DISERTASI

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA

(Studi Eksperimen terhadap siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa)

THE EFFECT OF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* AND *JIGSOW* TO THE STUDENTS OUTCOMES IN INDONESIA LANGUAGE LEARNING SKILLS

(An experimental study to the students at elementary school in Gowa regency)

Abdul Munir
10A09014

PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2015

LEMBAR PERSETUJUAN

DISERTASI

PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENTS DAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA
(Studi Eksperimen terhadap Siswa SD di Kabupaten Gowa)

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENTS AND JIGSAW TO THE STUDENTS OUTCOMES IN INDONESIA LANGUAGE LEARNING SKILLS
(An experimental study to the students at elementary school in Gowa regency)

Disusun dan Diajukan oleh

ABDUL MUNIR
Nomor Pokok: 10A09014

Menyetujui,

Prof. Dr. Muhammad Rapi Tang, M.S.
Promotor

Prof. Dr. Hj. Johar Amir, M.Hum.	**Prof. Dr. Andi Ikhsan, M.Kes.**
Kopromotor I	Kopromotor II

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa	Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar
Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd.	**Prof. Dr. Jasruddin, M.Si.**
NIP.19490321197110010001	NIP. 196412221991031002

PERNYATAAN KEORSINALAN DISERTASI

Saya, Abdul Munir,

No. Pokok 10A09014,

menyatakan bahwa disertasi yang berjudul : "Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia (Studi Eksperimen terhadap Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa)", merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam disertasi ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada dari bagian disertasi ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikasi akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda tangan, Makassar, 29 Desember 2015M

Drs. Abdul Munir, M.Pd.
NIM:10A09014

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena atas rahmat dan ridah-Nya sehingga penyusunan dan penulisan disertasi dengan judul" Pengaruh Model *Teams Games Tournamenst* dan *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia (Studi Eksperimen terhadap Siswa SD di Kabupaten Gowa)".

Proses penyelesaian disertasi ini sungguh merupakan suatu perjuangan panjang bagi penulis. Selama dalam proses persetujuan judul, seminar proposal, sampai memasuki pelaksanaan penelitian tidak sedikit kendala yang ditemukan. Namun, berkat kesungguhan dan keseriusan promotor dan kopromotor dalam mengarahkan dan membimbing penulis serta menunjukkan solusi yang sesuai sehingga disertasi ini dapat diselesaikan. Patutlah kiranya penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada Prof. Dr. H. Achmad Tolla, M.Pd. Kaprodi Pendidikan Bahasa, Prof, Dr. Muhammad Rapi Tang, M.S. promotor, dan kopromotor Prof. Dr. Hj. Johar Amir, M.Hum., Prof. Dr. Andi Ihsan, M.Kes. anggota promotor yang selalu tulus memberikan bimbingan, motivasi sehingga disertasi ini dapat disusun dengan baik. Selanjutnya penghargaan kepada tim penguji disertasi, Dr. Salam, M.Pd., dan Dr. Akmal Hamsa, M.Pd. atas jasanya sebagai penguji yang banyak memberikan masukan demi kesempurnaan disertasi ini, dan terimakasih pula ditujukan kepada Prof. Dr. Hilaluddin Hanafi, M.Pd. sebagai penguji eksternal.

Ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya disampaikan kepada Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Jasruddin, M.Si. dan para Asisten Direktur.

Rekan-rekan mahasiswa Angkatan 2010 Program Studi Pendidikan Bahasa (S-3), beserta seluruh keluarga yang memberikan motivasi dan dukungan materi maupun morel, Ibunda Parawi tercinta yang senantiasa memberikan doanya setiap saat. Terkhusus buat Istri tercinta Dra. Hj. Saribanong dan anak-anakku yang tersayang yang selalu memberikan hiburan disaat-saat lagi kelelahan.

Harapan penulis, semoga segala bentuk dukungan, motivasi dan bantuan serta pengorbanan yang telah diberikan oleh berbagai pihak hingga rampungnya penyusunan disertasi ini dapat bernilai ibadah dan mendapatkan magfirah dari Allah Swt, Amin!

Makassar, 29 Desember 2015 M

Abdul Munir
NIM.10A09014

ABSTRAK

ABDUL MUNIR. *Pengaruh Model Teams Games Tournaments dan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia, (Studi Eksperimen terhadap Siswa SD di Kabupaten Gowa),* Dibimbing oleh Promotor Muhammad Rapi Tang dan Kopromotor Johar Amir, anggota Promotor Andi Ihsan.

Pembelajaran *TGT* dan Jigsaw adalah model pembelajaran kelompok yang menuntut keterampilan siswa mengomunikasikan fakta, konsep dan generalisasi dengan melibatkan jenjang-jenjang kognitif tinggi dan rendah.Tujuan penelitian ini adalah mengungkap pengaruh model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia, mencari apakah ada pengaruh interaksi model TGT dan Jigsaw terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia, menjelaskan perbedaan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia bagi siswa kelas V SD Inpres Tetebatu yang diberikan perlakuan model *Teams Games Tournaments dan Jigsaw* pada kelompok siswa yang mendapat hasil belajar tinggi dan rendah.

Metode eksperimen digunakan dengan desain Faktorial, treatment by level 2x2. Adapun populasi sebanyak 86, sampelnya 86. Instrument penelitian adalah lembar observasi, tes objektif, dan format wawancara, serta dokumentasi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan test, teknik analisis data adalah Anava dua jalur yang dilanjutkan dengan uji Tukey.

Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut: (1) Ada pengaruh model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang signifikan. Berdasarkan hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey dengan nilai Q hitung > Q tabel yakni 5,5742 > 4,0130, maka rerata skor untuk siswa yang belajar dengan model pembelajaran *TGT* lebih berpengaruh daripada siswa yang belajar dengan model *Jigsaw*, (2) Ada pengaruh interaksi model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tetebatu Kabupaten Gowa, (3) Ada perbedaan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang signifikan yang diberi perlakuan model *TGT* dan *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memperoleh nilai tinggi. Hal tersbut sesuai hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey, dengan nilai Q hitung > Q tabel yakni 3,3058 > 2,7694, artinya rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi ketika diberi perlakuan model pembelajaran *TGT* dan model pembelajaran *Jigsaw* menunjukkan perbedaan yang signifikan, (4) Ada perbedaan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang signifikan bagi siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memperoleh nilai rendah. Hal ini sesuai hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey, dengan nilai Q hitung > Q tabel yakni 4,5773 > 2,7694, artinya rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah ketika diberi perlakuan model pembelajaran *TGT* dan yang diberi perlakuan model pembelajaran *Jigsaw menunjukkan perbedaan yang signifikan*.

Kata Kunci: Pengaruh Pembelajaran *TGT, Jigsaw*, Keterampilan Berbahasa, dan Hasil Belajar.

ABSTRACT

Abdul Munir. The effect of Teams Games Tournaments and Jigsaw to the students' skills in Indonesian language skill.(An experimental study at *Tete Batu* Elementary Scool in Gowa Regency) promoter byRapiTangMuhammadandco promoter by JoharAmir, and promotored member by Andi Ihsan.

Teams Games Tournaments and Jigsaw is a group models which need students' skill exploring fact, concept, and generalize with cooperating steps of the highest and lowest cognitive. Teaching for getting knowledge understands assimilation and accommodation. Students called teaching if they get more knowledge in cognitive structure which means there is a mechanism of brain function of the students. Every teaching process influenced by external activities to the students. It similar if teaching is an external process which designed has influence in a teaching process with function to develop the students' ability.Experimental design used 2 x 2. The population of the research was 151 and 86 sampling. The research instruments were observation sheet, essay test, and interview form.The research aimed explaining and analyzing; (1) the difference of Indonesian students skill between using teams games tournaments model and jigsaw model, (2) the different of students skill which used teams games tournaments and jigsaw, (3) the different of students Indonesian language skill in Teams games tournament and jigsaw.The experimental research used factorials treatment by level 2x2. The population were 151, the samples were 86. The instruments were observation sheet, objective test, and interview form and also documentations. The collecting data techniques were observation sheet, objective test, and interview form and also documentations. The research showed some conclusions; (1) There was the differentiation of students Indonesian language skill which significant between the students joined in teaching by using teams games tournament and jigsaw where in teams games tournament there were many students getting higher score compared jigsaw. Based on further result using Tukey's test calculated value of Q> Q table i.e. 5.5742> 4.0130, the mean score with TGT model was more influential than the students with Jigsaw model, (2) there were influence of models interaction between TGT dan *Jigsow* tothe students' score of class V at Tetebatu Elementary School in Gowa regency (3) There were the significant influence of TGT model and *jigsow* to the students' learning outcome in Indonesian language skills who got higher score. It appropriated of the test result further by Turkey with the count value Q>Q table i.e. 3.3058> 2.7694, the mean score showed using TGT model was more influential than *Jigsow*,and(4) there were significant influence of TGT and *Jigsow* model in Indonesian language skills.Itwas consistent with the results of a further test using Tukey test, with the count value Q>Q table i.e. 4.5773> 2.7694, the mean score for students who have low score when used models TGT more influential than when used learning Jigsaw model.

Key words: Effect, Teams Games Tournaments, Jigsaw. Language skills, and Language score.

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN ---------- ii
PERNYATAAN KEORSINALAN DISERTASI ---------- iii
PRAKATA ---------- iv
ABSTRAK ---------- vi
ABSTRACT ---------- viii
DAFTAR ISI ---------- ix
DAFTAR TABEL ---------- xi
DAFTAR GAMBAR ---------- xii
DAFTAR LAMPIRAN ---------- xiii
DAFTAR SINGKATAN ---------- xiv

BAB I. PENDAHULUAN ---------- 1

A. Latar Belakang ---------- 1
B. Rumusan Masalah ---------- 15
C. Tujuan Penelitian ---------- 16
D. Manfaat Hasil Penelitian ---------- 17

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA ---------- 18

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ---------- 18
   1. Rasionalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD -------- 20
   2. Tinjauan Kompetensi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 21
   3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD ----- 22
B. Teori Pembelajaran Bahasa ---------- 39
   1. Teori Nativisme ---------- 40
   2. Teori Behaviorisme ---------- 42
   3. Teori Interaksionis ---------- 48
   4. Teori Kognitif ---------- 49
C. Implikasi Kognitif Terhadap Pembelajaran Berbahasa ---------- 76
D. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia ---------- 80
   1. Pendekatan Pembelajaran ---------- 80
   2. Metode Pembelajaran ---------- 81
   3. Teknik Pembelajaran ---------- 90
E. Model Pembelajaran ---------- 90

F. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* - 94
G. Aspek Reseptif dan Produktif ---------- 118
1. Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan (menyimak) -- 118
2. Pembelajaran Keterampilan Berbicara ---------- 121
3. Pembelajaran Keterampilan Membaca ---------- 126
4. Pembelajaran Keterampilan Menulis ---------- 134
H. Hasil Belajar Bahasa Indonesia ---------- 141
I. Kerangka Pikir ---------- 147
J. Hipotesis Penelitian ---------- 151

BAB III. METODE PENELITIAN ---------- 153

A. Jenis Penelitian ---------- 153
B. Variabel Penelitian ---------- 154
C. Defenisi Operasional Variabel ---------- 155
D. Desain Penelitian ---------- 156
E. Populasi dan Sampel ---------- 157
F. Instrumen Penelitian ---------- 159
G. Teknik Pengumpulan Data ---------- 162
H. Teknik Analisis Data ---------- 163
I. Hipotesis Statistik ---------- 165

