mengalami kemajuan. Peneliti menetapkan parameter untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa.

**Tabel 1. Penentuan patokan dengan penghitungan persentase**

No	Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Keterangan
1	86 – 100	Baik Sekali
2	76 – 85	Baik
3	56 – 75	Cukup
4	10 – 55	Kurang

(Nurgiyantoro, 2010: 253)

Berdasarkan pedoman di atas, peneliti dapat mengetahui kemampuan menyimak informasi siswa berhasil mencapai kategori baik sekali, baik, cukup, dan kurang. Nilai masing-masing siswa pada setiap

akhir siklus dijumlahkan. Perhitungan nilai akhir dihitung dengan menggunakan rumus skala 0-100 sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times \text{skor ideal (100)} =$$

### I. Kriteria Penilaian

Jenis penilaian pada tes kompetensi menyimak yaitu kemampuan menangkap dan memahami atau sekaligus menanggapi informasi yang disampaikan pihak lain lewat sarana suara. Penentuan batas minimal kelulusan dan pemberian skor dilakukan dengan perhitungan persentase. Seorang siswa dianggap lulus jika mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Penelitian ini dianggap berhasil jika 80% siswa mencapai nilai ketuntasan atau standar kelulusan. Berikut ini adalah aspek yang akan dinilai dalam proses pemahaman informasi.

**Tabel 2. Penilaian kinerja pemahaman menyimak informasi**

No.	Aspek yang Dinilai	Deskriptor	Nilai
1.	<b>Menyebutkan Tema informasi</b>	a. Jika menyebutkan tema informasi dengan tepat.	2
		b. Jika menyebutkan tema informasi dengan tidak tepat.	1

2.	<b>Menyebutkan pokok-pokok informasi</b>	<p>a. Jika menyebutkan 90-100% pokok informasi</p> <p>b. Jika menyebutkan 70-80% pokok informasi</p> <p>c. Jika menyebutkan 50-60% pokok informasi</p> <p>d. Jika menyebutkan 30-40% pokok informasi</p> <p>e. Jika menyebutkan 10-20% pokok informasi</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
3.	<b>Pemahaman detail isi informasi</b>	<p>a. Jika menjelaskan 90-100% isi informasi</p> <p>b. Jika menjelaskan 70-80% isi informasi</p> <p>c. Jika menjelaskan 50-60% isi informasi</p> <p>d. Jika menjelaskan 30-40% isi informasi</p> <p>e. Jika menjelaskan 10-20% isi informasi</p>	<p>5</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>



4.	<b>Menyimpulkan informasi</b>	a. Jika menyimpulkan 90-100% dari keseluruhan informasi	5
		b. Jika menyimpulkan 70-80% dari keseluruhan informasi	4
		c. Jika menyimpulkan 50-60% dari keseluruhan informasi	3
		d. Jika menyimpulkan 30-40% dari keseluruhan informasi	2
		e. Jika menyimpulkan 10-20% dari keseluruhan informasi	1
5.	<b>Kelancaran pengungkapan</b>	a. Jika lancar mengungkapkan isi informasi	2
		b. Jika kurang lancar mengungkapkan isi informasi	1
<b>Total Nilai</b>			<b>19</b>

Penilaian dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times \text{skor ideal (100)} =$$

## J. Indikator Keberhasilan

### 1. Kartu Tes Soal

Indikator keberhasilan siswa menjawab karu tes yang diberikan pada turnamen ditetapkan berdasarkan ketentuan yaitu, 80% atau lebih siswa mampu mencapai kriteria keuntasan minimal (KKM) 70.

## 2. Kemampuan Memahami Isi Informasi

Indiator keberhasilan siswa memahami isi informasi ditetapkan berdasarkan ketentuan yaitu, 80% atau lebih siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70

## 3. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Indikator keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 80% atau lebih siswa sudah dapat terlibat aktif, percaya diri, teratur, mengungkapkan pikiran, dan terarah.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada Bab ini membahas hasil Penelitian Tindakan Kelas mengenai peningkatan kemampuan memahami informasi lisan pada siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament (TGT)*, pada tahap proses dan hasil. Hal yang dianalisis adalah data hasil pelaksanaan tindakan yaitu kegiatan siklus I dan siklus II, berupa hasil tes dan nontes (lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi). Hasil penelitian dari kemampuan memahami informasi yang berupa angka dideskripsikan secara kuantitatif sedangkan hasil penelitian dari proses pembelajaran memahami informasi dideskripsikan secara kualitatif.

#### **1. Analisis Data Proses dan Hasil Siklus I**

##### **a. Penyajian Data Proses Pembelajaran Memahami Informasi Lisan**

Kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung dalam tiga kali pertemuan. Data kualitatif yang dikumpulkan pada siklus I berupa hasil catatan observasi, wawancara, serta rekaman video pembelajaran. Deskripsi proses aktivitas guru dan siswa setiap pertemuan pada siklus pertama diuraikan seperti berikut ini.

### 1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I terdiri dari tiga kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama ini terlaksana dengan baik yaitu pada saat guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan serentak. Guru kemudian mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Sebagian siswa terlihat khusyuk saat ikut membaca doa.

Pelaksanaan pembelajaran dibuka dengan penyampaian materi tujuan pembelajaran. Guru juga memberikan pengetahuan umum tentang materi informasi yang akan diajarkan nantinya. Tak lupa guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaparkan apa saja yang mereka ketahui tentang informasi untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa mengenai materi tersebut.

Selanjutnya pada tahap ini, guru membagi siswa dalam enam kelompok yang dibentuk secara acak. Pembentukan kelompok ini dilakukan dengan menghitung dari angka 1-6 yang dilakukan sebanyak lima kali hingga tiap siswa memperoleh angka mereka masing-masing. Dari angka inilah mereka memperoleh kelompok. Guru kemudian memberikan intruksi pada siswa untuk berkumpul bersama teman kelompoknya dan membentuk meja kelompok.

Selanjutnya, guru memberikan pretes kepada siswa berbentuk kartu soal yang terdiri dari dua pertanyaan. Kartu soal tersebut diambil oleh ketua dari tiap kelompok untuk dijawab secara individu. Dari jawaban inilah guru akan menilai tingkat kemampuan tiap siswa, mulai dari yang tinggi, sedang, sampai yang kurang.

Tahap selanjutnya guru membuat sebuah grup, yaitu A dan B. Grup A terdiri dari kelompok 1, 2, dan 3, sedangkan grup B terdiri dari kelompok 4, 5, dan 6. Pembagian Grup A dan B dilakukan karena bahan simakan yang berbeda. Setelah pembagian kelompok selesai guru meminta Grup A untuk menyimak informasi "Keajaiban Dunia Buatan Manusia" sedangkan Grup B menyimak informasi "Lubang Terbesar di Dunia". Pemutaran rekaman video informasi ini dilakukan secara bergantian dan melakukan pemutaran ulang sebanyak satu kali. Ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami apa yang ia simak.

Saat proses penyimak berlangsung sebagian besar siswa terlihat sangat antusias. Meskipun demikian ada pula beberapa siswa yang terlihat bermain-main, akibatnya siswa yang sedang menyimak merasa terganggu dengan keributan yang dibuat oleh temannya yang lain. Hal tersebut menjadikan proses penyimak tidak berjalan dengan baik.

Setelah proses penyimakan selesai, tiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya mengenai hasil simakannya. Hasil simakan tersebut kemudian ditulis pada kertas kelompok yang telah dibagikan oleh peneliti sebelumnya.

Saat beberapa siswa masih sibuk mencatat hasil simakannya guru memantau pekerjaan beberapa kelompok yang telah selesai. Guru menunggu sekitar lima menit hingga pekerjaan kelompok lain selesai. Sebelum kelas bubar guru memberikan peringatan kepada siswa agar mempelajari hasil diskusi mereka di rumah, karena minggu depan akan ada penyampaian informasi ke pada kelompok lain. Setelah itu guru meminta siswa untuk berdoa dan menutup pertemuan hari itu dengan mengucapkan salam.

#### **Aktivitas siswa pada pertemuan pertama**

Pada siklus I ini, diperoleh hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran memahami informasi lisan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan setiap pertemuan 2 x 45 menit. Kegiatan observasi dilakukan dengan menggunakan format observasi guru dan siswa yang telah disediakan sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran dikategorikan cukup sebab pada saat penyampaian tujuan dan materi pembelajaran yang terlihat

antusias hanya 18 atau sekitar (58%) siswa, sedangkan untuk 13 siswa tidak terlihat aktif. Hal ini disebabkan karena guru hanya menyampaikna begitu saja tanpa memperhatikan memberikan pengarahannya kepada siswa untuk mencatat hal-hal yang penting dalam materi menyimak informasi.

Aktivitas yang dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dikategorikan kurang, sebab hanya sebagian kecil siswa yang mampu menyampaikan apresiasinya tentang materi informasi.

Guru : "Siapa yang bisa menjelaskan tentang pengertian informasi(sejenak siswa terlihat diam ada yang terlihat berpikir dan ada pula yang membuka buku teks bahasa indonesia)

Siswa I : "Informasi adalah berita yang didengarkan melalui media misalnya televisi atau radio"

Guru : "Ok, bagus, ada yang bisa menyampaikan lebih detail lagi?"

Siswa II : "Informasi adalah sesuatu yang disampaikan kepada orang lain berupa fakta- fakta.

Guru : "Ya, hampir sempurna jadi informasi itu adalah sebuah data dan pesan yang disajikan kepada seseorang atau khalayak berupa fakta dan opini yang diperoleh melalui media cetak atau elektronik"

Guru : “Nah, untuk selanjutnya, ada yang tahu mengenai manfaat informasi?”

Siswa III : “Manfaat informasi adalah agar kita dapat mengetahui hal-hal yang berada disekitar kita atau ditempat yang jauh tanpa harus menyaksikannya langsung.”

Guru : “Yah, tepat sekali. Selain itu kalian pasti tahu tentang pokok-pokok yang terkandung dalam informasi yang terdiri dari 5W1H. (siswa kemudian dengan serentak menyebutkan pokok-pokok informasi tersebut).

Siswa : What (apa), where (di mana), why (kenapa), when (kapan), who (bagaimana) dan How (siapa)

Proses tanya jawab yang berlangsung di awal pembelajaran ini, membuat siswa *refresh* materi yang pernah diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan meski tidak sempurna, sedangkan guru memberikan pemahaman lebih detail kepada siswa yang tak mampu menjawab atau kurang paham terhadap materi tersebut.

## 2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, guru memberikan satu kali kesempatan kepada siswa untuk melihat dan menyimak informasi yang mereka dengarkan dua hari yang lalu. Hal ini bertujuan untuk

menyegarkan kembali ingatan siswa tentang simakan tersebut. Guru kemudian memberikan intruksi agar dalam tiap kelompok (1-6) menunjuk perwakilan kelompok mereka untuk menyampaikan informasi pada kelompok lain. Grup A (1, 2, dan 3) menyampaikan informasi secara langsung kepada Grup B (4, 5, dan 6), begitupun sebaliknya.

Pada proses penyampaian informasi melalui tuturan ini, siswa diperbolehkan untuk membawa catatan kelompok mereka sebagai acuan, namun siswa tidak diperbolehkan untuk membawa Lembar Kerja Kelompok (LKK). Catatan dalam LKK tersebut hanya berfungsi sebagai acuan dalam menyampaikan informasi. Pada tahap ini  $\frac{1}{2}$  (50%) kelompok belum mampu menguasai materi yang ia bawa sehingga membuat mereka terpaku pada catatan yang mereka bawa. Namun untuk kelompok yang sudah menguasai materi simakannya hanya sesekali melihat catatan tersebut. Akan tetapi proses penyampaian informasi kembali berjalan kurang baik, ini dikarenakan beberapa siswa kurang memperhatikan temannya saat menyampaikan informasi.

Setelah proses penyampaian informasi selesai, guru dan peneliti membagi siswa dalam lima kelompok turnamen. Kelompok turnamen ini terdiri dari tiap anggota kelompok 1-6 yang memiliki kemampuan yang sama. Kelompok turnamen I dan II terdiri dari siswa

yang memiliki tingkat kemampuan yang tinggi, kelompok turnamen III dan IV terdiri dari siswa dengan kemampuan sedang, sedangkan kelompok turnamen V terdiri dari siswa dengan kemampuan yang kurang.

Guru kemudian memanggil nama-nama siswa yang akan mengikuti turnamen pertama, setelah itu guru menyiapkan kartu soal untuk turnamen dan meminta siswa untuk mengatur meja turnamen di depan kelas. Setelah tiap anggota kelompok berkumpul pada meja turnamen, turnamen pun siap dimulai. Turnamen diawali oleh kelompok 6 yang mengambil kartu soal dan memberikan pertanyaan kepada kelompok 1. Anggota kelompok 1 dengan antusias dan penuh semangat menjawab pertanyaan yang diberikan dan jawaban yang diberikan benar meski kurang tepat. Kelompok 1 mendapatkan satu poin yang kemudian ditulis pada tabel poin yang telah disediakan di papan tulis sebelumnya. Begitu seterusnya turnamen berlangsung hingga jam pelajaran hampir berakhir. Meskipun tak semua anggota kelompok menjawab dengan benar, namun turnamen berlangsung dengan cukup baik. Hal ini terlihat keaktifan dan semangat siswa yang ingin menjawab meski jawaban tersebut belum tentu benar. Pada turnamen I ada tiga kelompok yang memperoleh skor, yaitu kelompok 1, 2 dan 6, jadi 50% (3 kelompok) lainnya belum memperoleh poin. Turnamen pada pertemuan kedua ini hanya berlangsung pada

kelompok turnamen I dikarena waktu yang tidak mencukupi hingga guru menutup pembelajaran pada pertemuan kedua dengan mengucapkan salam.