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ---------- 166

A. Penyajian Data Hasil Penelitian ---------- 166
B. Pembahasan Hasil Penelitian ---------- 208

BAB V. PENUTUP ---------- 262

A. Kesimpulan ---------- 262
B. Saran ---------- 264

DAFTAR PUSTAKA ---------- 267

LAMPIRAN ---------- 272

1. Data Hasil Belajar Kelas V.A dan V.B
2. Data Hasil Belajar Kategori Tinggi
3. Data Hasil Belajar Kategori Rendah
4. Hasil Analisis Deskriptif
5. Histogram TGT
6. Histogram Tim Ahli
7. Hasil Analisis Inferensial
8. Uji Homogenitas dan Uji-t
9. Data Posttest Kategori Tinggi dan Rendah
10. RPP TGT-1
11. RPP TGT-2
12. RPP Tim Ahli-1
13. RPP Tim Ahli-2
14. Surat Keterangan Penelitian
15. Hasil Kerja Siswa
16. Kurikulum Vitae

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

A.1 Struktur Kurikulum Sekolah Dasar ---------- 272

A.2 Format Observasi Pembelajaran TGT & Jigsaw ---------- 273

A.3 Format Angket ---------- 274

A.4 Tabulasi Skor Distribusi Menyimak Kelompok Perlakuan TGT ---------- 274

A.5 Tabulasi Skor Distribusi Berbicara Kelompok Perlakuan TGT---------- 275

A.6 Tabulasi Skor Distribusi Membaca Kelompok Perlakuan TGT---------- 275

A.7 Tabulasi Skor Distribusi Menulis Kelompok Perlakuan TGT---------- 276

A.8 Tabulasi Skor Distribusi Menyimak Kelompok Perlakuan Jigsaw -------- 276

A.9 Tabulasi Skor Distribusi Berbicara Kelompok Perlakuan Jigsaw --------- 277

A.10 Tabulasi Skor Distribusi Membaca Kelompok Perlakuan Jigsaw-------- 277

A.11 Tabulasi Skor Distribusi Menulis Kelompok Perlakuan Jigsaw---------- 278

A.12 Skor Mentah Data Hasil Tes Keterampilan Berbahasa Indonesia-------- 278

A.13 Skor Hasil Belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Tinggi Rendah- 279

B.1 RPP 1 Teams Games Tournaments ----------

B.2 RPP 2 Teams Games Tournaments ----------

B.3 RPP 1 Jigsaw ----------

B.4 RPP 2 Jigsaw ----------

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Fokus Pembelajaran Aspek Keterampilan Berbahasa ---------- 29
2.2 Kelompok Mata Pelajaran di SD---------- 38
2.3 Kegiatan, Materi, dan Alokasi Waktu Perlakuan TGT & Jigsaw---------- 96
2.4 Perlakuan Pembelajaran *Teams Games Tournaments* ---------- 97
2.5 Perlakuan Pembelajaran Jigsaw ---------- 98
2.6 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif ---------- 103
2.7 Perhitungan Peningkatan dalam Kategori ---------- 109
2.8 Tingkat Penghargaan Kelompok---------- 109
2.9 Sintaks Model Pembelajaran Jigsaw ---------- 116
3.1 Desain Penelitian---------- 156
3.2 Populasi Penelitian---------- 158
3.3 Sampel Penelitian ---------- 159
3.4 Kisi-kisi Soal Bahasa Indonesia Kls V Semester Ganjil ---------- 160
4.1 Skor Kelompok siswa Model *Teams Games Tournaments (TGT)* --------- 167
4.2 Skor Kelompok Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model Jigsaw ----- 170
4.3 Satu Arah antara Kombinasi Perlakuan Model TGT & Jigsaw ---------- 174
4.4 Dua Arah antara Model Pembelajaran TGT (A1) dan Jigsaw (A2) -------- 176
4.5 Interaksi Model TGT dan JigsawTerhadap Hasil Belajar Siswa---------- 177
4.6 Deskripsi Interaksional antar Model Pembelajaran ---------- 180
4.7 Kombinasi Perlakuan Model Pembelajaran---------- 182
4.8 Skor Kelompok Siswa Model TGT dan Memiliki Hasil Belajar Tinggi -- 185
4.9 Skor Kelompok Siswa Model Jigsaw dan Hasil Belajar yang Tinggi ----- 187
4.10 Skor Kelompok Siswa Model TGT dan Hasil Belajar Rendah---------- 190
4.11 Skor Kelompok Siswa Model Jigsaw dan Hasil Belajar Rendah --------- 193
4.12 Desain dan Deskripsi Data Analisis Tahap Lanjut Uji Tukey ---------- 202
4.13 Ringkasan Hasil Analisis Tahap Lanjut dengan Uji Tukey ---------- 203
4.14 Kegiatan Perlakuan TGT dan Jigsaw---------- 209
4.15 Perlakuan Pembelajaran TGT---------- 210
4.16 Perlakuan Pembelajaran Jigsaw ---------- 211

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

2.1 Skema Pemrosesan Informasi ---------- 58

2.2 Proses Asimilasi dan Akomodasi ---------- 72

2.3 Taksonomi Variabel Pembelajaran ---------- 89

2.4 Pola Turnamen---------- 107

2.5 Ilustrasi Pengelompokan Jigsaw ---------- 115

2.6 Kerangka Pikir---------- 151

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini dideskripsikan hal-hal pokok, yaitu (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian.

A. Latar Belakang

Kompetensi berbahasa yang bersifat aktif reseptif pada prinsipnya merupakan kemampuan menerima, berupa proses *decoding*, kemampuan memahami bahasa yang dituturkan oleh siswa dalam pembelajaran berbahasa Indonesia melalui sarana bunyi atau tulisan. Pengertian memahami bahasa dalam proses komunikasi kegiatan belajar-mengajar, mengandung maksud sebagai memahami pesan yang hendak disampaikan. Pemahaman bahasa melalui sarana bunyi merupakan kegiatan menyimak, dan adapun yang melalui sarana tulisan merupakan kegiatan membaca. Berdasarkan kenyataan yang dijumpai dalam proses belajar-mengajar di sekolah dasar Inpres Tetebatu sebagaian besar informasi yang diterima siswa melalui saluran bunyi dan tulisan.

Pembelajaran keterampilan menyimak dan membaca memiliki persamaan, yaitu sama-sama bersifat aktif reseptif, maksudnya aktif dalam hal menerima isi pesan. Adapun perbedaannya adalah terletak pada sarana yang digunakannya, yakni sarana bunyi dan tulisan itu sendiri,baik sistem bunyi maupun tulisan pada prinsipnya hanya merupakan lambang bahasa yang memiliki sifat arbitrer untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Pembelajaran berbahasa Indonesia di sekolah dasar, yang terdiri atas aspek mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran menyimaklah yang kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain. Hal tersebut disebabkan adanya anggapan guru bahwa siswa dengan sendirinya telah memiliki pemahaman mendengarkan(menyimak) yang sudah baik.

Selanjutnya kompetensi berbahasa yang bersifat aktif produktif, merupakan kemampuan yang menuntut kegiatan *encoding*, kegiatan untuk menghasilkan (menyampaikan) bahasa kepada siswa atau pihak yang lain dalam bentuk lisan dan tulisan. Kegiatan belajar-mengajar bahasa yang bersifat produktif merupakan kegiatan menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, atau informasi dari penutur atau guru. Penutur dapat menempati posisi sebagai pembicara, apabila aktivitasnya menghasilkan bahasa melalui kegiatan berbicara, dan dapat bernama penulis apabila aktivitasnya disampaikan melalui sarana tulisan.

Kegiatan atau aktivitas berbicara dan menulis sama-sama bersifat aktif produktif, walaupun demikian keduanya masih memiliki perbedaan. Perbedaan itu terletak pada sarana yang dipergunakan yaitu lisan, dan tertulis. Kegiatan pembelajaran berbicara pada dasarnya merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa. Menyampaikan pesan pada siswa atau lawan bicara dan pada waktu yang hampir bersamaan pembicara akan menerima gagasan dan pesan yang disampaikan oleh lawan bicara tersebut. Kegiatan berbicara biasanya terjadi komunikasi timbal balik dalam satu kesatuan waktu dan hal tersebut tidak terjadi

pada kegiatan menulis. Kegiatan menulis, penulis secara sepihak menyampaikan gagasan dan pesannya yang tidak dapat langsung diterima oleh pihak pembaca.

Keterampilan berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi bahasa yang didengarnya itulah kemudian siswa belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara secara ilmiah. Untuk dapat berbicara dengan baik siswa harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata. Di sisi yang lain siswa diperlukan menguasai masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan siswa memahami bahasa lawan bicara.

Kegiatan pembelajaran menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kompetensi berbahasa paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa, setelah kompetensi mendengarkan, berbicara, dan membaca. Kompetensi menulis dapat dikategorikan lebih susah dikuasai bahkan penutur asli bahasa itu. Hal itu disebabkan kompetensi menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi sebuah tulisan. Dalam kegiatan menulis siswa hendaknya menguasai lambang atau symbol-simbol visual dan aturan tata tulis khususnya yang menyangkut masalah ejaan. Menulis merupakan bentuk sistem komunikasi lambang visual. Agar komunikasi melalui lambang tulis sesuai dengan yang diharapkan, penulis haruslah menuangkan gagasannya kedalam bahasa yang tepat, teratur, dan lengkap. Dan bahasa yang teratur lahir dari pikiran yang teratur pula.

Pembelajaranketerampilan berbahasa Indonesia sebagai pemerolehan pengetahuan, konsep utama teori ini adalah pemahaman melalui asimilasi.

Siswadikatakan belajar apabila telah terjadi perubahan dalam struktur kognitif yaitu adanya suatu mekanisme kerja dalam otak siswa. Setiap proses pembelajaran dipengaruhi oleh aktivitas-aktivitas yang bersifat eksternal dari siswa. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dapat berarti serangkaian peristiwa eksternal yang didesain dan memiliki pengaruh terhadap sutau proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Upaya mencapai hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesiasecara maksimal sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang diterapkan. Peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament*sdan Jigsaw, karena model pembelajaran tersebut berorientasi pada bagaimana siswa belajar bersama dalam suatu kelompok dan di dalam kelompok itu, siswa dapat berinteraksi atau saling memberi antara siswa yang memiliki pengetahuan yang tinggi dengan siswa yang memiliki pengetahuan rendah.

Menurut Gagne (dalam Asri, 2011) model adalah paradigma, pola, atau skema, model bukanlah teori, melainkan cara berpikir atau pola untuk melakukan pengembangan teori. Selanjutnya, Dick & Carey (dalam Asri, 2011) menyatakan model pembelajaran adalahsuatu sistem yang bersifat prosedural atau berupa seperangkat langkah pembelajaran.

Konsep orientasi model pembelajaran *Teams Games Tournament*sdan Jigsaw penekanannya pada aspek-aspek pebelajar dan kondisi belajar yang meliputi (1) sintaks merupakan deskripsi model pembelajaran dalam bentuk tindakan, jenis-jenis tindakan yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, (2) sistem sosial adalah deskripsi tentang peranan guru dan

pebelajar, hubungan hirarkis atau otoritas, dan jenis-jenis norma yang diinginkan dan perilaku pebelajar yang diberikan penguatan, dalam eksperimen pembagian kelompok oleh guru yang dikelompokkan secara heterogen, (3) prinsip-prinsip reaksi adalah model pembelajaran yang memberikan prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam memberikan reaksi terhadap cara belajar, yang disesuaikan dengan model pembelajaran keterampilan berbahasa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw dapat lebih memotivasi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan proses belajar-mengajar di kelas. Pengabaian faktor guru dan siswa akan menimbulkan masalah dalam pembelajaran, yang semakin susah teratasi. Gairah guru mengajar kerap kali ditentukan oleh potensi siswa yang positif, artinya siswa di kelas itu rata-rata pintar, sopan, dan kreatif.

Pada umumnya penyebab rendahnya imajinasi siswa di kelas adalah karena belum terbiasa dengan budaya mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga siswa kesulitan dalam menganalisis pengetahuan yang disajikan guru. Banyak guru yang memiliki ilmu pengetahuan yang cukup luas, namun susah mengaplikasikannya pada kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa. Hal ini disebabkan oleh rendahnya pengetahuan guru tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw.

Pada pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw, siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi, dan berinteraksi dengan temannya, guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara, guru menempati posisi sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut Arends (2008)

mengemukakan tiga model pembelajaran yaitu, pembelajaran presentasi, pembelajaran langsung, dan pembelajaran konsep, dan model-model tersebut dapat digunakan untuk membantu siswa memperoleh informasi yang baru secara akademik.

Menurut Arends,pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw secara umum terbagi atas tiga struktur, yaitu (a) struktur tugas (*Task structure*), melibatkan siswa dalam pekerjaan mengorganisasikan tugas yang diberikan oleh guru, (b) tujuan struktur (*Goal structure*) mata pelajaran itu mengacu pada interdefendensi yang dibutuhkan siswa ketika mengerjakan tugasnya, (c) *reward structure*, siswa mengerjakan tugas tanpa ketergantungan orang lain. Prinsip yang terpenting dalam pembelajaran ialah tercapainya prestasi akademik, terciptanya toleransi antar siswa, penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Siswa belajar menyampaikan pendapatnya kepada teman-temannya dengan cara melakukan diskusi dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang. Secara individu atau kelompok siswa bertanggungjawab terhadap pencapaian hasil belajar.

Pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw dalam penulisan disertasi ini, ialah untuk meredam kebosanan guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Kebosanan dalam PBM disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari guru dan dari siswa itu sendiri. Pengabaian kedua faktor ini, akan menimbulkan masalah dalam PBM yang sulit di atasi. Oleh karena itu kedua faktor itu, harus mendapatkan perhatian dan pemahaman yang serius. Gairah mengajar guru kerap kali termotivasi oleh karena di dalam kelas itu

terdapat beberapa orang siswa yang pintar. Sedangkan kelas-kelas yang dihuni oleh siswa yang rata-rata intelektualnya rendah membuat guru lesu dan tidak bergairah untuk memasuki kelas tersebut. Disisi lain siswa juga tidak termotivasi belajar pada saat diajar oleh guru yang memiliki kualitas akademik yang rendah dan tidak professional dalam mengajar.Kompetensi guru sangat menentukan dinamika siswa dalam belajar secara aktif dan kreatif.

Mengapa rata-rata guru terlihat kurang kreatif dikarenakan guru menerapkan peran tradisional dalam mengajar. Mereka masih memiliki filsafat bahwa guru masih sebagai sumber ilmu dan dalam penguasaan ilmu siswa harus menyalin catatan guru dan menghafalkannya tanpa melupakan titik dan komanya.

Perbedaan perkembangan intelektual siswa pada jenjang SD pada usia 11 tahun, di mana diperkirakan sudah siap menerima pelajaran dan dapat mengalami kemajuan belajar secara teratur dalam mengerjakan tugas sekolah. Walaupun demikian masih terdapat siswa yang pada usia tersebut belum sanggup mengikuti pelajaran yang diberikan secara teratur dan kadang-kadang ketidakmampuan siswa yang meleset dalam bentuk tidak bisa mengerjakan tugas sekolah dan dinyatakan oleh guru sebagai suatu kemalasan. Seharusnya, hal semacam ini harus dipandang sebagai perbedaan yang dapat saja terjadi pada anak usia SD, karena memang ada perbedaan dalam hal menguasai suatu materi pelajaran, lambat dan cepatnya siswa memahami materi pelajaran sangat ditentukan oleh tingkat intelektual siswa itu sendiri.

Kenyataan di lapangan, berdasarkan pengamatan awal peneliti, pada semester gasal 2013, kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia

siswa kelas V SD Inpres Tete Batu Kabupaten Gowa, bersifat monoton, dan kurang kreatif dalam memberikan variasi terhadap model pembelajaran. Sehubungan dengan hal itu, proses pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh siswa,mendengarkan dengan seksama dan mencatat pokok-pokok pelajaran yang dinyatakan penting sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan semacam ini kurang memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan diskusi dan kurang memotivasi siswa untuk belajar.

Penelitian ini dilakukan untuk mengukurhasil belajar siswa pada aspek keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan produktif. Fokusini adalah kemampuan menggunakan bahasa dalam bentuk komunikasi lisan dan tulisan.Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia merupakan salah satu bidang studi yang wajib diberikan di sekolah dasar dan berfungsi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berbahasa secara baik dan benar, serta mengembangkan kemampuan siswa berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Pembelajarandi sekolah dasar berbasis integratif. Kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, di samping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan.Pembelajaran keterampilan berbahasa, ditekankan pada aspek kognitif, afektif, psikomotorik melalui penilaian berbasis tes dan portofolio yang saling melengkapi.

Pada tahap persiapan rencana pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan tujuan-tujuan apa yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan

pembelajaran, cara apa yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikan bahan, dan media atau alat apa yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Karakteristik yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menyusun suatu rencana pembelajaran yaitu didasarkan pada proses belajar manusia. Langkah-langkah umum dalam pengembangan rencana pembelajaran, yaitu perumusan tujuan, pengembangan alat evaluasi, perencanaan materi/bahan pelajaran, dan perencanaan kegiatan pembelajaran. Ada dua format yang sering digunakan dalam pengembangan rencana pembelajaran yaitu format matriks dan format lajur.

Pembelajaran keterampilan berbahasa, pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hubungan kurikulum dengan pembelajaran, adalah kurikulum sebagai program atau rencana yang dicita-citakan sedangkan pembelajaran sebagai implementasi dari rencana yang telah ditetapkan. Kurikulum dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan, di mana kurikulum berbicara pada tataran konsep, rancangan, desain, sedangkan pembelajaran berbicara pada tataran implementasi, proses dan aplikasi.

Begitu pentingnya pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia sebagai mata pelajaran dasar umum di sekolah dasar, peranan guru sangat menentukan keberhasilan siswa, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw memiliki

peranan penting untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga peran guru sebagai motivator dan fasilitator sangat menentukan keberhasilan siswa. Keberhasilan pembelajaran keterampilan berbahasa, dipengaruhi oleh peran guru yang merupakan bagian dari komponen pembelajaran demi peningkatan keberhasilan pendidikan. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa, banyak ditentukan oleh proses belajar yang dialami siswa. Hal itu berarti bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang paling urgen pada proses pembelajaran di sekolah dasar.

Standar pembelajaran mengacu pada proses belajar manusia. Keberadaan mata pelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan mempelajari sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiannya. Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar Inpres Tetebatu, diarahkan untuk peningkatan keterampilan dan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia, secara lisan, maupun tulisan yang dapat menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta, rasa, dan karsa manusia Indonesia. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, adalah agar siswa mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan serta membina keterampilan dengan baik dan benar. Guru di sekolah dasar bertindak sebagai guru kelas dan bukan guru bidang studi, artinya persoalan ini adalah hal yang spesipik bagi guru dalam menghadapi perubahan.

Sejalan dengan uraian di atas, dapat dipahami bahwa rendahnya atmosfir belajar siswa dalam menjelaskan atau menjawab soal bahasa Indonesia,

disebabkan oleh; (1) orientasi mengajar guru belum tepat, lebih menekankan mengajar pengetahuan dari pada mengajarkan keterampilan berbahasa atau penggunaan bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan untuk memecahkan masalah dan bekerjasama, (2) kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk berlatih menyelesaikan tugas-tugas bahasa Indonesia dalam bentuk pekerjaan rumah, (3) belum ditemukannya model pembelajaran yang tepat oleh guru yang dapat digunakan untuk membelajarkan aspek keterampilan berbahasa Indonesia, (4) kurang memberikan motivasi bagaimana peran keterampilan berbahasa Indonesia dalam bertanya, cara menjawab pertanyaan, cara mengemukakan pendapat yang baik dan benar. sehingga siswa tidak memiliki keberanian untuk mengeluarkan pendapat apabila guru memberikan pertanyaan, karena siswa selalu takut salah dalam menjawab pertanyaan guru.

Penelitian ini terinspirasioleh hasil penelitian yang dilakukan oleh I G A. Agung Sri Asri pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang, dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (Jigsaw dan *Teams Games Tournaments)*, Motivasi Berprestasi dan Keterampilan Sosial terhadap Hasil belajar pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar, Program Studi Teknologi Pembelajaran". Hasil penelitian yang dilakukan oleh I. G. A. Asri merekomendasikan sebagai berikut: (1) jika dilihat dari kefektifan dalam pencapaian kriteria keberhasilan, hasil belajar belum optimal, maka perlu dilakukan kajian lebih lanjut dengan meningkatkan kualitas pembelajaran berupa penelitian lanjutan; (2) Varibel terikat yang diteliti hanya pada asfek kognitif,

untuk itu diperlukan penelitian hasil belajar yang meliputi aspek afektif dan psikomotorik, dan yang sejenisnya (Asri,2011).

Rujukan yang kedua, adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Ambo Dalle, dengan judul :"Pengaruh Teknik Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Jerman – Studi eksperimen pada siswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNM". Hasil penelitian tersebut, menyatakan terdapat pengaruh teknik pembelajaran dan gaya belajar terhadap keterampilan menulis bahasa Jerman.

Adapun perbedaan dengan penelitian yang saya ajukan, terletak pada bidang studi yang berbeda dan kajian keterampilan berbahasa secara terpadu. Dari sekian peneliti sebelumnya, hanya menyorot satu aspek dari keterampilan berbahasa.

Peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: materi pelajaran, model pembelajaran, siswa, dan guru. Faktor-faktor inilah yang menjadi permasalahan terhadap nilai atau hasil belajar bahasa Indonesia yang belum tercapai sesuai dengan harapan siswa.

Masalah yang terkait dengan bahan ajar, misalnya (1) bahan ajar tidak sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa, (2) bahan ajar yang disajikan, terlalu sukar, dan (3) bahan ajar tidak sistematis.

Masalah yang berkaitan dengan model pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi dan kurang menarik, serta tidak menyenagkan, (2) model pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang sesuai dengan karakteristik siswa, (3) model pembelajaran yang

dilakukan oleh guru berpusat pada siswa tetapi tidak disertai penjelasan yang tuntas, dan (4) penerapan model pembelajaran tidak memperhatikan tingkat kesulitan yang dialami oleh siswa.

Hal yang berkaitan dengan siswa adalah sebagai berikut : (1) siswa kurang memiliki pengetahuan dasar tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, (2) siswa kurang memiliki penguasaan kosa kata dan tata bahasa yang memadai, (3) siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Sedangkan hal-hal yang berkaitan dengan keberadaan guru, adalah sebagai berikut : (1) guru tidak menjalankan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia sesuai dengan rencana pembelajaran, (2) guru kurang memiliki kompetensi propesional dalam menjalankan tugasnya, (3) guru tidak mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan keterampilan berbahasa Indonesia, (4) guru tidak memperhatikan karakteristik siswanya.

Mengingat banyaknya masalah yang muncul, dipastikan bahwa penelitian ini, akan menyita waktu yang banyak, tenaga, dan biaya yang cukup besar untuk mengaji seluruh permasalahan yang ada, oleh karena itu, pada penelitian ini diperlukan pembatasan masalah.

Berdasarkan pada temuan beberapa masalah hasil identifikasi di atas,maka kajian penelitian disertasi ini dibatasi pada perlakuan model dan variabel berikut ini : (1)Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*sebagai perlakuan pertama, (2) model pembelajaran Jigsawsebagai perlakuan kedua, dan (3) hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia sebagai variabel terikat.Jadi, masalah yang merupakan fokus perhatian adalah perlakuan kedua model pembelajaran

tersebut di atas, kaitannya dengan variabel terikat yaitu hasil belajar berbahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang,disusunlah rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tete Batu?
2. Apakah ada pengaruh interaksi model pembelajaran*Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Tete Batu?
3. Apakah ada perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tete Batu antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi?
4. Apakah ada perbedaan model pembelajaran*Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tete Batu antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan pada identifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran model *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw, masalah yang berkaitan dengan guru, dan masalah yang berkaitan siswa, maka tujuan penelitian ini dapat mengungkapkan:

1. Pengaruh model pembelajaran*Teams Games Tournaments*dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tete Batu?
2. Pengaruh interaksi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Tete Batu?
3. Perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tete Batu antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi?
4. Perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tete Batu antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan atau rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam hal pengembangan model pembelajaran *Temas Games Tournaments dan Jigsaw*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan bagi guru SD dalam mengembangkan model pembelajaran, dan memperkaya profesionalisme guru dalam menjalankan tugas dan tanggungjawabnya. Selanjutnya temuan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga pendidikan dalam rangka pengaplikasian model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw.*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini, di uraikan secara berturut-turut mengenai: (1) pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (2) teori pembelajaran bahasa. (3) implikasi kognitif terhadap pembelajaran berbhasa,(4) strategi pembelajaran bahasa Indonesia di SD, (5) model Pembelajaran, (6) Model *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*, (7) aspek reseptif dan produktif, (8) Hasil belajar Bahasa Indonesia, (9) kerangka pikir, dan (10) Hipotesis Penelitian.