Peneliti segera mendiskusikannya pada guru dan pihak sekolah tentang siklus I yang akan berjalan selama tiga kali pertemuan. Hal yang cukup melegakan, sebab guru dan pihak sekolah menanggapi dengan baik hal tersebut dan memperbolehkan peneliti untuk melakukan penelitian siklus satu dengan tiga kali pertemuan.

#### **Aktivitas siswa pada pertemuan kedua**

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemaua kedua, 3,3% siswa kurang sisp mengikuti pelajaran karena salah satu anggota yang ditugaskan menyimpan kertas kelompok hasil diskusi pada pertemuan berikutnya ketinggalan di rumah. Namun hal ini dapat diatasi karena salah satu anggota kelompoknya masih memiliki catatan mentah hasil diskusi mereka. Sebelum memulai turnamen salah satu siswa menyarankan agar mereka diberiakan kesempatan untuk menyimak informasi.

Siswa A : "Pak, bolehkah kami mendengarkan sekali lagi informasi yang disimak pada pertemauan sebelumnya?"

Guru : "Yang lainnya bagaimana setuju dengan pendapat temannya?"

Siswa : "Setujuuu... Pak!" (serentak)

Guru : "Baiklah, Bapak akan memberikan satu kali kesempatan kepada kalian, tapi jangan ribut saat pemutaran video informasi ya!"

Siswa : "Iyaaa... Pak!" (serentak)

Guru : "Ok, mulai dari grup mana A atau B?"

Siswa B : "Mulai dari Grup A saja Pak!"

Guru : "Bagaimana Grup B setuju?"

Siswa : (Grup B) "tidak setuju Pak, Grup B saja Pak yang lebih dulu!"

Guru : "Begini saja, karena pertemuan yang lalu penyimak pertama itu Grup A maka, untuk kali ini Bapak berikan kesempatan terlebih dahulu kepada Grup B.

Siswa : (Grup B) "Yeeeeehhh".

Setelah penyimak selesai siswa sudah siap untuk menyampaikan informasi yang mereka simak kepada kelompok lain. Tiap kelompok mengutus salah satu teman kelompoknya untuk menjadi perwakilan. Proses penyampaian informasi berjalan dengan lancar meski sekitar 33% atau 2 perwakilan kelompok terlihat kurang siap.

Setelah proses penyampaian informasi selesai siswa siap melaksanakan turnamen. Kelompok turnamen pertama yang telah

disebut namanya berkumpul pada meja turnamen yang telah disiapkan sebelumnya. Saat proses turnamen pertama berlangsung hanya 1 (16%) siswa yang tidak terlihat antusias. Sedangkan 5 (84%) siswa terlihat antusias. Meskipun beberapa kali mereka hanya menjawab kurang tepat dan terkesan bercanda, tetapi sangat terlihat keceriaan dan semangat memperoleh poin untuk kelompok masing-masing. Anggota kelompok yang belum sempat melakukan turnamen, memberikan dorongan kepada teman kelompok yang sedang melaksanakan turnamen, dan sesekali terlihat akan memberikan tahukan jawaban.

### **3) Pertemuan Ketiga**

Pada pertemuan ketiga ini, guru kembali memberikan arahan dan apresiasi tentang pembelajaran minggu lalu. Tak lupa guru menanyakan kesiapan siswa untuk melaksanakan turnamen berikutnya yang akan dilakukan oleh kelompok turnamen II. Peneliti meminta kepada siswa untuk kembali mengatur meja turnamen di depan kelas. Kemudian guru memanggil nama siswa dari tiap kelompok untuk segera melakukan turnamen. Pada turnamen II kali ini tidak jauh berbeda dengan turnamen pertama hanya saja siswa masih terlihat sedikit bingung dengan aturan main. Guru kembali memberikan penjelasan kepada siswa hingga turnamenpun berjalan dengan baik.

Pada turnamen II siswa kembali terlihat cukup aktif dalam turnamen, namun hanya kelompok 2 dan 6 yang memperoleh poin pada turnamen ini. Selanjutnya pada turnamen III ada tiga kelompok yang memperoleh poin diantaranya kelompok 1, 2, dan 3. Pada turnamen IV terlihat beberapa peningkatan dari hasil jawaban yang diberikan oleh anggota kelompok lain. Pada turnamen ini kelompok 1, 2, 4, dan 6 berhasil memperoleh poin. Sedangkan pada turnamen V yang merupakan turnamen akhir pada pertemuan ketiga tersebut. Ada tiga kelompok yang memperoleh poin yaitu kelompok 2, 5 dan 6. Tingkat keberhasilan pada turnamen pertemuan ke tiga ini pun hanya mencapai 50%. Hal ini dapat dilihat dari setiap keberhasilan siswa menjawab kartu soal dalam tiap turnamen.

Dari hasil akhir turnamen yang dilakukan oleh siswa dapat disimpulkan bahwa hanya dua kelompok yang memperoleh nilai ketuntasan yaitu kelompok 2 dan 6. Dengan perolehan lima poin atau nilai 100 untuk kelompok 2 dan empat poin atau nilai 80 untuk kelompok 6. Untuk kelompok lainnya yang belum mencapai nilai ketuntasan diantaranya kelompok 1 dengan perolehan poin 3 atau dengan nilai 60 dan kelompok 3, 4, dan 5 yang hanya memperoleh 1 poin atau dengan nilai 20.

Dengan berakhimaya tumamen, siswa akan diberikan evaluasi untuk mengukur tingkat kemampuan mereka secara lebih detail dalam memahami informasi yang mereka simak.

#### **Aktivitas siswa pada pertemuan ketiga**

Dari hasil observasi pertemuan ketiga, dapat diketahui bahwa persiapan siswa untuk melaksanakan tumamen lanjutan terlihat lebih matang, beberapa siswa sibuk mempelajari informasi mereka masing-masing. proses tumamen berlangsung tidak jauh berbeda dengan tumamen pada pertemuan sebelumnya. Hanya saja pada tumamen ini siswa terlihat lebih serius dalam menjawab pertanyaan yang diajukan padanya. Keseriusan tersebut tidak mengurangi keceriaan saat tumamen, bahkan mereka terlihat lebih bersemangat memperoleh poin. Pada pertemuan ketiga inilah, tumamen II-V berlangsung, terdapat 6 (24%) siswa terlihat kurang antusias. Sedangkan 19 (76%) siswa terlihat antusias. Akan tetapi, hasil akhir perolehan poin terbilang sangat rendah karena hanya dua kelompok yang memperoleh nilai yang baik.

Guru : "Untuk pelaksanaan tumamen kali ini kelompok 2 lah pemenangnya!"

Siswa : (kelompok 2) "Yeeeeeahhhh!" (serentak bersorak)

Guru : "Berikan A+ kepada kelompok 2!"

Siswa : (bertepuk tangan meriah)

Guru : "Meskipun demikian masih ada tiga kelompok yang mendapatkan nilai terendah, untuk kedepannya harus lebih baik lagi ya!"

Siswa : "Iya Pak..."

Siswa A : "Pak, apakah kelompok dengan nilai terendah tidak mendapatkan hukuman?"

Guru : (tersenyum) "untuk sekarang kalian harus terlebih dahulu mengerjakan tugas evaluasi"

Siswa : "Yaaaahhhh" (beberapa siswa tertunduk lesu)

Guru : "Solanya tidak sulit, pasti kalian bisa mengerjakannya dengan baik" (membagikan kertas soal)

Dengan selesainya tumamen maka siswa akan melaksanakan evaluasi. Evaluasi berjalan dengan cukup baik, meskipun 16% siswa terlihat meminta batuan teman lainnya untuk menjawab pertanyaan.

#### **b. Penyajian Data Hasil Pembelajaran Memahami Informasi Lisan**

Pada siklus I diperoleh data dari lima aspek penilaian, yaitu a) tema informasi, b) pokok-pokok informasi, c) isi informasi, d) kesimpulan informasi, dan e) kelancaran pengucapan.

Model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* dalam memahami isi informasi pada siklus pertama menekankan pada proses tumamen dan penyampaian informasi. Dalam turnamen setiap siswa akan menjawab pertanyaan yang berada di kartu soal yang telah disiapkan.

Jika siswa berhasil menjawab kartu soal tersebut maka siswa akan memperoleh poin untuk kelompok dan dirinya. Pada siklus I guru membagi siswa dalam enam kelompok secara acak, yaitu dengan menghitung dari angka 1-6. Akan tetapi, guru akan kembali membentuk kelompok turnamen yang beranggotakan satu siswa dari tiap kelompok. Namun, sebelum melaksanakan turnamen siswa terlebih dahulu diberi pretes. Pretes ini sebagai bagian dari model pembelajaran Temas Games Turnamen (TGT). Lewat pretes ini pula guru dapat mengetahui tingkat pengetahuan dasar siswa yang akan memudahkan guru dalam membentuk kelompok turnamen. Dalam tiap kelompok turnamen, siswa memiliki tingkat kemampuan yang sama, sehingga pada saat turnamen siswa lebih percaya diri. Berikut ini adalah tabel distribusi frekwensi dan peresentase siswa.

Tabel 3. Distribusi Frekwensi dan Persentase Pretes siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara

No.	Skor	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1.	90	90	6	20%
2.	85	85	5	16,6%
3	80	80	5	16,6%
4	75	75	7	23,3%
5	70	70	1	3,3%

6	60	60	4	13,3%
7	55	55	2	6,6%
<b>JUMLAH</b>			<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa berturut-turut dari nilai tertinggi hingga nilai terendah. Siswa yang memperoleh nilai 90 berjumlah enam orang (20%), siswa yang memperoleh nilai 85 berjumlah 5 orang (16,6%), siswa yang memperoleh nilai 80 berjumlah 5 orang (16,6%), siswa yang memperoleh nilai 75 berjumlah 7 orang (23,3%), siswa yang memperoleh nilai 70 berjumlah 1 orang (3,3%), siswa yang memperoleh nilai 60 berjumlah 4 orang (13,3%), dan siswa yang memperoleh nilai 55 berjumlah 2 orang (6,6%).

Dari hasil peretes tersebut maka dibentuklah kelompok turnamen. Kelompok ini terdiri dari setiap anggota dengan jumlah enam siswa dalam tiap kelompok turnamen. Pada tiap turnamen, tiap kelompok berkesempatan mendapatkan 5 poin (nilai maksiamal) setelah turnamen selesai. Dalam 1 poin memiliki skor 20 jadi, kelompok yang memiliki 5 poin akan memperoleh skor 100. Berikut ini adalah penyajian data kelompok berdasarkan hasil turnamen pada siklus I.

Tabel 4. Data kelompok turnamen siklus I

No.	Kelp.	Perolehan Poin					Jumlah Poin	Skor
		Tur. I	Tur. II	Tur. III	Tur. IV	Tur. V		
1.	1	✓	—	✓	✓	—	3	60
2.	2	✓	✓	✓	✓	✓	5	100
3.	3	—	—	✓	—	—	1	20
4.	4	—	—	—	✓	—	1	20
5.	5	—	—	✓	—	—	1	20
6.	6	✓	✓	—	✓	✓	4	80
<b>Jumlah</b>							<b>15</b>	<b>300</b>

Berdasarkan data pada tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara dalam memahami isi informasi belum mencapai standar ketuntasan. Dari poin yang diperoleh oleh keseluruhan kelompok berjumlah 15 dengan maksimal poin 30. Jika dipersentasekan maka  $\frac{15}{30} \times 100\%$  rata-rata keberhasilan hanyalah 50%. Sedangkan dalam perhitungan skor, jumlah yang diperoleh siswa adalah 300 dengan maksimal skor 600 sehingga rata-rata keberhasilan yang diperoleh hanya 50%.

Selain pelaksanaan turnamen, guru juga dapat menilai tingkat pemahaman informasi dari data kelompok berupa catatan kelompok hasil diskusi dengan anggota kelompok setelah proses penyimakan informasi. Catatan tersebutlah yang menjadi acuan agar siswa lebih memahami isi informasi yang disimak. Berikut adalah penyajian data kelompok berdasarkan Lembar Kerja Kelompok (LKK) pada siklus I.

Tabel 5. Data tingkat keberhasilan lembar kerja kelompok siklus I

Kelompok	Skor	Nilai
1	4	80
2	5	100
3	4	80
4	2	40
5	2,5	50
6	1	20
<b>Jumlah</b>	<b>18</b>	<b>370</b>

Berdasarkan data pada tabel 5, catatan kelompok 1 dan 3 dengan skor 4 memperoleh nilai 80, LKK kelompok 2 dengan skor 5 memperoleh nilai 100 LKK kelompok 5 dengan skor 2,5 memperoleh nilai 50, LKK kelompok 4 dengan skor 2 memperoleh nilai 40, sedangkan kelompok 6 dengan skor 1 memperoleh nilai 20. Dari skor yang diperoleh siswa, maka dapat diketahui bahwa nilai pada catatan kelompok masih terbilang cukup rendah dengan rata-rata tingkat keberhasilan hanya 61,6%.

Pada tahap turnamen, penilaian tidak hanya dilakukan pada perolehan poin kelompok. Akan tetapi penilaian juga dilakukan pada tiap individu dengan melihat tingkat kelancaran mengungkapkan informasi. Berikut adalah penyajian data siklus I berdasarkan kemampuan tiap siswa.

Tabel 6. Data individu pada tahap penyampaian informasi siklus I

No.	Kelompok	No. Sampel	Kelancaran Pengungkapan	Total Skor
1	1	008	2	6
		027	1	
		016	1	
		028	2	
		021	-	
2	2	014	2	8
		011	2	
		015	1	
		004	2	
		018	1	
3	3	029	-	5
		024	2	
		004	-	
		012	1	
		030	2	
4	4	013	-	4
		019	1	
		023	-	
		017	2	
		026	1	
5	5	001	1	5
		010	1	
		007	2	
		025	1	
		002	-	
6	6	005	2	6
		003	2	
		020	-	
		006	1	
		022	1	
<b>Jumlah</b>				<b>34</b>

Berdasarkan data pada tabel 6, kelompok 1 terdapat 2 siswa yang lancar dalam mengungkapkan informasi, 2 siswa yang tidak lancar mengungkapkan informasi, dan 1 siswa yang tidak dapat mengungkapkan informasi. Kelompok 2 terdapat 3 siswa yang lancar dalam

mengungkapkan informasi, 2 siswa yang tidak lancar mengungkapkan informasi. Kelompok 3, terdapat 2 siswa yang lancar dalam mengungkapkan informasi, 1 siswa tidak lancar mengungkapkan informasi, dan 2 siswa yang tidak dapat mengungkapkan informasi. Kelompok 4, terdapat 1 siswa yang lancar dalam mengungkapkan informasi, 2 siswa yang tidak lancar mengungkapkan informasi, dan 2 siswa tidak dapat mengungkapkan informasi. Kelompok 5, 2 siswa yang lancar mengungkapkan informasi, 2 siswa tidak lancar mengungkapkan informasi, dan 1 siswa tidak dapat mengungkapkan informasi. Terakhir kelompok 6, terdapat 3 siswa yang lancar mengungkapkan informasi, 1 siswa tidak lancar mengungkapkan informasi, dan 1 siswa tidak dapat mengungkapkan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelancaran siswa dalam mengungkapkan informasi terdapat 12 (40%) siswa yang memperoleh skor 2 dideskripsikan lancar mengungkapkan isi informasi, 10 (33,3%) siswa memperoleh skor 1 dideskripsikan tidak lancar mengungkapkan isi informasi, dan 8 (26,7%) siswa tidak memperoleh skor dideskripsikan tidak dapat mengungkapkan isi informasi.

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 6, tingkat kelancaran mengungkapkan isi informasi siswa kelas IX E memperoleh skor 35 dengan total skor 60. Jika dipersentasekan hanya 56,7% siswa yang mampu mengungkapkan isi informasi.

Setelah melakukan turnamen siswa memasuki tahap akhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilaksanakan untuk melihat kembali kemampuan siswa secara individu dalam memahami isi informasi. Berikut adalah penyajian data distribusi frekwensi dan persentase pada tahap evaluasi siklus I.

Tabel 7. Distribusi frekwensi dan persentase evaluasi siklus I

No.	Skor	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1	16	94,1	1	3,3%
2	15,5	91,1	1	3,3%
3	15	88,2	2	6,7%
4	14	82,3	5	16,7%
5	13	76,4	2	6,7%
6	12	70,5	5	16,7%
7	11	64,7	5	16,7%
8	10,5	61,7	2	6,7%
9	10	58,8	4	13,2%
10	9	52,9	3	10%
<b>JUMLAH</b>			<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada tabel 7, dapat diketahui bahwa yang mencapai nilai ketuntasan  $\geq 70$  16 siswa sedangkan 14 siswa lainnya belum tuntas. Rincian dari tabel 6 yaitu siswa tuntas yang memperoleh skor mulai dari 12-16 berjumlah 16 siswa (53,3%). Sedangkan siswa yang

belum tuntas memperoleh skor mulai dari 9-11 berjumlah 14 siswa (46,6%).

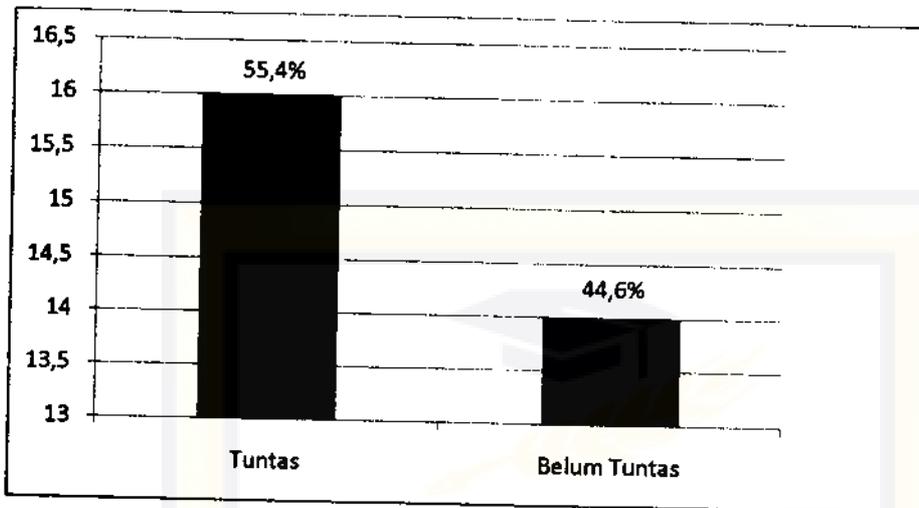
Berdasarkan penyajian data pada siklus I mulai dari tahap turnamen, penyampaian informasi, catatan kelompok hingga tahap evaluasi, penelitian pada siklus I dinyatakan belum berhasil sebab <80% siswa belum mencapai KKM 70. Berikut adalah rincian data turnamen hingga evaluasi.

Tabel 8. Rata-rata tingkat ketuntasan dalam tahap pembelajaran siklus I

No.	Tahap Pembelajaran TGT	Persentase (%)
1	Turnamen	50
2	Lembar Kerja Kelompok (LKK)	61,6
3	Kelancaran Pengungkapan	56,7
4	Evaluasi	53,3
<b>Total</b>		<b>221,6</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>55,4</b>

Berdasarkan data pada tabel 8, Pada tahap turnamen tingkat keberhasilan siswa mencapai 50%, dan kelancaran pengungkapan tingkat keberhasilan siswa mencapai 56,7%. Untuk tingkat keberhasilan pada Lembar Kerja Kelompok mencapai 61,6% dan tingkat keberhasilan siswa evaluasi hanya mencapai 53,3%. Maka tingkat keberhasilan untuk keseluruhan tahap pembelajaran hanya mencapai 55,4% (16 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 44,6% (16 siswa). Berikut adalah diagram tingkat keberhasilan siswa pada siklus kedua.

Diagram 1. Tingkat keberhasilan siswa siklus I



### c. Analisis Data Wawancara Siklus I

Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kelas IX E. Pada siklus I, guru diwawancarai tentang hambatan dalam membelajarkan menyimak informasi, guru mengatakan bahwa kemampuan menyimak siswa berbeda-beda. Ada siswa yang betul-betul mampu menyimak dengan baik karena hanya dengan sekali menyimak informasi, siswa tersebut sudah dapat memahami maksudnya. Namun, tidak sedikit pula siswa yang memiliki kemampuan atau daya tangkap yang kurang baik. Meskipun siswa sudah berkali-kali menyimak informasi tersebut, tetap saja mereka tidak mengerti.

Guru berpendapat rendahnya kemampuan menyimak siswa karena mereka sendiri kurang menyimak informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya latihan menyimak dalam kehidupan sehari-hari juga membuat

sebagian siswa menjadi malas. Hal ini juga membuat kepekaan terhadap informasi yang ada di sekitar mereka menjadi sangat kurang, dan secara umum siswa memang kesulitan dalam menyimak dan memahami informasi.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa berkaitan dengan pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)*, dapat diketahui bahwa dari empat siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa model pembelajaran tersebut sangat menarik dan menyenangkan. Namun, pada wawancara siklus pertama siswa banyak mengeluh karena banyaknya gangguan dari teman lainnya. Keributan yang ditimbulkan oleh beberapa siswa yang tidak tertib membuat siswa lain menjadi sangat terganggu. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran berjalan tidak efektif.

Ketidak efektifan pembelajaran pada siklus pertama membuat hasil tujuan pembelajaran tidak terpenuhi dengan baik. Maka dari itu, penelitian pada siklus pertama dianggap tidak berhasil

#### **d. Evaluasi Siklus I**

Evaluasi digunakan untuk mengukur bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memudahkan siswa dalam menyimak informasi.

Pada dasarnya, pemahaman siswa tentang informasi yang disimak sudah cukup baik. Walaupun pada sisi afektif siswa terlihat cukup baik, namun guru juga menilai siswa dari sisi kognitif dan psikomotorik yang

masih terlihat kurang. Penilaian dilakukan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap evaluasi inilah peneliti dan guru akan mampu melihat secara detail tingkat pemahaman siswa secara individu.

#### **e. Refleksi Siklus I**

Pada kegiatan refleksi ini, dibahas dan disimpulkan tentang temuan dan hasil penelitian siklus I. Pada akhir pembelajaran, secara kolaboratif kegiatan refleksi antara guru dan peneliti dilakukan.

Dalam proses pembelajaran tersebut mulai dari perolehan turnamen hingga evaluasi dapat dipastikan bahwa pada siklus I hasil yang diharapkan belum mencapai target penilaian yang telah ditetapkan. Agar dapat mencapai hasil yang baik, pelaksanaan siklus II masih perlu dilakukan untuk menutupi kekurangan pada siklus I. Oleh karena itu, pelaksanaan siklus II dilakukan lebih cermat guna mengatasi kendala-kendala pada siklus I.

Hal ini disebabkan karena pada tahap turnamen 60% atau 20 siswa tidak berhasil dalam pembelajaran menyimak informasi. Namun peneliti dan guru masih memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengukur kembali tingkat pemahaman melalui tes tulis. Akan tetapi pada tahap evaluasi siswa juga masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Hanya sekitar 43% atau 13 siswa yang berhasil mencapai

nilai ketuntasan yaitu di atas KKM 70. Sedangkan 57% atau 17 siswa masih belum berhasil.

Kendala-kendala yang guru dan peneliti temui pada siklus ini adalah: (1) banyaknya siswa yang ribut sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang lain saat menyimak, (2) materi simakan yang masih dianggap sulit, karena banyaknya penggunaan bahasa asing, sebab materi simakan yang diberikan sifatnya menglobal (mendunia), (3) durasi simakan informasi dianggap masih terlalu panjang, (4) sebagian besar siswa masih terlihat tidak siap saat proses penyimakan berlangsung, (5) guru kurang memberikan perhatian kepada siswa yang tidak terlibat aktif pada proses pembelajaran, (6) ketidakpahaman informasi ini pula yang menghambat penyampaian informasi secara baik, (7) masih banyak siswa yang kurang memahami aturan main saat melakukan turnamen. Hal-hal tersebutlah yang membuat peneliti masih akan melanjutkan penelitian ke siklus II untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

## **2. Analisis Data Proses dan Hasil Siklus II**

### **a. Penyajian Data Proses Pembelajaran Memahami Informasi Lisan**

Pembelajaran siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pembelajaran siklus I. Pada siklus ini dilakukan perbaikan terhadap kendala yang dihadapi pada siklus sebelumnya. Pada siklus II ini pula peneliti dan guru akan berusaha meningkatkan hasil pada proses

pembelajaran seperti yang telah direncanakan sebelumnya. Perencanaan pembelajaran pada siklus II dirancang untuk menutupi kekurangan yang ditemui pada siklus I.

### **1) Pertemuan Pertama**

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan adanya perubahan dari pertemuan pertama pada siklus I. Hal ini dibuktikan pada kegiatan awal saat guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa dengan suara lantang serta serentak membalas salam. Guru kemudian meminta siswa untuk menundukkan kepala untuk membaca doa sebelum pelajaran dimulai. Siswa terlihat khuyuk ketika mulai membacakan doa. Setelah pembacaan doa, guru memeriksa kehadiran siswa satu persatu, dan memeriksa kesiapan belajar siswa. Guru menyampaikan kembali tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar siswa dapat mengetahui manfaat dari pembelajaran tersebut.

Guru menyampaikan materi tidak hanya seputar materi yang akan di ajarkan pada hari tersebut. Guru juga membahas tentang hasil pekerjaan siswa pada siklus I. Hal ini dilakukan agar siswa menyadari akan kesulitan yang mereka temui pada siklus I. Selain melakukan pembahasan tentang pembelajaran siklus I, berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I tersebut, peneliti dan guru melakukan perombakan pada anggota kelompok. Guru dan peneliti bekerja sama memilah siswa

agar terbagi secara merata berdasarkan tingkat kemampuan yang mereka miliki. Karena seperti yang telah dilihat pada siklus I, kelompok 3, 4, dan 5 memiliki nilai terendah dalam turnamen.