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, sebagai kajian teoretis kearah implementasi pembelajaran bahasa Indonesia merupakan alat pemahaman untuk guru SD dalam menjalankan pembelajaran bahasa Indonesia secara benar. Manfaat menanggapi kemajuan masa kini dan yang akan datang, bangsa Indonesia perlu memosisikan dirinya sebagai bangsa yang berbudaya baca tulis. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya pengembangan, baik melalui pendidikan formal maupun nonformal.

Pengembangan kompetensi melalui pendidikan formal, dimulai sejak usia Sekolah Dasar. Jenjang sekolah ini berfungsi sebagai pusat budaya dan pembudayaan baca tulis. Sekolah dasar sebagai babak awal pendidikan dasar, seyogianya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini dapat berarti bahwa, sekolah harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan keterampilan dasar yang memadai, diantaranya

kemampuan proses strategis. Kemampuan proses strategis adalah *keterampilan berbahasa*. Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, siswa mampu menimba berbagai pengetahuan. Selain itu, dengan kemampuan berbahasa seseorang dapat menjadi makhluk sosial budaya, membentuk pribadi menjadi warga Negara, serta untuk memahami dan berpartisipasi pada proses pembangunan masyarakat, untuk masa kini dan masa datang, yang berbekal kemajuan teknologi dan informasi yang kian canggih, kemampuan membaca, menulis, perlu dikembangkan secara sungguh-sungguh, sebab diabad modern menuntut manusia yang memiliki keterampilan dan kemampuan membaca dan menulis yang memadai.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang dalam hal ini dimulai dari Sekolah Dasar penting untuk dilaksanakan secara benar. Dalam kenyataannya di lapangan, guru, khususnya Sekolah Dasar masih belum mampu melaksanakan pembelajaran keterampilan berbahasa secara baik dan benar. Pembelajaran bahasa banyak dirancukan dengan pembelajaran lain, contohnya, seorang guru melaksanakan pembelajaran *membaca teknik* di kelas, tetapi dalam pelaksanaannya beberapa orang siswa diminta membaca bersuara tanpa menegur kesalahan dalam intonasi, selanjutnya guru meminta siswa menjawab pertanyaan di bawah teks bacaan. Berikutnya, guru membaca pertanyaan; "Ayo, siapa yang dapat menjawab pertanyaan (1) "Andi…, "bagus…, Pertanyaan nomor 2" dan seterusnya. Kemudian PR…,Ya…,buka halaman 17, kerjakan!" (seperti apa yang ada dalam buku teks)". Pernakah terbetik dipikiran sang guru…,strategis pembelajaran apa yang diaplikasikannya. Akan dibawa kemana siswa itu? Kompetensi apa yang

akan dicapai…? bagaimana dengan tuntutan pembelajaran saat sekarang? “sangat menyedihkan….”

1. Rasionalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa merupakan produk budaya yang sangat berharga dan bernilai tinggi dari generasi ke generasi masa datang. Bahasa adalah hasil budaya yang hidup dan berkembang serta harus dipelajari. Seorang siswa yang tidak pernah diajar berbicara, maka ia tidak akan pernah memiliki kemampuan berbicara. Contoh kongkret; sejak bayi seorang anak yang hidup dilingkungan srigala, maka anak tersebut tidak mempunyai kemampuan berbicara dan bahkan tidak mampu berpikir sebagaimana layaknya anak manusia (Pirossi,2003); *dengan bahasa manusia dapat memberi nama terhadap segala sesuatu yang pernah dialami, diamati, baik yang tampak maupun yang tidak tampak*. Nama-nama tersebut tersimpan dalam memori dan menjadi pengalaman, kemudian diolah dan dipikirkan menjadi pengertian. Teilhard (dalam Zulela, Sep, 2012: 3); beliau seorang peneliti bahasa berpendapat bahwa: “*pada diri manusia ada kemampuan otak yang kodrati untuk melaksanakan refleksi dan kebebasan, kemampuan ini akan berkembang apabila dibudayakan melalui lingkungan*.” Selanjutnya Chaucard (dalam Zulela, 2012); menyatakan: “Apabila seorang anak tidak mengadakan kontak dengan manusia lain, maka pada dasarnya dia bukan manusia, bentuknya manusia namun, tidak bermartabat manusia.”

Berdasarkan paparan pendapat para ahli tersebut di atas, menunjukkan bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi antaramanusia, tetapi bahasa merupakan alat pengembangan intelektual untuk mencapai kesejahteraan sosial

manusia. Hal ini seiring dengan pendapat Cassirer (dalam Zulela.2012-4) menyatakan bahwa mempelajari bahasa untuk dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan kebutuhan utama manusia, sebab dengan bahasa, manusia dapat berpikir.

2. Tinjauan Kompetensi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Disisi lain, dengan pembelajaran bahasa Indonesia sangat diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan berbahasa Indonesia sebagai produk psikomotorik.

Standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan kualifikasi minimal siswa, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa. Atas dasar standar kompetensi tersebut, maka tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat:

a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
c. Memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan.
d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.

e. Menikmati dan memanfaatkan keterampilan berbahasa untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
f. Menghargai dan mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Berdasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa Indonesia di SD, mencakup komponen kemampuan berbahasa yang meliputi empat aspek sebagai berikut: 1) aspek mendengarkan (menyimak); 2) aspek berbicara; 3) aspek membaca; 4) aspek menulis. Kemampuan berbahasa Indonesia untuk sekolah adasar bersifat aktif reseptif dan aktif produktif.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di SD dengan baik, maka seorang guru harus membuat perencanaan pembelajaran sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran di SD. Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SD meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar (Rusman, 2010: 4).

Silabus sebagai acuan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator

pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat SatuanPendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam suatu sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok kerja guru (KKG) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG) dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi Dinas Pendidikan kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD,. serta kementerian yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi dasar. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun untuk setiap kompetensi dasar yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan pada satuan pendidikan. Rencana pelaksanaan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sistem, yang terdiri atas

komponen-komponen yang saling berhubungan serta berinteraksi satu sama lain, dan memuat langkah-langkah pelaksanaannya untuk mencapai tujuan atau membentuk kompetensi. Komponen yang dimaksud adalah kompetensi dasar, materi standar, metode dan teknik, media dan sumber belajar, waktu belajar dan daya dukung lainnya (Mulyasa, 2010: 216).

Rusman (2010: 5-7) menyatakan bahwa komponen rencana pelaksanaan pembelajaran adalah (1) identitas mata pelajaran, meliputi satuan pendidikan, kelas, semester, program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, serta jumlah pertemuan; (2) standar kompetensi, yaitu kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan semester pada suatu mata pelajaran; (3) kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu mata pelajaran; (4) indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan; (5) tujuan pembelajaran adalah gambaran untuk mengetahui proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai kompetensi dasar; (6) materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butit-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi; (7) alokasi waktu ditentukan

sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar; (8) metode pembelajaran digunakan guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, karakteristik setiap indikator, dan kompetensi yang hendak dicapai; (9) kegiatan pembelajaran, meliputi pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik. Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleks, umpan balik, serta tindak lanjut; (10) penilaian hasil belajar, yaitu prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu pada standar penilaian; dan (11) sumber belajar, yaitu ditentukan berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 (Depdiknas, 2005: 17) disebutkan bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, dan

penilaian hasil belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) minimal, meliputi: tujuan dan indikator pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran, sumber dan media pembelajaran, serta penilaian hasil belajar. Oleh karena itu, dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pembelajaran puisi, seorang guru bahasa dan sastra Indonesia harus berpedoman pada ketentuan yang telah ditetapkan oleh pemerintah tersebut.

Mulyasa (2010: 213) mengemukakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran perlu dikembangkan untuk mengoordinasikan komponen pembelajaran, meliputi kompetensi dasar, materi standar, indikator hasil belajar, dan penilaian hasil belajar. Kompetensi dasar berfungsi mengembangkan potensi peserta didik, materi standar berfungsi memberi makna terhadap kompetensi dasar, indikator hasil belajar berfungsi menunjukkan keberhasilan pembentukan kompetensi peserta didik, dan penilaian berfungsi mengukur pembentukan kompetensi, sekaligus menentukan tindakan yang harus dilakukan apabila kompetensi standar belum terbentuk atau belum tercapai.

Rusman (2010: 7-8) mengemukakan bahwa dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) perlu memperhatikan beberapa prinsip, yaitu (a) memperhatikan perbedaan individu peserta didik, (b) mendorong partisipasi aktif peserta didik, (c) mengembangkan budaya membaca dan menulis, (d) memberikan

umpan balik dan tindak lanjut, (e) keterkaitan dan keterpaduan, dan (f) menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) hendaknya disusun dengan memperhatikan perbedaan individual peserta didik, yang meliputi: jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan lingkungan peserta didik. Di samping itu, guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kretivitas, inisiatif, inspiratif, kemandirian, dan semangat belajar.

Guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya memuat rancangan program umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedial, serta adanya keterkaitan dan kepaduan antara standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator pembelajaran, dan sumber belajar dalam mencapai suatu keutuhan pengalaman belajar siswa. Terakhir adalah guru hendaknya memperhatikan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bagi guru berfungsi sebagai perencanaan dan pelaksanaan. Fungsi perencanaan akan mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang. Oleh karena itu, setiap akan melakukan pembelajaran, guru wajib memiliki persiapan, baik persiapan tertulis maunpun tidak tertulis. Bagi guru yang mengajar tanpa

persiapan, akan menurunkan wibawa guru secara keseluruhan. Sedangkan fungsi pelaksanaan bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan sesuai dengan kemampuan peserta didik, mengandung nilai fungsional, praktis, serta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan lingkungan, sekolah, dan daerah.

Berdasarkan SK dan KD yang telah disusun alam rencana pelaksanaan pembelajaran (RRP), maka setiap pertemuan dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus jelas materinya, agar pelaksanaan pembelajaran jelas, terarah, efisien, dan efektif sesuai tujuan. Dalam SK dan KD yang tersurat dalam kurikulum Sekolah Dasar maka guru sebagai pelaksana, perencana, dan pengevaluasi pembelajaran, sebelum tatap muka guru hendaknya mengikuti langkah-langkah penyajian materi pembelajaran berikut ini, yang bersifat terpadu antar aspek pembelajaran bahasa Indonesia secara internal. Adapun materi pembelajaran bahasa Indonesia di SD sesuai dengan aspeknya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran Aspek Keterampilan berbahasa Indonesia di SD

Aspek	Materi Pembelajaran di Kelas Rendah & Tinggi
Mendengarkan (Menyimak)	A. Kelas Rendah • Mendengarkan cerita guru • Mendengarkan dongeng drama, puisi anak dari VCD, dll. *Bersambung..* *Sambungan…*
1	2

	B. Kelas Tinggi • Mendengarkan cerita, drama, puisi dari kaset VCD dll. Mendengarkan berita, diskusi, wawancara, dll dari TV, radio dll
Membaca	A. Kelas Rendah • Membaca permulaan; pengenalan lambang-lambang bunyi dalam berbagai variasi; kalimat, kata, suku kata; metode yang dipakai a.l. metode SAS, global, kata lembaga, bunyi eja dll. B. Kelas Tinggi • Membaca lanjutan; • Membaca nyaring/bersuara • Membaca teknik • Membaca lancer • Membaca indah • Membaca dalam hati • Membaca pemahaman • Membaca bahasa • Membaca kritis • Membaca cepat • Membaca pustaka • Membaca memindai
Menulis	A. Kelas Rendah • Menulis permulaan • Menulis huruf pisah • Menulis tegak bersambung • Menulis huruf cetak B. Kelas Tinggi • Menulis lanjutan • Menulis dengan bantuan gambar • Menulis paragraph • Menulis karangan sederhana (narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, persuasi) • Menulis surat • Menulis formulir • Menulis naskah pidato • Menulis ceramah • Menulis berita dll.