Pada tahap menyimak informasi, hampir sama dengan siklus I dibentuknya kembali kelompok A yang terdiri dari kelompok 1, 2 dan 3 serta kelompok B yang terdiri dari kelompok 4, 5, dan 6. Hanya saja pada penyimak kali ini materi yang disampaikan bertemakan kedaerahan yaitu apa yang berada di sekitar siswa. Untuk Grup A menyimak informasi tentang "masjid tertua di Kabupaten Luwu Utara" sedangkan Grup B menyimak informasi tentang "Taman Nasional Takabonerate di Kabupaten Luwu Utara".

Proses penyimak berlangsung dengan cukup tenang, tak ada lagi siswa yang ribut, mereka sudah mengerti dan saling menghargai antar teman. Pada tahap ini pula guru dan peneliti merubah cara penyimak. Kalau pada siklus I penyimak dilakukan berdasarkan Grup A dan Grup B. Pada siklus II ini peneliti dan guru kan memberikan kesempatan kepada tiap kelompok (1-6) untuk menyimak secara bergantian di meja kelompok masing masing sebanyak satu kali. Meskipun demikian tiap tema simakan tersebut akan berulang selama tiga kali sebab ada tiga kelompok yang akan menyimak.

Guru meminta kepada kelompok yang telah selesai menyimak untuk berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya

tentang apa yang mereka simak. Guru juga meminta agar hasil diskusi tersebut di tulis dalam kertas kelompok yang telah dibagikan sebelumnya.

Proses pembelajaran berakhir setelah semua kelompok selesai mencatat informasi yang mereka simak ke dalam catatan kelompok. Guru memberikan peringatan agar hasil kerja kelompok di salin untuk tiap anggota kelompok agar setiap anggota dapat mempelajarinya di rumah. Guru memberikan penjelasan bahwa pertemuan berikutnya akan ada penyampaian informasi seperti yang dilakukan pada siklus I.

Guru menutup pembelajaran pada pertemuan pertama dengan mengucapkan salam dan berdoa.

#### **Aktivitas siswa pada pertemuan pertama**

Dari hasil observasi pertemuan keempat pada siklus I siswa terlihat lebih bersemangat dari pertemuan sebelumnya. Sebelum membuka pembelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa.

*"Kalian tidak usah khawatir dengan hasil yang kalian dapatkan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya kalian harus lebih berusaha untuk memperoleh nilai yang lebih baik lagi"*

Setelah guru memberikan motivasi berupa dorongan dan semangat, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat guru menjelaskan menunjukkan bahwa 93,3% siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa juga terlihat aktif ketika mereka dibagi dalam kelompok baru. Siswa mulai berinteraksi dengan anggota tim baru mereka. Selanjutnya guru memberikan

kesempatan setiap kelompok (1-6) untuk menyimak informasi baru. Materi simakan kali ini bertemakan kedaeraah yaitu hal-hal yang berada di Kabupaten Luwu Utara. Saat proses penyimakan berlangsung siswa terlihat antusias dan menyimak dengan tenang informasi yang disajikan. Tidak banyak lagi siswa yang ribut saat proses penyimakan berlangsung.

Setelah proses penyimakan selesai, tiap anggota tim berembuk dan berdiskusi untuk menggabungkan hasil simakan. Hasil diskusi tersebut mereka salin pada kertas kelompok masing-masing. Siswa terlihat kompak saat berdiskusi dengan anggota timnya.

## **2) Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua, setelah membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan doa, guru meminta kepada tiap siswa untuk bergabung dengan teman kelompoknya masing-masing. Guru meminta siswa untuk membentuk meja kelompok seperti pertemuan pertama. Selanjutnya guru sedikit membahas tentang pertemuan pertama dan memberikan penjelasan kembali tentang kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan kedua tersebut.

Guru memberikan kesempatan kepada tiap siswa mempelajari kembali informasi yang mereka simak pada pertemuan sebelumnya. Setelah melihat kesiapan siswa. Guru memberikan kesempatan pertama pada salah satu anggota kelompok 4 untuk menyampaikan informasi kepada Grup A (1, 2, dan 3). Selanjutnya salah satu anggota kelompok 1

yang menyampaikan informasi pada Grup B (4, 5, dan 6), begitu seterusnya hingga salah satu anggota dari tiap kelompok menyampaikan informasi.

Pada proses penyampaian informasi ini  $\pm 85\%$  siswa terlihat antusias menyimak informasi yang disampaikan. Sedangkan  $\pm 15\%$  lainnya kurang memperhatikan temannya. Walaupun demikian guru dan peneliti tetap berusaha memberikan kesadaran kepada siswa agar antusias dalam menyimak informasi. Setelah proses penyampaian informasi yang dilakukan tiap kelompok selesai, guru memberikan apresiasi pada tiap kelompok. Sangat terlihat perbedaan yang terjadi pada siklus dua ini, sebab tiap perwakilan kelompok mampu memaparkan informasi mereka dengan lancar tanpa harus sering melihat catatan yang mereka bawa.

Dengan usainya proses penyampaian informasi, maka turnamen akan segera dilaksanakan. Pengaturan anggota dalam turnamen otomatis mengalami perubahan sebab adanya perombakan anggota kelompok. Guru kemudian meminta siswa untuk mengatur meja turnamen dan peneliti menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban di atas meja turnamen. Setelah persiapan selesai guru memanggil nama-nama siswa dari tiap kelompok untuk melaksanakan turnamen.

Pada pelaksanaan turnamen pertama yang dilakukan oleh kelompok turnamen I berlangsung dengan sangat ramai dan penuh

antusias. Hal ini terbukti karena setiap siswa berlomba ingin menjawab kartu soal meski itu bukan giliran mereka. Guru dan peneliti memberikan peringatan ke pada siswa agar tetap menaati atura permainan tanpa harus mengurangi semangat mereka untuk menjawab soal.

Pelaksanaan turamen I berjalan dengan sangat baik setiap anggota dalam turnamen I memperoleh poin. Pada turnamen II hanya kelompok 2 yang tidak mendapatkan poin. Selanjutnya pada turnamen III lima kelompok lainnya memperoleh poin hanya kelompok 1 yang gagal mendapatkan poin. Jika dipersentasekan keberhasilan turnamen pada pertemuan kali ini mencapai 86,7% (13 siswa berhasil menjawab kartu soal)

Pada pertemuan kedua ini, turnamen hanya bisa berlangsung dari tumamen I samapai tumamen III, dikarenakan waktu yang terbatas. Sebelum menutup pembelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa yang akan melaksanakan turnamen untuk pertemuan ketiga nanti. Guru mengharapkan agar turnamen nantinya siswa semakin aktif dan atusias mengikuti turnamen. Guru akhirnya menutup pembelajaran pada peremuan kedua dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa.

#### **Aktivitas siswa pada pertemuan kedua**

Hasil pengamatan pada pertemuan kelima menunjukkan kesiapan siswa untuk melaksanakan turnamen. Ada sekitar 83,3% siswa terlihat

sibuk memahami catatan tentang informasi yang mereka simak. Guru mulai memanggil kelompok turnamen I untuk menuju meja turnamen.

Guru : "Untuk yang telah Bapak sebut namanya silahkan menuju meja turnamen!"

Siswa : (menuju meja turnamen)

Siswa A : "Pak, apakah peraturan permainan tidak berubah?"

Guru : "Aturan turnamen masih tetap sama dengan minggu lalu, maka dari itu kalian harus lebih berusaha mendapatkan skor tertinggi!"

Siswa A : "Iya Pak"

Guru : "Anggota kelompok 5 kenapa belum ada?"

Siswa B : "Tadi dia izin ke WC Pak."

Guru : "Ohh, iya Bapak lupa. Kita mulai turnamennya jika anggota kelompok V sudah datang."

Setelah anggota kelompok 5 telah kembali ke kelas maka turnamen pun dimulai. Turnamen pertama berlangsung dengan baik. Setiap anggota kelompok pada turnamen pertama terlihat antusias dan berhasil memperoleh poin. Begitu pun antusias dan keceriaan pada turnamen dua dan tiga hanya saja meskipun mereka menjawab pertanyaan tidak semuanya benar satu kelompok tidak memperoleh poin.

### 3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga ini, setelah membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa dan memeriksa kehadiran siswa, guru memberikan apresiasi terhadap pertemuan sebelumnya. Menyakan kesiapan siswa yang akan melanjutkan turnamen pada hari itu. Beberapa siswa terlihat berkonsentrasi memahami informasi yang telah mereka catat. Sambil menunggu kesiapan mereka guru meminta kepada beberapa siswa untuk mengatur meja turnamen. Peneliti kembali mempersiapkan kartu soal dan kartu jawaban di atas meja turnamen yang telah diatur oleh siswa. Kemudian guru memanggil nama-nama siswa yang akan melaksanakan turnamen keempat.

Pelaksanaan turnamen IV berjalan dengan lancar, meskipun awalnya terdengar riuh dari anggota kelompok lain yang telah selesai melaksanakan turnamen pada pertemuan sebelumnya. Terlihat jelas semangat dan keaktifan siswa pada saat turnamen berlangsung. Tidak hanya itu, hampir tiap kelompok memperoleh poin dari tiap turnamen. Hal ini menjadi bukti kongkrit sebagian besar siswa kelas IX E sudah memahami informasi yang mereka simak.

Pada turnamen IV ini, hanya kelompok 1, 2, 3 dan 4 yang memperoleh poin. Pada akhir turnamen yaitu turnamen V empat kelompok memperoleh poin diantaranya kelompok 2, 3, 5, dan 6. Pada pertemuan kali ini keberhasilan turnamen mencapai 80%. Jika dilihat dari

turnamen I-V, dapat dipastikan bahwa 83% siswa berhasil mencapai standar ketuntasan dalam turnamen pada siklus II.

Setelah turnamen berakhir guru dan peneliti akan melaksanakan turnamen hingga jam pelajaran berakhir. Lewat evaluasi ini pula peneliti dan guru akan melihat secara lebih detail pemahaman siswa terhadap informasi yang mereka simak.

#### **Aktivitas siswa pada pertemuan ketiga**

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan ketiga menunjukkan siswa semakin matang memahami model pembelajaran dan materi yang mereka pelajari. Selanjutnya, siswa melaksanakan turnamen lanjutan, dimulai dari turnamen IV (empat). Aktivitas siswa pada turnamen IV tidak jauh berbeda dengan turnamen pada pertemuan sebelumnya. Pada turnamen keempat ini hanya empat kelompok yang memperoleh poin. Sedangkan pada turnamen terakhir (V) kembali dua kelompok tidak memperoleh poin. Semangat siswa untuk melaksanakan turnamen sangat terlihat. Sebab, meskipun mereka telah mendapat giliran melakukan turnamen pada pertemuan sebelumnya, mereka tetap meminta kepada guru untuk menunjuknya melaksanakan turnamen kembali.

Untuk siklus kedua, turnamen dimenangkan oleh kelompok 3 dengan perolehan skor sempurna. Guru kemudian memberikan penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi. Pada turnamen ini pula dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman siswa tentang informasi

sudah seperti yang diharapkan sebelumnya. Dengan berakhirnya turnamen maka guru menayakan kesimpulan dan pendapat siswa tentang pembelajaran memahami informasi.

Guru : "Bagaimana, apakah kalian senang dengan pembelajaran menyimak informasi ini?"

Siswa : "Iya Pak, menyenangkan sekali" (serentak)

Guru : "Ada yang bisa mengemukakan pendapatnya tentang pembelajaran ini?"

Siswa A : "Sangat menarik Pak, karena pelajaran tidak membosankan"

Guru : "Ada lagi?"

Siswa B : "Menyenangkan, sebab kita seperti bermain padahal kita sebenarnya sedang belajar"

Siswa C : "Kita dapat lebih mudah memahami informasi dengan pembelajaran seperti ini Pak."

Guru : "Jadi apa kesimpulan kalian tentang pembelajaran kali ini?"

Siswa D : "Ternyata menyimak dan memahami informasi tidak sesulit seperti yang dibayangkan"

Siswa B : "Menyimak informasi dapat menambah wawasan kita, tidak hanya itu kita juga bisa menyampaikan informasi dengan baik dan berbagi pengetahuan kepada banyak orang."

### **b. Penyajian Data Hasil Pembelajaran Memahami Informasi Lisan**

Tes pada siklus kedua menggunakan aspek penilaian yang sama pada siklus I yaitu Tema informasi, pokok-pokok informasi, isi informasi, kesimpulan informasi, dan kelancaran mengungkapkan informasi.

Pada siklus II ini, guru kembali membagi siswa dalam enam kelompok yang heterogen. Dalam satu kelompok terdiri dari lima siswa dengan kemampuan yang berbeda. Pada siklus II ini pula terjadi perombakan anggota pada empat kelompok karena guru dan peneliti melihat adanya kesalahan dalam pembagian kelompok pada siklus I. Dengan melihat hasil pembelajaran pada siklus I maka terbentuklah kelompok dengan anggota baru. Secara otomatis terjadi perubahan pada anggota kelompok turnamen I-V. Pembagian kelompok turnamen ini pula telah dilakukan guru sebelumnya.