Sumber: Zulela, pembelajaran bahasa Indonesia, 2012.

Pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan formal yang mendasari pendidikan menengah dan tinggi. Jenjang pendidikan ini berperan untuk mengembangkan kemampuan pribadi, sosial, lanjutan studi, dan persiapan karir. Siswa yang belajar pada jenjang ini memiliki potensi, kekuatan dan karakteristik tersendiri dalam segi fisik-motorik,kognitif-intelektual, sosial, dan afektif sesuai tahapan perkembangannya sebagai siswa sekolah dasar. Terdapat tugas-tugas perkembangan khusus yang harus dikuasai siswa pada masing-masing jenjang sebagai perpaduan dari potensi yang dimilikinya dengan tuntutan kehidupan.

Pendidikan dasar memiliki sejumlah masalah yang berkenaan dengan mutu proses dan hasil belajar, ketersedian guru professional, efektivitas dan penggunaan waktu belajar, biaya, dan sarana-prasarana.

Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional dibedakan antara jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Jalur pendidikan terdiri atas jalur pendidikan formal, informal, dan non formal, yang dapat saling melengkapi dan memperkaya (pasal 13 ayat 1). Jenjang pendidikan formal terdiri atas, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi (pasal 14), sedangkan jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus (pasal 15), (Natawidjaja, dkk., 2007).

Pendidikan dasar berfungsi menanamkan nilai-nilai, sikap dan rasa keindahan, serta memberikan dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan kecakapan membaca, menulis, dan berhitung serta kapasitas belajar siswa untuk melanjutkan kependidikan menengah, dan untuk bekal hidup di dalam

bermasyarakat, sesuai dengan tujuan pencapaian pendidikan nasional bab IV, bagian 1, pasal 12 ayat 1. (Natawidjaja dkk., 2007).

Pendidikan dasar bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa menjadi manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Mahaesa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab (pasal 12 ayat 2). (Natawidjaja dkk, 2007).

Pendidikan dan pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik dan tenaga kependidikan untuk membantu perkembangan siswa berjalan secara optimal. Para siswa yang belajar pada jenjang pendidikan dasar berada pada usia 6 sampai dengan 15 tahun. Ia berada pada usia sekolah yakni 6 sampai 12 tahun. Usia ini mengalami perkembangan fisik dan motorik yang sangat cepat.

Perkembangan berpikir pada usia sekolah dasar awal (6-7 tahun) kemampuan berpikir anak berada pada tahap intuitif atau berpikir khayal. Anak sangat kaya dengan fantasi dan setiap benda dapat diperankan sebagai apa saja. Sebuah kursi, selain dijadikan tempat duduk, dapat diperankan sebagai mobil, kereta api, pesawat terbang, perahu, kapal laut, dan sebagainya. Pada usia SD 7-12 tahun kemampuan berpikir anak lebih tinggi, tetapi terbatas pada berpikir konkret. Siswa pada saat itu belum mampu berpikir abstrak (Piaget, dalam Sukmadinata, 2007: 118). Siswa pada saat ini menguasai operasi-operasi hitungan seperti menambah, mengurangi, mengali, membagi, menyusun, mengurutkan, bahkan memangkatkan dan mencari akar bilangan yang sederhana. Pada usia 12-15 tahun

siswa telah mampu berpikir formal, siswa telah mampu berpikir abstrak, deduktif, induktif, berpikir analitis, dan sintesis walupun masih dalam tahap awal.

Perkembangan kemampuan berbahasa, berjalan sejajar dengan kemampuan berpikir sebab bahasa selain merupakan alat berkomunikasi, juga alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses pengenalan dan pengingatan fakta-fakta, pemahaman hubungan, persamaan, perbedaan, dan sebab akibat. Siswa usia SD cepat mengenal dan menghafal nama orang, nama benda, binatang, tanaman, dan sebagainya, apalagi bila disertai dengan peragaan. Penguasaan kosakata dimulai pada usia 6 tahun dan tumbuh sejalan dengan perkembangan berpikirnya. Kemampuan berbahasa siswa dimulai dengan bahasa lisan (mendengarkan, dan berbicara), baru kemudian membaca, dan menulis.

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan komunikasi berlangsung dalam interaksi sosial. Interaksi dan komunikasi sosial dalam kegiatan *peer group* (kelompok sebaya) mempercepat perkembangan kemampuan berbahasa siswa usia SD. Perkembangan kemampuan berbahasa pada usia ini, dipercepat dengan penggunaan media komunikasi baik dalam pembelajaran di kelas, maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pada usia SD, aspek sosial berkembang sangat pesat. Usia ini merupakan masa hidup berkawan (membentuk kelompok sebaya). Kalau pada masa kecil anak dengan orang tua sangat kuat. Pada usia SD ikatan ini agak longgar, terlebih ketika siswa berada pada kelas tinggi. Dalam kaitannya dengan kemandirian, siswa SD (6-12 tahun) ditandai dengan adanya pertentangan. Disatu sisi siswa

memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu, tetapi di sisi lain, karena hasilnya belum sempurna siswa seringkali merasa rendah diri.

Terkait aspek afektif, pada usia SD perkembangannya berjalan konstan, kecuali pada masa remaja awal (usia 12-15 tahun). Masa remaja awal ditandai dengan rasa optimism yang tinggi dan keceriaan dalam hidup, diselingi dengan rasa bingung menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya.

Perkembangan aspek moral dan keagamaan berjalan sejajar dengan perkembangan aspek-aspek lainnya (kognitif, sosial, dan bahasa). Perkembangan aspek-aspek ini sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun teman sebaya. Pada mulanya siswa melakukan perbuatan bermoral atau keagamaan karena meniru, baru kemudian menjadi perbuatan atas prakarsa sendiri.

Tugas-tugas perkembangan usia 6-12 tahun dunia siswa lebih banyak terkait dengan sekolah dan lingkungan sekitar. Pada usia sekolah ini ada tiga dorongan yang dialami siswa pada masa ini yaitu: (1) dorongan untuk keluar dari rumah dan masuk ke dalam kelompok sebaya *(peer group)*, (2) dorongan fisik untuk melakukan berbagai bentuk permainan dan kegiatan yang menuntut keterampilan atau gerakan fisik, dan (3) dorongan mental untuk masuk ke dalam dunia konsep, pemikiran, interaksi, dan simbol-simbol orang dewasa.

Terdapat beberapa tugas perkembangan yang dituntut pada usia SD ini. Tugas pertama adalah belajar keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan. Siswa pada usia ini senang bermain dan untuk itu diperlukan keterampilan fisik seperti menangkap, melempar, menendang bola, berenang,

mengendarai sepeda, dan lain-lain. tugas kedua adalah pengembangan sikap yang menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang. Pada masa ini siswa dituntut untuk mengenal dan dapat memelihara kesehatan dan keselamatan dirinya, menyayangi dirinya, berkreasi, berolahraga, dan memiliki sikap yang tepat terhadap lawan jenis.

Tugas ketiga adalah belajar berkawan dengan teman sebaya. Pada masa ini siswa dituntut untuk mampu bergaul, bekerja sama, dan membina hubungan baik dengan teman sebaya, serta saling menolong dan membentuk kepribadian sosial. Tugas keempat adalah belajar melakukan peranan sosial sebagai laki-laki atau dan wanita. Siswa dituntut untuk melakukan peranan-peranan sosial yang diharapkan masyarakat sesuai dengan jenis kelaminnya. Tugas kelima adalah belajar menguasai keterampilan-keterampilan intelektual dasar, yaitu membaca, menulis dan berhitung. Untuk melaksanakan tugas-tugasnya di sekolah dan perkembangan belajarnya lebih lanjut, siswa pada awal masa ini dituntut telah menguasai kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Tugas keenam adalah pengemabangan konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Agar dapat menyesuaikan diri dan berprilaku sesuai dengan tuntutan dari lingkungannya, siswa telah dituntut untuk telah memiliki konsep-konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Tugas ketujuh adalah pengembangan moral, nilai, dan hati nurani. Pada masa ini siswa diharapkan mulai tumbuh pemikiran akan skala nilai dan pertimbangan yang didasarkan atas kata hati.

Tugas kedelapan adalah memiliki kemerdekaan pribadi. Secara berangsur-angsur masa ini siswa dituntut memiliki kemerdekaan pribadi. Siswa mampu memilih, merencanakan, dan melakukan pekerjaan atau kegiatan tanpa tergantung pada orang dewasa. Tugas kesembilan adalah pengembangan sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial. Siswa diharapkan memiliki sikap terhadap lembaga-lembaga dan unit kelompok sosial yang ada dalam masyarakat.

Kurikulum pendidikan dasar mulai tahun 2006-2007 di Indonesia diterapkan kebijakan baru, yaitu penyusunan kurikulum oleh satuan pendidikan. Kebijakan tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP merupakan pedoman operasional penyusunan kurikulum oleh satuan pendidikan, tetapi kurikulum yang dihasilkan oleh satuan pendidikan disebut KTSP pula sehingga banyak yang mengartikan KTSP hanya sebagai kurikulum, yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (Depdiknas, 2006c). lahirnya permen itu memberikan kebijakan baru untuk penyusunan kurikulum. Kurikulum 1975, 1984, sampai 1993 kebijakan penyusunan kurikulum pada jenjang pendidikan dasar menganut kebijakan yang bersifat sentralistik. Kurikulum disusun oleh pusat dan menghasilkan satu perangkat kurikulum lengkap yang berlaku di seluruh Indonesia. Kurikulum tersebut lengkap berisi landasan, kerangka dasar, struktur dan sebaran mata pelajaran, rumusan tujuan, sampai pokok atau topik bahasan.

Permen Nomor 24 tahun 2006 digariskan kebijakan baru penyusunan kurikulum pusat dalam hal ini BSNP hanya merumuskan standar kompetensi lulusan (SKL), standar isi dalam bentuk rumusan standar kompetensi (SK), dan

kompetensi dasar (KD), kerangka dasar kurikulum, struktur kurikulum, dan panduan penyusunan kurikulum pada tingkat satuan pendidikan. Kelengkapan kurikulum seperti penyusunan indikator penguasaan kompetensi, silabus, satuan pelajaran, rencana evaluasi dikembangkan sendiri oleh sekolah. Pergeseran dari pengembangan kurikulum yang sifatnya sentralistik ke desentralistik belum penuh, masih sentral-desentral atau setengah desentralisasi.

Prinsip-prinsip pengembangan kurikulum oleh satuan pendidikan didasarkan pada BSNP dalam hal ini, kurikulum (1) berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan siswa dan lingkungannya, (2) beragam dan terpadu, (3) tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (4) relevan dengan kebutuhan kehidupan, (5) menyeluruh dan berkesinambungan, (6) belajar sepanjang hayat, dan (7) seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Tabel 2.2
Kelompok mata pelajaran di SD

Kelompok mata pelajaran	Muatan/kegiatan
1. Agama dan Akhlak mulia	1. Agama, kewarganegaraan, kepribadian, IPTEKS, estetika, pendidikan jasmani, olah raga kesehatan.
2. Kewarganegaraan dan Akhlak Kepribadian	2. Agama, akhlak mulia, kewarganegaraan, bahasa, seni budya, pendidikan jasmani.