Setelah tiap kelompok menyimak informasi maka siswa siap melaksanakan turnamen. Turnamen yang dilaksanakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I. Tiap kelompok mempunyai kesempatan memperoleh poin maksimal yaitu 5 atau dengan skor 100. Jika dalam satu turnamen anggota berhasil menjawab pertanyaan yang diajukan atau pertanyaan yang dilempar maka siswa berhak memperoleh 1 poin atau dengan skor 20. Dalam satu turnamen, siswa hanya diperbolehkan memperoleh satu poin. Jika sebelumnya dia tak dapat menjawab pertanyaan yang ditujukan padanya maka siswa tersebut masih memiliki

kesempatan untuk menjawab pertanyaan jika anggota turnamen lainnya tidak dapat menjawab. Berikut adalah penyajian data kelompok dari hasil turnamen yang dilaksanakan pada siklus II

Tabel 9. Data Kelompok Turnamen Siklus II

No.	Kelp.	Perolehan Poin					Jumlah Poin	Skor
		Tur. I	Tur. II	Tur. III	Tur. IV	Tur. V		
1.	1	✓	✓	-	✓	-	3	60
2.	2	✓	-	✓	✓	✓	4	80
3.	3	✓	✓	✓	✓	✓	5	100
4.	4	✓	✓	✓	✓	-	4	80
5.	5	✓	✓	✓	-	✓	4	80
6.	6	✓	✓	✓	-	✓	4	80
<b>Jumlah</b>							<b>24</b>	<b>480</b>

Berdasarkan data pada tabel 9, dapat diketahui bahwa kelompok 1 memperoleh 3 poin dengan skor 60, kelompok 2, 4, 5, dan 6 memperoleh 4 poin dengan skor 80, sedangkan kelompok 3 memperoleh poin tertinggi (sempurna) 5 dengan skor 100. Maka, dapat diketahui bahwa pelaksanaan turnamen pada siklus II mengalami peningkatan. Dari poin yang diperoleh oleh keseluruhan kelompok berjumlah 24 dengan maksimal poin 30. Jika dipersentasekan rata-rata tingkat keberhasilan pada tahap turnamen sebanyak 80%. Sedangkan 20% siswa tidak berhasil memenuhi standar ketuntasan.

Selain pelaksanaan turnamen, guru juga dapat menilai tingkat pemahaman informasi dari data kelompok berupa catatan kelompok hasil diskusi dengan anggota kelompok setelah proses penyimakan informasi. Catatan tersebutlah yang menjadi acuan agar siswa lebih memahami isi informasi yang disimak. Berikut adalah penyajian data kelompok berdasarkan hasil Lembar Kerja Kelompok (LKK).

Tabel 10. Data tingkat keberhasilan lembar kerja kelompok siklus II

Kelompok	Skor	Nilai
1	4	80
2	4	80
3	4,5	90
4	5	100
5	4	80
6	4,5	90
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>	<b>520</b>

Berdasarkan data pada tabel 8, LKK kelompok 1, 2, dan 5 dengan skor 4 memperoleh nilai 80, dan LKK kelompok 3 dan 6 dengan skor 4,5 memperoleh nilai 90, sedangkan LKK kelompok 4 dengan skor 5 memperoleh nilai 100. Dari skor yang diperoleh siswa, maka dapat diketahui bahwa nilai pada catatan kelompok terbilang sangat baik dengan rata-rata tingkat keberhasilan mencapai 86,7%.

Pada tahap turnamen, penilaian tidak hanya dilakukan pada perolehan poin kelompok. Akan tetapi penilaian juga dilakukan pada tiap

individu dengan melihat tingkat kelancaran mengungkapkan informasi. Berikut adalah penyajian data siklus II berdasarkan kemampuan tiap siswa.

Tabel 11. Data individu pada tahap penyampaian informasi siklus II

No.	Kelompok	No. Sampel	Kelancaran Pengungkapan	Total Skor
1	1	008	2	7
		027	2	
		016	1	
		028	2	
		021	-	
2	2	014	2	8
		004	-	
		009	2	
		017	2	
		030	2	
3	3	029	2	9
		024	2	
		018	2	
		020	2	
		012	1	
4	4	015	2	7
		023	2	
		019	2	
		013	1	
		026	-	
5	5	011	2	9
		001	2	
		027	2	
		007	1	
		002	2	
6	6	005	2	8
		004	2	
		010	2	
		006	1	
		022	1	
<b>Jumlah</b>				<b>48</b>



Berdasarkan data pada tabel 11, kelompok 1, dan 4 terdapat 3 siswa yang lancar dalam mengungkapkan informasi, 1 siswa yang tidak lancar mengungkapkan informasi, dan 1 siswa yang tidak dapat mengungkapkan informasi. Kelompok 2, terdapat 4 siswa yang lancar mengungkapkan informasi dan 1 siswa tidak dapat mengungkapkan isi informasi. Kelompok 3, terdapat 4 siswa yang lancar dalam mengungkapkan informasi dan 1 siswa tidak lancar mengungkapkan informasi. Kelompok 5, terdapat 4 siswa lancar mengungkapkan informasi dan 1 siswa tidak lancar mengungkapkan informasi. Sedangkan kelompok 6, 3 siswa lancar mengungkapkan informasi dan 2 siswa tidak lancar mengungkapkan informasi.

Jadi dapat diketahui bahwa kelancaran siswa dalam mengungkapkan informasi, terdapat 21 (70%) siswa yang memperoleh skor 2 dideskripsikan lancar mengungkapkan isi informasi, 6 (20%) siswa memperoleh skor 1 dideskripsikan tidak lancar mengungkapkan isi informasi, dan 3 (10%) siswa tidak memperoleh skor dideskripsikan tidak dapat mengungkapkan isi informasi.

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 9, tingkat kelancaran mengungkapkan isi informasi siswa kelas IX E memperoleh skor 48 dengan total skor 60. Jika dipersentasekan maka 80% siswa sudah mampu mengungkapkan isi informasi.

Setelah melakukan turnamen siswa memasuki tahap akhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilaksanakan untuk melihat kembali kemampuan siswa secara individu dalam memahami isi informasi. Berikut adalah penyajian data distribusi frekwensi dan persentase pada tahap evaluasi siklus II.

Tabel 12. Distribusi frekwensi dan persentase evaluasi siklus II

No.	Skor	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
1.	16,5	97	2	6,7%
2.	16	91,1	3	10%
3	15	88,2	7	23,4%
4	14	82,3	6	20%
5	13,5	79,4	1	3,3%
6	13	76,4	3	10%
7	12,5	73,5	1	3,3%
8	12	70,5	5	16,7%
9	11,5	67,6	1	3,3%
10	10	58,8	1	3,3%
<b>JUMLAH</b>			<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada tabel 10, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mencapai nilai ketuntasan  $\geq 70$ . Siswa yang tuntas memperoleh skor mulai dari 12-16,5 berjumlah 28 siswa (93,7%). Sedangkan siswa yang belum tuntas memperoleh skor mulai dari 10-11,5 berjumlah 2 siswa (6,7%).

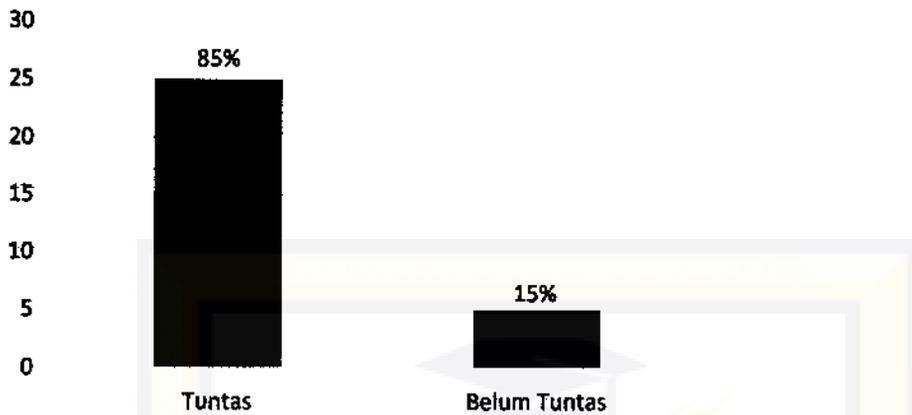
Berdasarkan penyajian data pada siklus II mulai dari tahap turnamen, penyampaian informasi, catatan kelompok hingga tahap evaluasi, penelitian pada siklus II dinyatakan telah berhasil sebab >80% siswa mencapai KKM 70. Berikut adalah rincian data turnamen hingga evaluasi.

Tabel 13. Rata-rata tingkat ketuntasan dalam tahap pembelajaran siklus II

No.	Tahap Pembelajaran TGT	Persentase (%)
1	Turnamen	80
2	Lembar Kerja Kelompok (LKK)	86,7
3	Kelancaran Pengungkapan	80
4	Evaluasi	93,3
<b>Total</b>		<b>340</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>85</b>

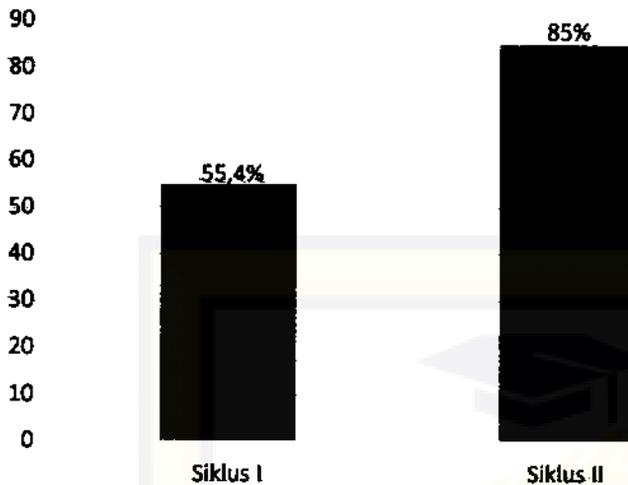
Berdasarkan data pada tabel 13, Pada tahap turnamen dan kelancaran pengungkapan tingkat keberhasilan siswa mencapai 80%. Untuk Lembar Kerja Kelompok (LKK) 86,7% dan evaluasi tingkat keberhasilan siswa mencapai 93,3%. Maka tingkat keberhasilan untuk keseluruhan tahap pembelajaran mencapai 85% sedangkan siswa yang belum tuntas mencapai 15%. Berikut adalah Diagram tingkat keberhasilan siswa pada siklus kedua.

Diagram 2. Persentase tingkat keberhasilan siswa siklus II



Berdasarkan data yang disajikan diatas dapat disimpulkan bahwa, penelitian pada siklus I dengan persentase keberhasilan hanya mencapai 55,4% (16 siswa) sedangkan pada siklus II meningkat hingga 85% (25 siswa). Jadi persentase peningkatan yang peroleh siswa dari siklus I ke siklus II adalah 29,6% (9 siswa). Berikut adalah penyajian diagram peningkatan yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II.

Diagram 3. Peningkatan siswa dari siklus I ke siklus II



### c. Analisis Data Wawancara Siklus II

Kegiatan wawancara pada siklus II sama seperti pada siklus I. Wawancara dilakukan untuk mengetahui respon dan sikap siswa terhadap pembelajaran menyimak informasi lisan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus II. Dari hasil wawancara siswa menyatakan bahwa pada siklus II, teman-teman yang sebelumnya tidak tertib sudah mulai berkurang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Siswa juga berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memacu mereka dalam belajar. Dengan adanya turnamen, mereka merasa terpacu untuk mengetahui informasi yang mereka simak.

Guru juga berpendapat, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* membuat siswa menjadi antusias dalam menyimak

informasi. Siswa terlihat mau berusaha meskipun tidak dipungkiri bahwa ada sebagian kecil siswa yang kurang dan tidak memperhatikan. Meskipun demikian tetap ada pengawasan yang dilakukan pada siswa tersebut. Guru juga mengungkapkan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat efektif dan memudahkan siswa dalam pembelajaran menyimak informasi. Jika dibandingkan dengan metode ceramah, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbilang lebih bagus dan lebih efektif. Selanjutnya, model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi informasi.

Selain itu, siswa juga mengatakan bahwa pembelajaran terasa menarik karena proses penyimakan informasi melalui video. Mereka mampu melihat langsung informasi tersebut tanpa harus berimajinasi sehingga membuat wawasan dan dan pengetahuan mereka menjadi lebih luas. Siswa juga beranggapan bahwa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memudahkan mereka dalam meahami isi informasi. Semua informasi yang telah mereka simak sebelumnya terulang melalui pertanyaan-pertanyaan saat turnamen berlangsung. Siswa mengatakan bahwa pembelajaran tersebut membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam meyimak. Pembelajaran tersebut adalah latihan yang akan mengasah keterampilan mereka. Jadi dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament (TGT)* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran menyimak informasi lisan.

#### **d. Evaluasi Siklus II**

Evaluasi yang dimaksudkan dalam hal ini adalah ketika siswa mampu menulis tema, pokok-pokok, isi, manfaat, dan kesimpulan dari informasi yang mereka simak. Pada tahap evaluasi ini siswa memiliki dua jenis jawaban yang berbeda bergantung informasi yang mereka simak sebelumnya. Kelompok A tentang "masjid tertua di Kabupaten Kabupaten Luwu Utara" sedangkan kelompok B tentang "Taman Nasional Takabonerate di Kabupaten Kabupaten Luwu Utara". Maka dari itu sebelum siswa menjawab pertanyaan dari soal evaluasi, guru memberikan penjelasan terlebih dahulu agar siswa tidak merasa bingung saat menjawab.

Dari evaluasi ini pula siswa dapat menuangkan pemahaman mereka secara lebih detail tentang informasi yang mereka peroleh.

#### **e. Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran memahami isi informasi telah berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini karena selama pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat aktif pada tiap aktivitas pembelajaran. Mulai dari ketika guru mengucapkan salam, proses tanya

membangkitkan semangat dan minat, siswa dalam pembelajaran. Siswa tampak merasa senang dengan pemutaran video informasi dan pelaksanaan turnamen.

Dengan diadakannya turnamen setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk memperoleh poin terbanyak, sehingga meningkatkan antusias dan potensi yang ada dalam dirinya. Pelaksanaan turnamen juga memacu keaktifan siswa yang awalnya terlihat acuh dengan pembelajaran. Siswa yang mendapatkan giliran melaksanakan turnamen akan berlomba memperoleh poin dengan menjawab kartu soal yang dibacakan oleh anggota kelompok lain, sehingga proses pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan turnamen memacu kreativitas siswa dalam mengungkapkan kembali informasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan. Siswa juga kan terlihat lebih rileks dengan penggunaan model pembelajaran ini.

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus. Pada proses perencanaan siklus I dan II, pembelajaran menyimak dan memahami informasi dengan model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* menunjukkan bahwa, perencanaan pembelajaran disusun dan dirancang secara rinci dan spesifik. Setiap perencanaan pembelajaran yang mencakup hal-hal yang akan dilakukan dibuat dalam bentuk RPP.

Perencanaan pembelajaran yang mencakup hal-hal yang dikerjakan secara sistematis dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dalam menyimak informasi.

Pada proses pembelajaran siklus I, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, secara umum siswa terlihat aktif menyimak hal-hal yang disampaikan begitu pula pada saat penyampaian materi. Namun, guru masih kurang memberikan pemahaman yang jelas tentang materi yang akan dipelajari. Tidak hanya itu, saat penyampaian materi sebagian kecil siswa yang tidak tertib menimbulkan keributan dan membuat siswa lain kurang berkonsentrasi. Begitu pun pada kegiatan menyimpulkan pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Beberapa siswa juga masih terlihat canggung sebab mereka belum paham betul langkah pembelajaran *TGT*. Hal ini pula lah yang menghambat kelancaran proses pembelajaran pada siklus I.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, secara umum siswa sangat senang saat menyimak informasi dengan model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* karena mereka dapat mengungkapkan informasi yang mereka simak lewat kartu soal yang mereka dapatkan saat turnamen. Namun siswa mengalami kesulitan saat proses penyimakan berlangsung. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang ribut, sehingga proses penyimakan tidak berjalan secara efektif. Siswa juga

kurang memahami materi simakan karena banyaknya ditemui istilah-istilah asing dalam informasi yang mereka simak.

Hasil pelaksanaan turnamen hingga evaluasi yang dilaksanakan oleh keseluruhan siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara pada siklus I telah diperiksa secara cermat dan jelas. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil dari penugasan yang diberikan kepada siswa menunjukkan penelitian siklus I belum berhasil. Hal ini karena beberapa siswa yang tidak tertib dan siswa menganggap bahwa materi simakan pada siklus I terbilang sulit. Banyak kosa kata asing yang mereka temui saat menyimak informasi. Hal ini pulalah yang menghambat pemahaman siswa saat menyimak informasi.

Menelaah proses kegiatan dan hasil turnamen siswa pada siklus I yang masih jauh dari yang diharapkan maka, peneliti ini belum berhasil sehingga dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan pada kegiatan-kegiatan yang belum maksimal untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pada siklus II, guru semakin memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa. Guru memberikan pemahaman yang lebih terhadap pembelajaran menyimak. Membantu siswa yang kesulitan dalam memahami simakan. Selain itu Peneliti dan Guru berdiskusi tentang materi simakan yang akan diperdengarkan di siklus II. Guru dan peneliti

memutuskan untuk mengambil materi yang lebih ringan dari materi sebelumnya, yaitu penentuan topik simakan. Topik simakan ini berupa hal-hal yang bersifat kedaerahan, karena berdasarkan hasil wawancara pada siklus I, siswa mengaku kesulitan dengan materi simakan yang bersifat mendunia. Hingga diputuskanlah materi berupa informasi wisata dan peninggalan bersejarah yang ada di Kabupaten Luwu Utara. Tidak hanya itu proses penyimakan tidak dilakukan lagi berdasarkan Grup (A dan B) akan tetapi berdasarkan Kelompok (1-6). Jadi tiap kelompok dapat menyimak informasi dengan efektif tanpa harus berdesak-desakan dengan anggota grup lainnya.

Pada siklus II terjadi pula perombakan anggota kelompok, karena berdasarkan hasil observasi pada siklus I ada beberapa kelompok yang terbentuk tidak heterogen. Siswa juga semakin memahami setiap langkah pembelajaran *TGT* sebab mereka telah pernah melakukannya di siklus I. Berdasarkan perubahan materi dan langkah-langkah pembelajaran pada siklus II, aktivitas siswa tampak mengalami perubahan. Mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, secara umum siswa telah aktif mengikuti proses pembelajaran. Siswa aktif menyimak penjelasan guru, lebih antusias saat menyimak informasi, bertanggung jawab dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya, dan mampu menciptakan kegembiraan saat turnamen berlangsung. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Djumingin (2011:144), aktivitas belajar dengan

permainan yang dirancang, memungkinkan siswa belajar dengan rileks sehingga menumbuhkan tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Hasil analisis pada turnamen hingga evaluasi dengan memperhatikan aspek penilaian yang telah ditentukan menunjukkan bahwa, penelitian pada siklus II telah mencapai target. Dari hasil persentase, siswa yang mencapai KKM 70 sudah mencapai 83,3%. Selain itu, hasil pengamatan pada proses kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah berhasil secara maksimal. Hal ini karena respon siswa semakin membaik, materi yang disajikan dianggap ringan sebab siswa sudah mampu memahami dengan baik informasi yang mereka simak. Tak banyak lagi kosa kata baru yang mereka kurang pahami sehingga tidak menghambat daya tangkap siswa. Siswa juga sudah bisa saling menghargai sehingga tak ada lagi keributan saat proses penyimpulan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti baik pada proses maupun hasil yang diperoleh siswa maka siklus II berhasil sesuai tujuan kegiatan peneliti.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi informasi. Sama halnya dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Sari (2011), yang menyatakan *TGT* lebih efektif dibanding *Snowball Throwing* dalam pembelajaran memahami isi berita. Sedangkan

Mutmainnah (2011), menggunakan model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* dan *Jigsaw* sebagai upaya untuk melihat keefektifan kedua model pembelajaran tersebut pada materi memahami informasi tertulis dalam berbagai bentuk teks. Sedikit hal yang membedakan hasil penelitian ini sebab aspek kebahasaan yang diteliti adalah membaca. Peneliti juga menggunakan model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* pada penelitian tidakn kelas, sedangkan dua peneliti terdahulu melakukan penelitian eksperimen yang membandingkan dua model pembelajaran untuk satu aspek keterampilan berbahasa. Sehingga proses dan hasil pembelajaran yang diperoleh juga berbeda.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan model *Temas Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan menyimak informasi pada siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara Kabupaten Luwu Utara. Hal ini dibuktikan berdasarkan uraian berikut,

1. Proses pembelajaran menyimak informasi dengan penerapan model *Temas Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IX E SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara dilaksanakan dengan dua siklus melalui tujuh tahap. Tahap-tahap tersebut adalah; (1) siswa dibagi dalam enam kelompok, (2) siswa menyimak informasi dalam bentuk audiovisual, (3) setiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok, (4) siswa menyampaikan informasi kepada kelompok lain, (5) siswa dibagi kembali dalam bentuk kelompok turnamen akademik, (6) siswa melaksanakan turnamen, dan (7) siswa mengumpulkan poin dengan menjawab kartu soal saat turnamen dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Dengan diterapkannya model pembelajaran *TGT*, siswa terlihat lebih antusias dalam menyimak dan kreatif dalam mengembangkan ide.

2. Hasil pembelajaran keterampilan dalam menyimak informasi dengan model pembelajaran *Temas Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa yang pada siklus I hanya 55,4% meningkat pada siklus II menjadi 85%. Selain itu terjadi pula perubahan sikap pada siswa yaitu, mereka bisa saling menghargai, menjalin kerja sama yang baik, menciptakan keceriaan, dan menjalin persaingan yang sehat.

## B. Saran

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran menyimak dan memahami isi informasi untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami siswa. Setelah penelitian dilaksanakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut,

1. Dalam proses pembelajaran menyimak informasi sebaiknya digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Karena model pembelajaran *TGT* telah terbukti efektif dan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Selain meningkatkan kemampuan menyimak, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* juga mampu merubah perilaku siswa. Selain itu *TGT* juga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena adanya unsur permainan, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar.

2. Disarankan agar siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta berlatih untuk menyimak informasi tidak hanya saat pembelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kedepannya saat melakukan penelitian tentang keterampilan menyimak informasi, peneliti selanjutnya bisa lebih terampil menggunakan model atau metode yang efektif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan., dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka
- Alwi, Hasan., dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anonim. 2012. *Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (teams games Tournament)*. <http://pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt/sekolahdasar.net> diunduh pada tanggal 14 Desember 2013 pukul 14. 26 WITA.
- Ansari dkk. 2010. *Format dan Model Perangkat Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Ardiansyah, M Asrori. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Model TGT*. <http://www.pembelajaran-kooperatif-model-tgt/majalah-pendidikan.htm> diunduh pada tanggal 14 Desember 2013 pukul 14.11 WITA.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daeng, Kembang dkk. 2010. *Pembelajaran Keterampilan Menyimak*. Diklat. Makassar: FBS UNM.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa Dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hasabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Bandung; Graha Ilmu
- Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Kamus Linguistik Edisi IV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kusuma, Wijaya dan Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks

- Mahsun. 2011. *Metode Penelitian Bahasa. Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Mataram: Rajawali Pers.
- M, Muthmainnah. 2011. *Keefektifan Metode Kooperatif Tipe JIGSAW dalam Pembelajaran Memahami Informasi Tertulis dalam Berbagai Bentuk Teks Pada Siswa Kelas X-3 Jurusan TKJ SMK Negeri 5 Makassar*. Skripsi. Makassar: Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.
- Mukhan, Suhadi. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments)*. <http://www.Suhadinet.wordpress.com.htm> diunduh pada tanggal 23 Desember pukul 13.50 WITA.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Olii, Helena. 2007. *Berita dan Informasi Jurnalistik Radio*. Jakarta: Indeks
- Patombongi, A. Wardihan dkk. 2008. *Telaah Kurikulum Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa media.
- Sari, Fitriany. 2011. *Perbandingan Penerapan Metode Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dengan Snowball Throwing Dalam Pembelajaran Menyimak Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba Kabupaten Bulukumba*. Skripsi. Makassar: Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar.
- Sugeri. 2007. *Menulis Karangan Ilmiah*. Depok: Arya Duta.
- Sugiarto, Eko. 2012. *Master EYD*. Yogyakarta: Khitah Phublishing
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tang, Muhammad Rapi dkk. 2012. *Pedoman Penyusunan Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah*. Makassar: Divisi Penerbitan Badan Pengembangan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah.
- Tarigan, Henri Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Yogyakarta: Angkasa.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.

Yusup, Prawit M dan Subekti. 2010. *Teori dan Praktik Penelusuran Informasi*. Jakarta: Kencana

Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.





# LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Bontomatene  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Standar Kompetensi : Menyimak

9. Memahami isi informasi melalui tuturan

Kelas/Semester : XI/2  
 Waktu : 3 X 45 Menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber dan Media
9.2 Menyimpulkan isi informasi yang melalui tuturan tidak langsung (rekaman)	<p><b>Kognitif</b>                      Produk (Kotak)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan pengertian informasi</li> <li>Mampu menyebutkan ciri-ciri informasi</li> </ol> <p><b>Proses (Study skills, learning strategies)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu menentukan tema informasi yang disimak</li> <li>Mampu menentukan pokok-pokok informasi yang disampaikan secara tidak langsung (rekaman)</li> </ol> <p><b>Psikomotorik (Keterampilan)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui tuturan tidak langsung (rekaman)</li> </ol> <p><b>Afektif</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Karakter</li> </ol> <p>Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berperilaku seperti:</p>	<p>Seluruh proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> siswa dapat:</p> <p><b>Kognitif</b>                      Produk (Kotak)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian informasi</li> <li>Menyebutkan ciri-ciri informasi</li> </ol> <p><b>Proses (Study skills, learning strategies)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menentukan tema informasi yang disimak</li> <li>Menentukan pokok-pokok informasi yang disampaikan secara tidak langsung (rekaman)</li> </ol> <p><b>Psikomotorik (Keterampilan)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui tuturan tidak langsung (rekaman)</li> </ol> <p><b>Afektif</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Karakter</li> </ol> <p>Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berperilaku seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>rasa ingin tahu tentang isi informasi yang disampaikan</li> <li>langsung jawab mengerjakan tugas mengenai menyimak informasi</li> <li>kerja keras menemukan pokok-pokok dan</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan pengertian manfaat informasi</li> <li>Mengidentifikasi ciri-ciri informasi</li> <li>Mengentukan pokok-pokok informasi</li> <li>Medengarkan informasi melalui media rekaman</li> <li>Membuat kesimpulan dari informasi yang diperdengarkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan pengertian dan manfaat informasi</li> <li>Mengidentifikasi pokok-pokok informasi</li> <li>Siswa menyimak penyampaian informasi melalui media rekaman</li> <li>Menuliskan pokok-pokok informasi yang ditemukan dalam penyimak informasi</li> <li>Menuliskan ciri-ciri informasi</li> <li>Menanggapi informasi yang disimak melalui media rekaman</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Tes</li> <li>Non tes</li> </ul> </li> <li>Metode:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Teams Games Tournament</li> </ul> </li> <li>Bentuk:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Tertulis</li> <li>Unjuk kerja</li> </ul> </li> </ol>	Buku teks Bahasa Indonesia untuk SMA kelas X semester 2  Rekaman beberapa informasi  Kartu soal dan kartu jawaban

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tanggung jawab</li> <li>- kerja keras</li> <li>- jujur</li> <li>- kerjasama</li> <li>- berani</li> </ul> <p>2. Keterampilan Sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mendengarkan dengan baik dan sungguh-sungguh informasi yang disimak</li> <li>- menanggapi informasi yang disampaikan</li> <li>- menyampaikan ide tentang pokok-pokok informasi yang diketahui</li> <li>- membantu teman yang mengalami kesulitan saat menyimak informasi.</li> </ul>	<p>ciri-ciri informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- menanggapi informasi yang disimak</li> <li>- jujur dalam mengerjakan tugas mengenai menyimak informasi</li> <li>- kerjasama dengan teman bila menemukan kesulitan dalam memahami materi menyimak informasi.</li> </ul> <p>2. Keterampilan Sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mendengarkan dengan sungguh-sungguh informasi yang disimak</li> <li>- menanggapi informasi yang disimak</li> <li>- menyampaikan ide tentang pokok-pokok dan ciri-ciri informasi</li> <li>- membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menentukan pokok-pokok informasi.</li> </ul>				
--	---	---	--	--	--	--

Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

NIP.