Bersambung...

	Sambungan...
1	2
3. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	3. Bahasa, matematika, IPA, IPS, keterampilan kejuruan, teknologi informasi dan komunikasi, muatan lokal.
4. Estetika	4. Bahasa, seni-budaya, keteram-pilan, mulok.
5. Jasmani, Olah raga Kesehatan	5. Pendidikan jasmani, olah raga kesehatan, IPA, muatan lokal.

Sumber: Permendiknas 2006c.,

Berpedoman pada pengelompokan mata pelajaran, yang telah diuraikan pada bagian depan, maka kerangka dasar dan struktur kurikulum SD khususnya kelas V tersusun dalam komponen dan alokasi waktu sebagai berikut: (1) pendidikan agama dan budi pekerti empat jam untuk semua kelas, (2) pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan rata-rata lima jam dan enam jam untuk kelas III, (3) bahasa Indonesia untuk kelas I delapan jam, kelas II sembilan jam, dan kelas III sepuluh jam dan kelas empat, kelas lima, kelas enam rata-rata tujuh jam, (4) matematika untuk kelas I lima jam dan kelas II, III, IV, V, VI, rata-rata enam jam (5) ilmu pengetahuan alam tiga jam untuk kelas IV, V, dan VI, (6) ilmu pengetahuan sosial 3 jam untuk kelas IV, V, dan VI, (7) seni dan budaya dan prakarya 4 jam untuk kelas I, II, III, dan untuk kelas IV, V, VI, rata-rata lima jam (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan 4 jam.

Tabel 2.3
Struktur Kurikulum SD/MI

MATAPELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran	5	5	6	5	5	5
3.	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
JUMLAH ALOKASI WAKTU PER MINGGU		30	32	34	36	36	36

Sumber: Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013

B. Teori Pembelajaran Bahasa

1. Teori Nativisme

Pengikut ajaran nativisme memiliki keyakinan bahwa kemampuan berbahasa sama halnya dengan kemampuan berjalan, yang merupakan salah satu bagian dari pertumbuhan dan perkembangan manusia yang dipengaruhi oleh kematangan otak. Sebahagian ahli berpendapat bahwa beberapa bagian neurologis tertentu dari otak manusia mempunyai hubungan dengan perkembangan bahasa. Sehingga, jika terjadi ganguan pada bagian tersebut, maka akan menyebabkan terganggunya kemampuan berbahasa. Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat dipahami bahwa secara alamiah manusia memiliki kemampuan untuk berkomunikasi melalui bahasa.

Berikut ini Lenneberg (1967) berpendapat bahwa belajar bahasa berdasarkan pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis. Namun para ahli

nativis yang lain menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh kematangan seiring dengan pertumbuhan anak. Para kaum nativis memisahkan antara belajar bahasa dengan perkembangan kognitif dikritik berkenaan dengan kenyataan bahwa anak belajar bahasa dari lingkungan sekitarnya dan memiliki kemampuan untuk mengubah bahasanya jika lingkungannya berubah.

2. Teori Behaviorisme

Teori behavioristik memosisikan bahasa sebagai masalah respon (Skinner, 1957) dan sebuah imitasi (Bandura,1997). Para ahli teori behavioristik berpendapat bahwa anak dilahirkan tanpa mebawa kemampuan apapun. Dengan demikian anak harus belajar berbahasa melalui pengkondisian dari lingkungan melalui proses imitasi dengan memberikan *reinforcemet* (penguat).

Para ahli behavioristik menjelaskan faktor-faktor yang penting dalam mempelajari bahasa yaitu imitasi, *reward*, *reinforcement,* dan frekuensi suatu perilaku. Skinner memandang perkembangan bahasa dari sudut stimulus – respon, yang melihat berpikir sebagai proses internal bahasa mulai diperoleh dari interaksi dalam lingkungan. Sedangkan Bandura memandang perkembangan bahasa dari sudut teori belajar sosial. Ia berpendapat bahwa anak belajar bahasa dengan atau menirukan suatu model yang berarti tidak harus menerima penguatan dari orang lain.

Kepentingan untuk mempelajari teori behavioristik, diperlukan pemahaman terkait dengan teori belajar yang berpendapat bahwa pada dasarnya anak dilahirkan dengan tidak membawa kemampuan apapun. Bahasa dipelajari dari pengondisian dari lingkungan dan imitasi (peniruan) dari contoh orang

dewasa. Dengan demikian anak harus belajar bahasa melalui proses imitasi, dan diberikan reinforcement (penguat).

Sejalan dengan pembelajaran bahasa secara umum, Skinner (1957) menyatakan bahwa bahasa dipelajari melalui pembiasaan dari lingkungan dan merupakan hasil imitasi dari orang dewasa. Masalah pembelajaran bahasa yang terjadi di sekolah merupakan hasil dari kurangnya perencanaan pendidikan seperti pemberian *reward* yang tidak tepat, pemerian materi yang terlalu padat dan sulit untuk dipahami, penghargaan terhadap prestasi siswa yang berlebihan, serta penerapan peraturan yang sulit untuk dipatuhi siswa.

Pembelajaran terjadi ketika pengalaman menyebabkan perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku individu. Perubahan pada pembelajaran dapat disengaja atau tidak disengaja, untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk, benar atau salah, sadar atau tidak sadar (Woolfolk, 2009:304). Namun, harus dicermati bahwa tidak semua perubahan adalah hasil pembelajaran. Patokan pokok yang digunakan ialah pengalaman yang diperoleh sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya. Murid yang mendapat nilai buruk dalam ulangan tidak termasuk pengertian pembelajaran, tetapi bagaimana murid merespon nilai buruk yang diperoleh adalah suatu pembelajaran. Berikutnya perubahan yang diakibatkan dari pembelajaran terletak pada penguasaan pengetahuan atau perilaku. Paradigma teori behaviorisme sudah cukup lama dianut dan dipahami secara turun temurun oleh guru. Namun, dari semua teori yang ada, teori Skinner memberi landasan yang kuat bagi penerapan model pembelajaran bahasa, secara khusus mengenai pengelolaan kelas dan bahan ajar.

a) Teori Belajar menurut Skinner

Teori Skinner didasarkan pada gagasan yang menyatakan bahwa belajar adalah fungsi dari perubahan perilaku. Perubahan perilaku adalah hasil dari respon individu untuk kejadian (stimuli) yang terjadi di lingkungan. Tanggapan menghasilkan konsekuensi, berupa pendefinisian kata, memukul bola, atau memecahkan masalah kebahasaan. Ketika stimulus dipolakan, maka hal itu dapat berarti bahwa individu dikondisikan untuk merespons. Pernyataan tersebut di atas jika, diekstrapolasikan kedalam penelitian ini maka pembentukan keterampilan berbahasa Indonesia dapat dikembangkan melalui sebuah proses pengondisian belajar.

Penguatan (*reinforcement*) adalah elemen kunci dalam teori stimulus-respons Skinner. Penguat adalah sesuatu yang memperkuat respons yang diinginkan. Bisa jadi dalam bentuk pujian verbal, nilai yang baik, atau perasaan prestasi yang meningkat atau dalam bentuk kepuasan dalam belajar. Suatu *reinforcer* (penguat) berupa konsekuensi yang memperkuat perilaku yang mengikutinya. Menurut Landrum & Kauffman (dalam Woollfolk, 2009:309) menyatakan bahwa bila sebuah perilaku menetap atau meningkat dari waktu ke waktu, maka dapat diasumsikan bahwa konsekuensi dari perilaku itu adalah *reinforcer* bagi individu yang bersangkutan. Bagaiman kejadian berubah menjadi *reinforcer*dijelaskan oleh Rachlin (Woolfolk, 2009:2309) dinyatakan bahwa reinforcer dapat memuaskan kebutuhan atau mengurangi ketegangan atau menstimulasi bagian tertentu di dalam otak.

Penguatan terbagi atas dua macam. Pertama, *positive reinforcement* dan *negative reinforcement.* Jika, konsekuensi yang memperkuat suatu perilaku adalah sebuah perilaku *appearance* (kemunculan) atau *addition* (penambahan) suatu stimulus baru, maka situasi itu didefinisikan sebagai *positive reinforcement*. Sebaliknya, jika konsekuensi yang memperkuat perilaku itu disebut *disappearance* (menghilang) atau *substraction* (pengurangan) suatu stimulus, maka prosesnya dapat disebut sebagai *negative reinforcement*. Arti kata negatif dalam *negative reinforcement* tidak berarti bahwa perilaku yang sedang diperkuat itu negatif atau buruk. Negatif lebih tepat dimaknai "jumlah negatif sesuatu yang dikurangi". *Negative reinforcement* juga tidak berarti sebagai hukuman. Reinforcement positif atau negatif selalu melibatkan keduanya yaitu memperkuat atau memperlemah sedangkan hukuman (*punishment)* melibatkan mengurangi atau menekan perilaku (Slavin, 2006:138).

Apabila teori Skinner diimplementasikan dalam pembelajaran terintegrasi dengan keterampilan berbahasa Indonesia, maka terdapat beberapa hal yang penting untuk diperhatikan yakni: (1) menentukan secara jelas perilaku yang akan digunakan sesuai target yang ingin dicapai; (2) merencanakan sebuah intervensi spesifik dengan menggunakan kejadian yang mendahului perilaku (observasi awal perilaku); (3) mengevaluasi hasil dan bila diperlukan dilakukan modifikasi rencana (penerapan model); dan (4) menghindari pemberian hukuman. Meskipun dilakukan, harus dalam konteks menekan perilaku yang tidak diinginkan dan memberikan alasan mengapa tindakan tersebut dilakukan (mengajar atau mendidik).

Mengingat model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw, masing-masing memiliki spesifikasi khusus, yaitu pembiasaan perilaku yang dalam bentuk skill atau keterampilan berbahasa, maka pada penerapan teori behaviorisme Skinner, penelitian ini disetting mengikuti pola yang ditawarkan oleh Woolfolk (2009:319). Woolfolk, mengaplikasikan prinsip-prinsip behavioral untuk mengubah perilaku seorang guru diperlukan tindakan berupa; (1) melakukan *baseline measurement* untuk menentukan peta perilaku murid; (2) penerapan intervensi; (3) menghentikan intervensi untuk melihat apakah perubahan perilaku kembali ke keadaan semula; (4) dan kemudian itu mengintruksikan kembali intervensi. Mengikuti pola itu pada penelitian ini ditentukan keterampilan awal murid dalam berbahasa yang kemudian diikuti dengan penerapan model pembelajaran kreatif untuk satu kelompok dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan model

pembelajaran kreatif. Kegiatan ini diulang-ulangi sampai tiga kali pertemuan.

b) Pembelajaran observasional

Pembelajaran observasional, murid tidak hanya belajar bagaimana melakukan sebuah perilaku, tetapi apa yang terjadi bila melakukan perbuatan itu. Bandura (dalam Woolfolk, 2009:340) menyatakan bahwa pembelajaran observasional meliputi empat faktor yakni: memerhatikan; menyimpan informasi atau kesan; menghasilkan perilaku; dan motivasi untuk mengulangi perilaku tersebut. Keempat faktor tersebut saling menerima dalam kegiatan belajar-mengajar yang dikenal dengan istilah atensi, retensi, produksi, dan motivasi.

Untuk belajar melalui observasi, seseorang harus memerhatikan berbagai aspek situasi yang akan membantunya belajar (atensi), upaya meniru perilaku seorang sastrawan, seseorang harus menyimpan informasi (retensi). Hal tersebut melibatkan refresentasi mental tindakan sastrawan dengan cara tertentu, dan mungkin sebagai langkah-langkah verbal. Dalam fase produksi, latihan membuat perilaku lebih lancar dan lebih mahir. Kadang-kadang seseorang memerlukan banyak latihan, umpan balik sebelum dapat memproduksi perilaku sastrawan. Motivasi membentuk belajar pengamatan melalui intensif dan *reinforcement*. Seseorang mungkin tidak melakukan perilaku yang telah dipelajari sebelum ada motivasi atau insentif tertentu untuk melakukannya. *Reinforcement* dapat memokuskan perhatian, mendorong reproduksi atau latihan, dan memertahankan pembelajaran baru. Dalam rangka upaya penanaman, penumbuhan, penerapan keterampilan berbahasa kepada murid, pandangan dan teori belajar pengamatan dapat membantu mendesain strategi pembelajaran aspek keterampilan berbahasa. Selanjutnya langkah analisis perilaku, mulai dari merencanakan program hingga evaluasi kinerja program merupakan contoh model pembelajaran kreatif di kelas.