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

NIP.

Peneliti

ARHAMI  
NIM: 4510102253

## Lampiran 2

### SIKLUS I RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : IX E/2  
**Alokasi Waktu** : 3 x Pertemuan (6 x 45 menit)

#### I. Standar Kompetensi

Menyimak :

9. Memahami informasi melalui tuturan

#### II. Kompetensi Dasar

9.2 Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui tuturan tidak langsung

#### II. Indikator

**Produk (Koten)**

1. Mampu menjelaskan pengertian informasi
2. Mampu menyebutkan ciri-ciri informasi

**Proses (Study skills, learning strategies)**

1. Mampu menentukan tema informasi yang telah disimak
2. Mampu menentukan pokok-pokok informasi yang disampaikan secara tidak langsung (rekaman)

**Psikomotorik (Keterampilan)**

1. Mampu menyampaikan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman
2. Mampu menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman

## **Afektif**

### **1. Karakter**

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berperilaku seperti:

- tanggung jawab
- kerja keras
- jujur dalam mengerjakan tugas
- kerjasama
- berani

### **2. Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran

- mendengarkan dengan baik dan sungguh-sungguh informasi yang disimak
- menanggapi informasi yang disimak
- menyampaikan ide tentang pokok-pokok informasi yang diketahui
- membantu teman yang mengalami kesulitan saat menyimak informasi.

## **IV. Tujuan Pembelajaran**

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran

*Teams Games Tournament (TGT)* siswa dapat:

### **Kognitif**

#### **Produk (Koten)**

1. Menjelaskan pengertian informasi
2. Menyebutkan ciri-ciri informasi

#### **Proses (*Study skills, learning strategies*)**

1. Menentukan tema informasi yang telah disimak
2. Menentukan pokok-pokok informasi yang disampaikan secara tidak langsung (rekaman)

#### **Psikomotorik (Keterampilan)**

3. Menyampaikan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman

4. Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman

### **Afektif**

#### **1. Karakter**

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berperilaku seperti:

- rasa ingin tahu tentang isi informasi yang disampaikan
- tanggung jawab mengerjakan tugas mengenai menyimak informasi
- kerja keras menemukan pokok-pokok dan ciri-ciri informasi
- menanggapi informasi yang disimak
- jujur dalam mengerjakan tugas mengenai menyimak informasi
- kerjasama dengan teman bila menemukan kesulitan dalam memahami materi menyimak informasi.

#### **2. Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran seperti:

- mendengarkan dengan sungguh-sungguh informasi yang disimak
- menanggapi informasi yang disimak
- menyampaikan ide tentang pokok-pokok dan ciri-ciri informasi
- membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menentukan pokok-pokok informasi.

### **V. Materi Pembelajaran**

1. Penjelasan pengertian dan manfaat informasi
2. Mengidentifikasi pokok-pokok informasi
3. Mengidentifikasi ciri-ciri informasi
4. Mendengarkan informasi melalui media rekaman
5. Membuat kesimpulan dari informasi yang diperdengarkan

### **VI. Model dan Metode Pembelajaran:**

1. Model : *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Metode : Diskusi dan Tanya Jawab

## VII. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber Pembelajaran :

Buku Ajar Siswa, Buku Teks *Bahasa Indonesia* kelas IX SMP, Penerbit Erlangga

### 2. Media Pembelajaran :

- a. Kartu soal
- b. Rekaman informasi

## VIII. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### Penemuan Pertama

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode
1	<b>Kegiatan Awal</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama, kemudian memeriksa kehadiran dan kesiapan siswa untuk belajar</li><li>2. Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.</li><li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>4. Memotivasi siswa tertarik pada materi menyimak informasi</li></ol>	Ceramah
2	<b>Kegiatan Inti (± 70 menit)</b> <b>Eksplorasi</b> Dalam kegiatan eksplorasi, <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mendengarkan penjelasan singkat guru mengenai informasi</li><li>2. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memaparkan pengetahuan tentang materi informasi.</li></ol> <b>Elaborasi</b> Dalam kegiatan elaborasi,	Penjelasan

	<p>3. Guru membentuk enam kelompok yang heterogen, terdiri dari lima siswa dalam satu kelompok (tim)</p> <p>4. Guru kemudian mempersiapkan kartu soal yang akan diambil oleh ketua dari tiap kelompok. Kartu soal berisi pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh setiap anggota kelompok tanpa kerja sama.</p>	<p>Kooperatif TGT</p>
	<p>5. Guru membentuk dua grup yaitu grup A yang terdiri dari kelompok 1, 2, dan 3. Sedangkan grup B terdiri dari kelompok 4, 5, dan 6. Hal ini dilakukan karena bahan simakan yang berbeda.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>6. Siswa diberikan tugas untuk menyimak materi tournament berdasarkan grup secara bergantian dan pemutaran rekaman sebanyak dua kali. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami isi informasi.</p> <p>7. Materi simakan tersebut dibahas secara kelompok. Hal ini dimaksudkan agar anggota kelompok yang mampu dapat menolong rekan satu timnya yang belum memahami.</p> <p>8. Setelah diskusi kelompok siswa diminta untuk menuliskan hasil diskusi mereka pada Lembar Kerja Kelompok yang telah diberikan sebelumnya.</p>	<p>Kooperatif TGT</p> <p>Diskusi</p>
<p>3. <b>Penutup (± 15 menit)</b></p>	<p>9. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang materi menyimak informasi pada hari itu sekaligus menanyakan materi pembelajaran dan ada tidaknya siswa yang mengalami kesulitan.</p>	<p>Penjelasan dan tanya jawab</p>

	10. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam	
--	--	--

### Pertemuan Kedua

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode
1	<p><b>Kegiatan Awal (±10)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama serta mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</li> <li>2. Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.</li> <li>3. Guru memberikan refleksi terkait pertemuan sebelumnya</li> </ol>	Ceramah
2	<p><b>Kegiatan Inti (± 70 menit)</b></p> <p><b>Eksplorasi</b>            Dalam kegiatan eksplorasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan satu kali kesempatan kepada siswa untuk menyimak kembali informasi yang telah mereka simak pada pertemuan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menyegarkan kembali ingatan siswa tentang simakan tersebut.</li> <li>2. Guru memberikan intruksi agar setiap kelompok menunjuk perwakilan dalam kelompoknya untuk menyamakan informasi yang telah didiskusikan sebelumnya</li> </ol> <p><b>Elaborasi</b>            Dalam kegiatan elaborasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru memperbolehkan siswa untuk membawa Lembar</li> </ol>	<p>Penjelasan</p> <p>Penjelasan</p>

<p>Kerja Kelompok sebagai acuan dalam menyampaikan informasi.</p>	<p>Kooperatif TGT</p>
<p>4. Guru kemudian meminta perwakilan grup A yang berasal dari kelompok 6 dan grup B yang bersal dari kelompok 1 untuk memaparkan informasi pada anggota grup lain. Begitu seterusnya hingga perwakilan anggota kelompok 2, 3, 4, dan 5 juga memaparkan informasinya.</p>	<p>Kooperatif TGT</p>
<p>5. Dari kartu soal yang telah dijawab oleh tiap anggota kelompok pada pertemuan sebelumnya, guru membentuk kelompok baru. Kelompok baru ini yang terdiri dari siswa-siswa yang berkemampuan sama yang diambil dari setiap kelompok berdasarkan nilai terbaik dari hasil tes.</p>	
<p><b>Konfirmasi</b></p>	
<p>6. Setelah guru membagi kelompok turnamen, guru kemudian memanggil nama-nama yang akan melaksanakan turnamen pertama. Kelompok turnamen ini terdiri dari siswa-siswa dengan kemampuan yang sama.</p>	
<p>7. Guru kemudian menyiapkan kartu turnamen yang kemudian di letakkan pada meja turnamen</p>	
<p>8. Sebelum siswa memulai turnamen guru menjelaskan aturan main dalam turnamen.</p>	
<p>9. Setelah siswa memahami aturan main, siswa siap melaksanakan turnamen.</p>	
<p>10. Dalam turnamen kelompok 6 (grup B) ditunjuk sebagai pembaca soal untuk kelompok 1 (grup A), jika kelompok 1 dapat menjawab langsung pertanyaan yang diajukan</p>	



	<p>maka kelompok tersebut memperoleh satu poin. akan tetapi jika gagal menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada anggota kelompok lain.</p> <p>11. Begitu seterusnya hingga tiap kelompok memperoleh kesempatan menjawab soal.</p> <p>12. Poin yang diperoleh siswa saat turnamen berlangsung akan ditulis pada tabel poin yang telah disediakan sebelumnya.</p>	
3.	<p><b>Penutup (<math>\pm</math> 10 menit)</b></p> <p>1. Diakhir waktu pembelajaran guru memberikan motivasi kembali kepada siswa yang belum sempat melaksanakan turnamen pada pertemuan kedua itu.</p> <p>2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</p>	Ceramah

### Pertemuan Ketiga

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode
1	<p><b>Kegiatan Awal (<math>\pm</math>10)</b></p> <p>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama serta mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</p> <p>2. Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.</p> <p>3. Guru memberikan refleksi terkait pertemuan sebelumnya</p>	Ceramah

2	<p><b>Kegiatan Inti (± 70 menit)</b></p> <p><b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru kemudian memanggil nama-nama siswa yang akan melaksanakan turnamen II.</li> <li>2. Siswa diminta untuk menyiapkan meja turnamen seperti pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan guru menyimpan kartu soal dan kartu jawaban di atas meja turnamen</li> </ol> <p><b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa kemudian berkumpul pada meja turnamen yang telah disediakan</li> <li>4. Guru kemudian memberikan pemahaman kembali tentang aturan main dalam turnamen. Hal ini agar siswa melaksanakan turnamen dengan tertib.</li> <li>5. Setelah siswa memahani aturan main yang telah dijelaskan, siswa siap melaksanakan turnamen lanjutan.</li> <li>6. Dalam turnamen ini, kelompok 6 (grup B) ditunjuk sebagai pembaca soal untuk kelompok 1 (grup A), jika kelompok 1 dapat menjawab langsung pertanyaan yang diajukan maka kelompok tersebut memperoleh satu poin. akan tetapi jika gagal menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada anggota kelompok lain.</li> <li>7. Begitu seterusnya hingga tiap kelompok memperoleh</li> </ol>	<p>Penjelasan</p> <p>Penjelasan</p> <p>Kooperatif TGT</p> <p>Ceramah</p>
---	---	--

	<p>kesempatan menjawab soal.</p> <p>8. Poin yang diperoleh siswa saat turnamen berlangsung akan ditulis pada tabel poin yang telah disediakan sebelumnya.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>9. Setelah turnamen berakhir, guru memberikan umpan balik positif dan penguatan kepada siswa yang berhasil ataupun yang tidak berhasil dalam turnamen</p> <p>10. Guru kemudian memberikan tes/evaluasi seputar pembelajaran menyimak informasi.</p> <p>11. Setelah siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran, guru mengumpulkan hasil pekerjaan tersebut.</p>	
3.	<p><b>Penutup (± 10 menit)</b></p> <p>1. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</p>	Ceramah

#### IX. Alat dan Sumber Pembelajaran:

1. Alat : Lembar kerja, tabel perolehan poin, kartu soal, kartu jawaban, spiker, dan laptop
2. Sumber : Buku Ajar Bahasa Indonesia kelas IX SMP
3. Media : Lembar Kerja Siswa

#### X. Penilaian

1. Jenis Penilaian : a. Tes  
b. Tugas Proyek
2. Teknik Penilaian : Pertanyaan

3. Bentuk Tes : Praktik

4. Lembar Penilaian, Kunci Penilaian, dan Pedoman penilaian: **Terlampir**

Sukamaju, 2014

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

NIP. \_\_\_\_\_

ARHAMI  
NIM: 4510102253

UNIVERSITAS

**BCCOWA**

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

MUNNI, S.Pd.  
NIP.

## SIKLUS II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Sukamaju Kab. Luwu Utara  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : IX E/2  
**Alokasi Waktu** : 3 x Pertemuan (6 x 45 menit)

#### I. Standar Kompetensi

Menyimak :

9. Memahami informasi melalui tuturan

#### II. Kompetensi Dasar

9.2 Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui tuturan tidak langsung

#### III. Indikator

##### Produk (Koten)

1. Mampu menjelaskan pengertian informasi
2. Mampu menyebutkan ciri-ciri informasi

##### Proses (*Study skills, learning strategies*)

1. Mampu menentukan tema informasi yang telah disimak
2. Mampu menentukan pokok-pokok informasi yang disampaikan secara tidak langsung (rekaman)

##### Psikomotorik (Keterampilan)

1. Mampu menyampaikan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman
2. Mampu menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman

## **Afektif**

### **1. Karakter**

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berperilaku seperti:

- tanggung jawab
- kerja keras
- jujur dalam mengerjakan tugas
- kerjasama
- berani

### **3. Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial yang dimiliki siswa saat proses pembelajaran seperti:

- mendengarkan dengan baik dan sungguh-sungguh informasi yang disimak
- menanggapi informasi yang disimak
- menyampaikan ide tentang pokok-pokok informasi yang diketahui
- membantu teman yang mengalami kesulitan saat menyimak informasi.

## **IV. Tujuan Pembelajaran**

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa dapat:

### **Kognitif**

#### **Produk (Koten)**

1. Menjelaskan pengertian informasi
2. Menyebutkan ciri-ciri informasi

#### **Proses (*Study skills, learning strategies*)**

1. Menentukan tema informasi yang telah disimak
2. Menentukan pokok-pokok informasi yang disampaikan secara tidak langsung (rekaman)

### **Psikomotorik (Keterampilan)**

1. Menyampaikan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman
2. Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui rekaman

### **Afektif**

#### **1. Karakter**

Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berperilaku seperti:

- rasa ingin tahu tentang isi informasi yang disampaikan
- tanggung jawab mengerjakan tugas mengenai menyimak informasi
- kerja keras menemukan pokok-pokok dan ciri-ciri informasi
- menanggapi informasi yang disimak
- jujur dalam mengerjakan tugas mengenai menyimak informasi
- kerjasama dengan teman bila menemukan kesulitan dalam memahami materi menyimak informasi.

#### **2. Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial yang dimiliki siswa saat proses pembelajaran seperti:

- mendengarkan dengan sungguh-sungguh informasi yang disimak
- menanggapi informasi yang disimak
- menyampaikan ide tentang pokok-pokok dan ciri-ciri informasi
- membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menentukan pokok-pokok informasi.

### **V. Materi Pembelajaran**

1. Penjelasan pengertian dan manfaat informasi
2. Mengidentifikasi pokok-pokok informasi
3. Mengidentifikasi ciri-ciri informasi
4. Mendengarkan informasi melalui media rekaman
5. Membuat kesimpulan dari informasi yang diperdengarkan

## VI. Model dan Metode Pembelajaran:

1. Model : *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Metode : Diskusi dan Tanya Jawab

## VII. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran :  
Buku Ajar Siswa, Buku Teks *Bahasa Indonesia* kelas IX SMP,  
Penerbit Erlangga
2. Media Pembelajaran :
  - a. Kartu soal
  - b. Rekaman informasi

## IX. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### Penrtemuan Pertama

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode
1	<b>Kegiatan Awal (± 10 menit)</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama <i>untuk menumbuhkan rasa keyakinan kepada Tuhan.</i></li><li>2. Guru memeriksa kehadiran siswa serta kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran.</li><li>3. Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.</li><li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>5. Memotivasi siswa tertarik pada materi menyimak informasi dengan menghubungkan dengan hal-hal yang ada disekitarnya atau hal-hal yang dekat dengannya dengan informasi yang akan disimak nantinya.</li></ol>	Ceramah

2	<p><b>Kegiatan Inti (± 75 menit)</b></p> <p><b><i>Eksplorasi</i></b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan singkat guru mengenai materi informasi</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang tema informasi yang akan disimak</li> </ol> <p><b><i>Elaborasi</i></b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru membentuk ulang kelompok berdasarkan hasil temuan pada siklus I. Hal ini bertujuan agar kelompok yang dibentuk merupakan kelompok yang heterogen</li> </ol>	<p>Penjelasan</p> <p>Kooperatif</p> <p>TGT</p>
---	---	--



	<p>4. Guru kembali membentuk dua grup yaitu grup A yang terdiri dari kelompok 1, 2, dan 3. Sedangkan grup B terdiri dari kelompok 4, 5, dan 6. Hal ini dilakukan karena bahan simakan yang berbeda.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>5. Siswa diberikan tugas untuk menyimak materi tournament berdasarkan kelompok masing-masing yang dilakukan secara bergantian. Tiap kelompok (1-6) mendapatkan satu kali kesempatan untuk menyimak informasi. Hal ini dilakukan agar proses menyimak berjalan dengan efektif.</p> <p>6. Sebelum menyimak guru memberikan peringatan agar siswa lain tidak ribut.</p> <p>7. Materi simakan tersebut dibahas secara kelompok. Hal ini dimaksudkan agar anggota kelompok yang mampu dapat menolong rekan satu timnya yang belum memahami.</p> <p>8. Setelah diskusi kelompok siswa diminta untuk menuliskan hasil diskusi mereka pada Lembar Kerja Kelompok yang telah diberikan sebelumnya.</p> <p>9. Guru meminta agar lembar kerja tersebut tidak hanya dipengang oleh satu anggota kelompok. Guru menyarankan agar LKK diperbanyak dan dibagikan kepada tiap anggota agar bisa mempelajari materi sebagai persiapan turnamen.</p>	<p>Kooperatif TGT Diskusi Kooperatif TGT</p>
<p>3.</p>	<p><b>Penutup (± 15 menit)</b></p> <p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang materi menyimak informasi.</p>	<p>Penjelasan dan tanya</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memberika peringatan kepada siswa bahwa, pertemuan berikutnya akan dilaksanakan turnamen dan penyampaian informasi pada kelompok lain.</li> <li>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</li> </ol>	jawab
--	--	-------

### Pertemuan Kedua

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode
1	<p><b>Kegiatan Awal (±10)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama serta mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</li> <li>2. Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.</li> <li>3. Guru memberikan refleksi terkait pertemuan sebelumnya</li> </ol>	Ceramah
2	<p><b>Kegiatan Inti (± 70 menit)</b></p> <p><i>Eksplorasi</i></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meberikan satu kali kesempatan kepada tiap grup untuk menyimak kembali informasi yang telah mereka simak pada pertemauan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menyegarkan kembali ingatan siswa tentang simakan tersebut.</li> <li>2. Guru memberikan intruksi agar setiap kelompok menunjuk perwakilan dalam kelompoknya untuk menyamakan informasai yang telah didiskusikan sebelumnya</li> </ol>	<p>Penjelas an</p> <p>Kooperati f TGT</p>

**Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi,

3. Guru memperbolehkan siswa untuk membawa Lembar Kerja Kelompok sebagai acuan saat proses penyampaian informasi.
4. Guru kemudian meminta perwakilan grup A yang berasal dari kelompok 6 dan grup B yang berasal dari kelompok 1 untuk memaparkan informasi pada anggota grup lain. Begitu seterusnya hingga perwakilan anggota kelompok 2, 3, 4, dan 5 juga memaparkan informasinya.
5. Dari hasil yang diperoleh pada siklus I, maka guru membentuk kembali tim/kelompok turnamen baru terdiri dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan sama.

**Konfirmasi**

6. Setelah guru membagi kelompok turnamen, guru kemudian memanggil nama-nama yang akan melaksanakan turnamen pertama. Kelompok turnamen ini terdiri dari siswa-siswa dengan kemampuan yang sama.
7. Guru kemudian menyiapkan kartu turnamen yang kemudian di letakkan pada meja turnamen
8. Sebelum siswa memulai turnamen guru menjelaskan aturan main dalam turnamen.
9. Setelah siswa memahani aturan main, siswa siap melaksanakan turnamen.
10. Dalam turnamen kelompok 6 (grup B) ditunjuk sebagai pembaca soal untuk kelompok 1 (grup A), jika kelompok 1 dapat menjawab langsung pertanyaan yang diajukan

Penjelasan

Kooperatif

TGT

	<p>maka kelompok tersebut memperoleh satu poin. akan tetapi jika gagal menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada anggota kelompok lain.</p> <p>11. Begitu seterusnya hingga tiap kelompok memperoleh kesempatan menjawab soal.</p> <p>12. Poin yang diperoleh siswa saat tumamen berlangsung akan ditulis pada tabel poin yang telah disediakan sebelumnya.</p>	
<b>3.</b>	<p><b>Penutup (± 10 menit)</b></p> <p>3. Diakhir waktu pembelajaran guru memberikan motivasi kembali kepada siswa yang belum sempat melaksanakan tumamen pada pertemuan kedua.</p> <p>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</p>	<b>Ceramah</b>

### Pertemuan Ketiga

<b>No</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Metode</b>
<b>1</b>	<p><b>Kegiatan Awal (±10)</b></p> <p>1. Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa bersama serta mengecek kehadiran dan kesiapan siswa</p> <p>2. Memotivasi dan memperkenalkan materi yang akan disajikan.</p> <p>3. Guru memberikan refleksi terkait pertemuan sebelumnya</p>	<b>Ceramah</b>

2	<p><b>Kegiatan Inti (± 70 menit)</b></p> <p><b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum turnamen dilaksanakan kembali, guru memberikan arahan agar turnamen bisa berjalan dengan baik.</li> <li>2. Guru kemudian memanggil nama-nama siswa yang akan melaksanakan turnamen IV.</li> <li>3. Siswa diminta untuk menyiapkan meja turnamen seperti pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan guru menyimpan kartu soal dan kartu jawaban di atas meja turnamen</li> </ol> <p><b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa kemudian berkumpul pada meja turnamen, yang telah disiapkan.</li> <li>5. Guru kemudian memberikan pemahaman kembali tentang aturan main dalam turnamen. Hal ini agar siswa melaksanakan turnamen dengan tertib.</li> <li>6. Setelah siswa memahani aturan main yang telah dijelaskan, siswa siap melaksanakan turnamen lanjutan.</li> <li>7. Sebelum melaksanakan turnamen guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat melaksanakan turnamen.</li> <li>8. Dalam turnamen ini, kelompok 6 (grup B) ditunjuk sebagai pembaca soal untuk kelompok 1 (grup A), jika</li> </ol>	<p>Penjelasan</p> <p>Kooperatif TGT</p> <p>Penjelasan</p> <p>Kooperatif TGT</p> <p>Penjelasan</p>
---	--	---

	<p>kelompok 1 dapat menjawab langsung pertanyaan yang diajukan maka kelompok tersebut memperoleh satu poin. akan tetapi jika gagal menjawab maka pertanyaan akan dilempar kepada anggota kelompok lain.</p> <p>9. Begitu seterusnya hingga tiap kelompok memperoleh kesempatan menjawab soal.</p> <p>10. Poin yang diperoleh siswa saat turnamen berlangsung akan ditulis pada tabel poin yang telah disediakan sebelumnya.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>11. Setelah turnamen berakhir, guru memberikan umpan balik positif dan penguatan kepada siswa yang berhasil ataupun yang tidak berhasil dalam turnamen.</p> <p>12. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang</p> <p>13. Guru kemudian memberikan tes/evaluasi seputar pembelajaran menyimak informasi.</p> <p>14. Setelah siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran, guru mengumpulkan hasil pekerjaan tersebut.</p>	
<p>3. <b>Penutup (± 10 menit)</b></p>	<p>1. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</p>	<p>Ceramah</p>

**IX. Alat dan Sumber Pembelajaran:**

1. Alat : Lembar kerja, tabel perolehan poin, kartu soal, kartu jawaban, spiker, dan laptop

2. Sumber : Buku Ajar Bahasa Indonesia kelas IX SMP

3. Media : Lembar Kerja Siswa

#### X. Penilaian

1. Jenis Penilaian : a. Tes

b. Tugas Proyek

2. Teknik Penilaian : Pertanyaan

3. Bentuk Tes : Praktik

4. Lembar Penilaian, Kunci Penilaian, dan Pedoman penilaian:  
Terlampir

Guru Mata Pelajaran

Sukamaju,

2014

Peneliti

**BOSOWA**

NIP. \_\_\_\_\_

ARHAMI

NIM: 4510102253

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

MUNNI, S.Pd.

NIP.

## RIWAYAT HIDUP

ARHAMI, lahir di Pelmpa desa Subur Kec. Sukamaju Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 26 Novemner 1989 anak keenam dari delapan bersaudara, pasangan dari ayah yang bernama Burhan dan Ibu Obbo. Menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 299 Subur masuk pada tahun 1996 dan tamat pada tahun 2002, kemudian tamat SD terus masuk ke Pesantren MTs Misbahul 'Ulum Wonokerto masuk pada tahun 2002 dan tamat pad atahun 2005, kemuydian SMA Negeri 1 Sukamaju masuk pada tahun 2005 dan tamat pada tahun 2008.

Kemudian Strata satu (S1) diselesaikan di Universitas Bosowa 45 Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra indonesia masuk pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2014.