Penggunaan tugas-tugas pengaruh perilaku dapat diterapkan seperti meminta murid untuk mendeskripsikan hal-hal yang mereka lakukan, apa yang membuat murid melakukan tindakan bermasalah, apa yang mereka alami setelah murid melakukan tindakan. Guru dapat menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengobservasi seperti perubahan apa yang dapat diamati setelah murid melakukan tindakan, kapan dan dimana perilaku atau keterampilan berbahasa itu terjadi. Gejala belajar teori behaviorisme banyak dikritik karena seringkali tidak

mampu menjelaskan situasi belajar yang kompleks, sebab banyak variabel atau faktor-faktor yang berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbahasa dimana belajar dapat diubah menjadi sekedar hubungan stimulus dan respon. Teori ini belum mampu menjelaskan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam hubungan stimulus dan respon. Pandangan behaviorisme juga kurang mampu menjelaskan adanya variasi tingkat emosi murid atau siswa, walaupun peserta didik memiliki pengalaman penguatan yang sama. Pandangan ini tidak dapat menjelaskan mengapa dua murid yang memunyai kemampuan dan pengalaman penguatan yang relatif sama, ternyata perilakunya terhadap suatu pelajaran berbeda, dan juga dalam pemilihan tugas sangat berbeda tingkat kesulitannya. Pandangan behaviorisme mengakui adanya stimulus dan respon yang dapat diamati. Teori behaviorisme tidak memerhatikan adanya pengaruh pikiran atau perasaan yang mempertemukan faktor-faktor yang diamati dalam pembelajaran. Teori behaviorisme cenderung mengarahkan murid untuk berpikir linear, konvergen, tidak kreatif dan tidak produktif. Pandangan teori behaviorisme ini memandang belajar sebagai proses pembentukan atau shaping, yaitu mengarahkan murid mencapai target tertentu, sehingga menjadikan murid tidak bebas berkreasi dan berimajinasi, padahal banyak faktor yang memengaruhi proses belajar-mengajar.

Skinner dan tokoh-tokoh yang lain pendukung teori behaviorisme tidak menganjurkan digunakannya hukuman dalam kegiatan pembelajaran. Namun apa yang mereka sebut penguat negatif (*negative reinforcement*) cenderung membatasi murid untuk berpikir dan berimajinasi.

Penerapan teori behaviorisme pada kegiatan pembelajaran bertumpu pada beberapa hal sebagai berikut: (1) tujuan pembelajaran; (2) sifat materi pelajaran; (3) karakteristik murid; (4) media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia.

Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behaviorisme memandang pengetahuan sebagai hal objektif, pasti, tetap, dan tidak berubah. Pengetahuan itu sudah terstruktur dengan rapi, sehingga kegiatan belajar dinyatakan sebagai perolehan pengetahuan, sedangkan mengjar adalah memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) ke murid yang belajar. Fungsi *mind* atau pikiran adalah untuk menyiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang diperoleh dari suatu proses berpikir itu ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan itu.

3. Teori Interaksionis

Kajian tentang teori interaksionis berawal dari pendapat yang menyatakan bahwa bahasa merupakan perpaduan faktor genetik dan lingkungan. Kemampuan kognitif dan berbahasa diasumsikan terjadi secara bersamaan. Seorang anak dilahirkan dengan kemampuan untuk memelajari dan mengemukakan bahasa, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya yang meliputi imitasi, reward, reinforcement, dan peran sosial.

Para ahli interaksionis menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor seperti sosial, bahasa, kematangan, biologis, dan kognitif, saling memengaruhi, berinteraksi, dan memodifikasi satu dengan yang lain sehingga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak.

Pemahaman kita terhadap cara berpikir manusia dan memeroses informasi memberi nilai tambah terhadap pengaruh interaksi sosial terhadap kemampuan berbahasa seseorang. Teori ini, bersifat menyeluruh menjelaskan tentang hal kemampuan berbahasa individu. Pendidik pada khususnya, harus banyak melakukan interaksi dengan siswanya untuk melihat kemampuan bahasanya, yang diperoleh melalui proses imitasi, spontanitas, maupun dengan kreasi.

Berdasarkan teori-teori bahasa tersebut, ditetapkan beberapa prinsip mengenai pembelajaran bahasa, antara lain: (1) karena kemampuan berbahasa diperoleh melalui kebiasaan, maka latihan menghafalkan dan menirukan berulang-ulang harus diintensifkan. Guru harus mengambil peran utama dalam proses pembelajaran bahasa, (2) karena bahasa lisan merupakan sumber utama bahasa, maka guru harus memulai pelajaran dengan mendengarkan (menyimak), kemudian berbicara, sedangkan membaca dan menulis dilatihkan kemudian.

4. Teori Kognitif

Seperti yang sama-sama kita ketahui linguistik generatif transformatif memberi dorongan utama bagi perkembangan psikolinguistik yang non behavioris. Hal ini sungguh benar karena linguistik baru tersebut memberi tuntutan mengenai hakikat dan kerumitan bahasa dan karenanya juga mengenai pemakaian bahasa, yang belum pernah di utarakan sebelumnya. Memang Chomsky telah berulang kali mengatakan bahwa teorinya mengenai bahasa itu mengubah linguistik menjadi sebuah cabang psikologi kognitif.

Informasi ini muncul sebagai suatu yang mengejutkan bagi semua angkatan psikolog kognitif yang belum pernah mendengar mengenai kaidah

transformasi ataupun struktur dalam. Di bawah kepemimpinan Miller yang bijaksana maka banyak psikolog seperti itu mulai meluangkan waktu untuk maju kearah pengasimilasian linguistik baru tersebut dan kearah penetuan cara-cara menguji tuntutan tersebut di laboratorium di bawah kondisi-kondisi yang diawasi. Jadi ilmu psikolinguistik itu telah lahir dengan nyata.

Berbeda dengan teori behaviorisme yang menekankan pentingnya stimulus eksternal dalam pembelajaran, teori kognitif menegaskan pentingnya keaktifan pembelajar. Pembelajarlah yang mengatur dan menentukan proses pembelajaran. Lingkungan bukanlah penentu awal dan akhir positif atau negatifnya hasil pembelajaran. Menurut pendapat mazhab ini, seseorang ketika menerima stimulus dari lingkungannya, dia melakukan pemilihan sesuai dengan minat dan keperluannya, menginterpretasikannya, menghubungkannya dengan pengalamannya terdahulu, baru kemudian memilih alternatif respon yang paling sesuai.

Para ahli psikolinguistik pengikut teori kognitif, antara lain Noam Chomsky dan James Deez, berpendapat bahwa setiap manusia memiliki kesiapan alamiah untuk belajar bahasa. Manusia lahir dibekali oleh Sang Pencipta dengan piranti pemerolehan bahasa atau LAD (*Language Acquisition Device*). Alat ini menyerupai layar radar yang hanya menangkap gelombang-gelombang bahasa. Setelah diterima, gelombang-gelombang itu ditata dan dihubung-hubungkan satu sama lain menjadi sebuah sistem kemudian dikirimkan ke pusat pengolahan kemampuan berbahasa (*Language Competence)*. Pusat ini merumuskan kaidah-kaidah bahasa dari data-data ujaran yang dikirimkan oleh LAD dan

menghubungkannya dengan makna yang dikandungnya, sehingga terbentuklah kemampuan berbahasa. Pada tahap selanjutnya, pembelajar bahasa menggunakan kemampuan berbahasanya untuk mengkreasi atau menghasilkan kalimat-kalimat dalam bahasa yang dipelajarinya untuk mengungkapkan keinginan atau keperluannya sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah diketahuinya

Selain itu menurut Ausabel yang merupakan salah satu penganut aliran kognitif dalam bukunya menyatakan bahwa belajar itu hendaknya bermakna bagi si pembelajar. Belajar hendaknya berhubungan dengan pembentukan akal dan kognisi. Belajar juga hendaknya menyempurnakan pengetahuannya terdahulu tentang sesuatu yang ingin di pelajarinya. Darinya seorang pembelajar bisa memahami alam sekitarnya dengan sebenar-benarnya jika ia bisa menghubungkan pengetahuan yang telah di milikinya dengan objek yang hendak di pelajari.

Pendapat psikologi kognitif ini sepakat dengan pendapat para pengikut aliran teori generatif transformative, mereka melihat bahwa bahasa adalah tingkah laku yang berdasarkan kaidah *(rule governed behavior*), mereka memperolehnya sejalan dan sesuai dengan teori kodrati. Berdasarkan pengertian kognitif dalam pemerolehan bahasa ini dan pandangan fungsional bahasa menurut penganut teori kognitif, trend pembelajaran bahasa asing mendapatkan bentuknya sendiri sebagai metode pembelajaran bahasa yang di kenal dengan nama pendekatan kognisi (*cognitive approach).*Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk kompetensi bahasa yang benar terhadap anak didik.

Para penganut metode ini bererpendapat bahwa tujuan ini tidak mungkin terlaksana kalau belajar itu tidak memiliki makna bagi siswa. Padahal pembelajar

harus mampu memusatkan perhatiannya pada pemahaman terhadap makna dengan pemahaman yang sebenarnya. Pemahaman pembelajar itu harus memiliki fungsi atau makna sebagai pengganti dari menghafal bentuk-bentuk dan acuan-acuan bahasa dan mengulang-ulanginya.

Untuk mewujudkan syarat ini syarat lain harus tercukupi, antara lain: (1) belajar bahasa hendaknya mencakup empat kemahiran atau keahlian (mendengar, mengucap, membaca, dan menulis). (2) memerhatikan perbedaan kemampuan intelegensi di antara siswa, karena setiap pembelajar memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara satu dan lainnya.

Agar belajar itu bermakna para guru hendaknya mengarahkan para siswanya untuk dapat memanfaatkan pengetahuannya yang terdahulu dengan segala kemampuan yang dimilikinya. Pengetahuan ini di fungsikan untuk memahami materi yang ingin di pelajarinya, baik materi kaidah atau gramatika. Jika seorang pembelajar tidak mempunyai pengetahuan yang terdahulu terkait dengan materi pelajaran baru, atau ia belum memahaminya dengan baik pada saat itu, guru hendaknya membantunya dalam memahami materi pembelajaran yang di maksud, tepatnya pada saat ia memaparkan masalah-masalah yang terkait dengan materi yang di bahas.

Teori kognitivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget yang berasal dari daratan Eropa menyatakan bahwa, penguasaan bahasa merupakan kemampuan yang berasal dari kematangan kognitif. Bahasa yang dipakai oleh seseorang merupakan bagian dari nalar. Jadi, secara beraturan perkembangan kognitif menentukan urutan perkembangan bahasa seseorang. Selanjutnya, Jean Piaget

menyatakan bahwa struktur yang kompleks dari suatu bahasa bukanlah yang bersumber dari alam atau dari lingkungan sekitar manusia. Struktur bahasa yang timbul merupakan akibat dari interaksi yang terus menerus antara tingkat fungsi kognitif seseorang dengan lingkungan alamnya.

Teori kognitivisme mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan (*cognition)* pada aktivitas belajar. Fokus utama psikologi kognitif adalah struktur kognitif, perbendaharaan pengetahuan pribadi murid yang mencakup ingatan jangka panjang (*long-term memory*). Psikologi kognitif memandang manusia sebagai makhluk selalu aktif mencari dan menyeleksi informasi guna diproses. Fokus utama psikologi kognitif adalah pada upaya memahami proses murid mencari, menyeleksi, mengorganisasikan, dan menyimpan informasi. Belajar melalui kognitif berdasar pada schemata atau struktur mental murid yang mengorganisasikan hasil pengamatannya.

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, menyatakan bahwa perkembangan kognitif lebih dari sekedar penambahan fakta-fakta dan ide-ide baru kesimpanan informasi yang telah ada sebelumnya. Menurut Piaget, manusia sejak lahir sampai mencapai usia kematangan, proses berpikirnya berubah secara radikal. Piaget mengidentifikasi empat faktor yang saling berinteraksi dalam mempengaruhi perubahan berpikir murid yaitu, faktor kematangan biologis, aktivitas, pengalaman sosial, dan ekuilibrasi (Woolfolk, 2009:49).

Menurut hasil penelitian biologi Piaget, menyatakan bahwa ada dua kemampuan dasar yang dimiliki seseorang, yaitu kemampuan ke arah organisasi yang dapat berupa pengombinasian, penataan, pengombinasian ulang, dan penataan ulang berbagai perilaku dan pikiran menjadi struktur psikologis.

Berdasarkan struktur psikologis inilah individu dapat memahami dan berinteraksi dengan lingkungannya. Struktur-sturktur yang awalnya sederhana berkembang ke arah yang lebih kompleks sesuai dengan tingkat kompleksitas dan faktor-faktor yang ada pada lingkungannya. Kata struktur dipahami oleh Piaget sama dengan Skema, dan skema diartikan sebagai sistem tindakan atau pikiran yang terorganisir, yang memungkinkan individu memikirkan tenatng objek dan kejadian atau peristiwa yang ada di dunia.

Kemampuan kedua adalah adaptasi terhadap lingkungan. Meneurut Piaget terdapat dua proses yang terlibat dalam proses adaptasi, yaitu asimilasi dan akomodasi (Woolfolk, 2009:51-52). Asimilasi adalah pengambilan pengalaman dari lingkungan dan menggabungkannya dengan cara berpikir yang dimiliki seseorang sehingga pengalaman baru dapat digabungkan ke dalam struktur kognitif. Individu bereaksi kepada lingkungan dengan cara mengasimilasikan berbagai informasi ke dalam stuktur kognitif seseorang. Proses asimilasi dalam prilaku individu diperintah oleh struktur kognitif. Pada waktu mengakomodasi lingkumgan struktur kognitif itu diubah oleh lingkungan. Asimilasi ditempuh ketika individu ingin menyatukan informasi baru ke dalam perbendaharaan informasi yang telah ada, dan kemudian menggantikannya dengan informasi yang terbaru.

Akomodasi adalah penyesuaian (*adjustment*) struktur kognitif terhadap situasi baru. Struktur kognitif diubah agar sesuai dengan informasi yang datang. Hal tersebut merupakan pemodifikasian eksplanasi yang dimiliki supaya sesuai dengan realitas. Proses pengakomodasian pada lingkungan. Kedua proses ini (adaptasi dan akomodasi) biasanya terjadi bersama.

Keberadaan individu secara simultan memertahankan integritas struktur kognitifnya, Piaget dengan riset biologinya menggunakan prinsip keseimbangan biologis atau ekuilibrasi seiring dengan perkembangan kognitif diartikan sebagai pengaturan diri (*self regulation*). Pengaturan diri yang berkelanjutan individu tumbuh, berkembang, dan berubah dan tetap menjaga kemantapan ekuilibrasi dinamis. Keberadaan ekuilibrasi menjaga kesinambungan dan keterpaduan dengan perubahan lingkungan.

Berdasarkan pendeskripsian di atas, dapat dinyatakan bahwa proses dasar yang terjadi pada penyusunan suatu pengetahuan adalah dengan cara asimilasi dan proses akomodasi yang diatur oleh ekuilibrasi yang berkesinambungan.

a) Teori Pemrosesan Informasi

Model-model berpikir dikembangkan berdasarkan penelitian linguistik, psikologi, antropologi, dan ilmu komputer. Fokus kajiannya berorientasi pada proses belajar dan menggambarkan bagaimana cara individu memanipulasi simbol dan memeroses informasi. Model belajar pemrosesan informasi oleh Gagne, 1985 diperlihatkan melalui gambar 2.1.

Model belajar pemrosesan informasi sering disebut model kognitif *information prosessing*, pada proses belajar ini terdapat tiga taraf struktural sistem informasi, sebagai berikut:

(1) *sensory atau intake register*; informasi yang masuk kesistem melalui *sensory register*, dan hanya tersimpan pada waktu yang terbatas. Untuk mempertahankan informasi tetap dalam sistem, informasi dikirim ke *working memory* dan selanjutnya informasi tersebut dikirim ke *long term memory*.

(2) *working memory* merupakan tempat mengolah atau operasi informasi, dan pada tempat ini berlangsung cara berpikir yang sadar. *Working memory* sangat terbatas kapasitas isinya dan memperhatikan sejumlah kecil informasi secara bersamaan.

(3) *long term memory*, memiliki potensi yang tidak terbatas kapasitas isinya sehingga mampu menampung seluruh informasi yang telah dimiliki oleh murid. Adapun kelemahannya adalah betapa sulit untuk mengakses informasi yang tersimpan di dalamnya.

Ketika individu atau murid belajar, pada dirinya berlangsung suatu proses kendali atau pemantau bekerjanya sistem yang berupa prosedur strategi mengingat, untuk kemudian menyimpan informasi ke dalam *long term memory* (materi *memory* atau ingatan) dan strategi umum pemecahan masalah (materi kreativitas).

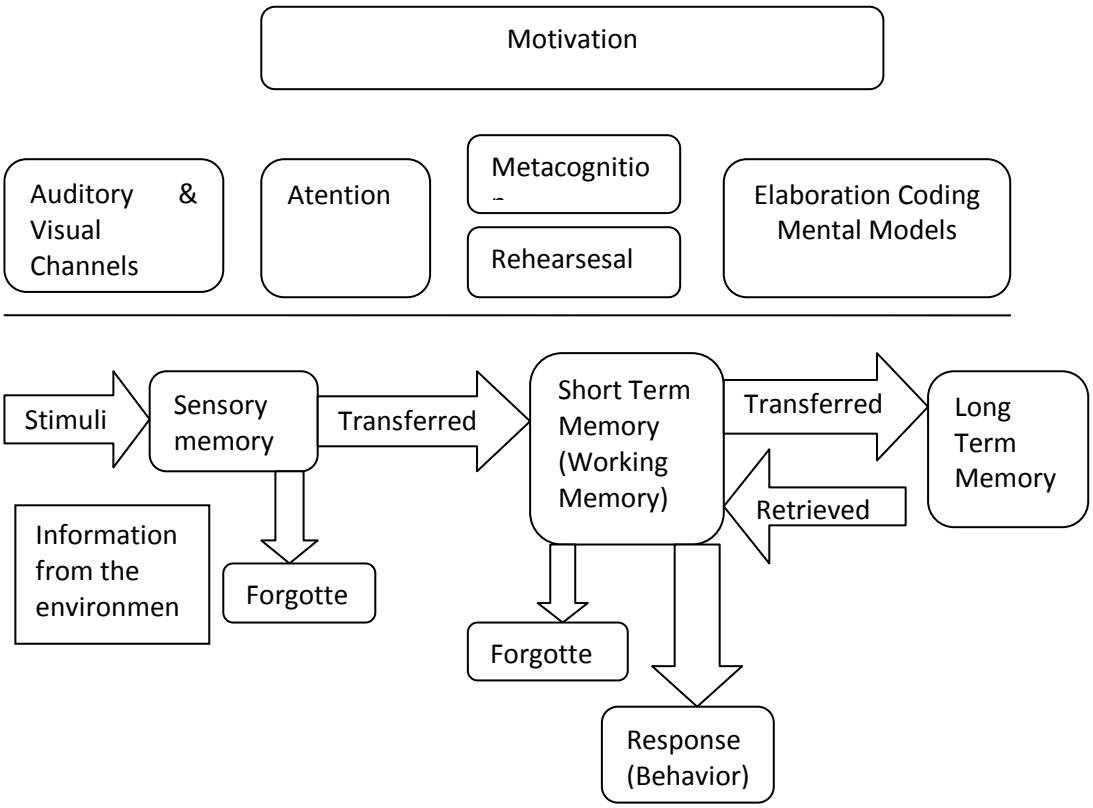
Pemrosesan informasi dilakukan secara sistematis berdasarkan cara kerja otak, secara beruratan, sesuai dengan data atau informasi yang diterima oleh otak manusia. Strategi belajar dengan menggunakan model pemrosesan informasi

sangat membutuhkan keseriusan dan tingkat konsentrasi tinggi dalam mengelolah informasi yang diperoleh secara berurutan, sesuai dengan kebutuhan belajar murid. System ini menjadi penting bagi murid dalam belajar bahasa secara terstruktur.

Teori kognitivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget dari Eropa. Menurut teori kognitivisme ini menyatakan bahwa penguasaan bahasa dan berbahasa merupakan kemampuan yang bersumber dari pematangan kognitif. Bahasa yang dipergunakan oleh seseorang merupakan bagian dari kegiatan bernalar. Jadi, urutan perkembangan kognitif sangat menentukan urutan pertumbuhan dan perkembangan bahasa seseorang. Selanjutnya, Piaget mempertegas bahwa struktur yang kompleks dari suatu bahasa bukanlah yang berasal dari alam atau dari lingkungan sekitar manusia. Struktur bahasa yang timbul dan muncul adalah sebagai akibat interaksi yang secara terus menerus antara tingkat fungsi kognitif seseorang dengan lingkungan alam yang menjadi kebiasaannya.

Perkembangan bahasa seseorang atau siswa, baik menurut pandangan nativisme, behaviorisme dan kognitivisme tidaklah terlepas dari perkembangan yang lain yang dialami oleh anak atau siswa. Oleh karena itu, seorang guru bahasa Indonesia perlu memahami perkembangan motorik, perkembangan sosial, dan perkembangan kognitif anak atau siswa tersebut. Pemahaman ini merupakan dasar tumpuan seorang guru dalam mentransper bahasa secara formal pada tingkat sekolah dasar.

Hal ini, merupakan acuan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar.



Gambar 2.1 Skema Pemrosesan Informasi

Aplikasi teori behaviorisme pada kegiatan pembelajaran ditentukan oleh beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, sifat materi pelajaran, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan berpijak pada teori behaviorisme memandang bahwa pengetahuan adalah bersifat objektif, pasti, tetap, tidak berubah.

Pengetahuan yang terstruktur dengan rapi, melahirkan kegiatan belajar teratur yang merupakan perolehan pengetahuan, sedangkan kegiatan mengajar merupakan kegiatan memindahkan pengetahuan (*transfer of knowledge*) kepada orang yang belajar atau murid. Fungsi mind atau pikiran adalah untuk menjiplak

struktur pengetahuan yang telah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga makna yang dihasilkan dari proses berpikir itu ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan. Murid diharapkan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh tenaga pengajar dalam hal ini guru itupulalah yang harus dipahami oleh murid.

Seorang guru bahasa Indonesia yang profesional perlu memiliki pengetahuan teori tentang pembelajaran bahasa. Di samping itu, ia juga dituntut untuk memiliki pengetahuan tentang konsep bahasa. Brown (2007: 6) memberikan batasan atau definisi bahasa adalah (a) bahasa itu sistematis; (b) bahasa adalah seperangkat simbol manasuka; (c) simbol-simbol bahasa, utamanya adalah vokal, tetapi bisa juga visual; (d) simbol mengonvensionalkan makna yang dirujuk; (e) bahasa dipakai untuk berkomunikasi; (f) bahasa beroperasi dalam sebuah komunikasi atau budaya wicara; (g) bahasa pada dasarnya untuk manusia; walaupun bisa jadi tidak hanya terbatas untuk manusia; dan (h) bahasa dikuasai oleh semua orang dalam cara yang sama. Di sampinng teori pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, maka seorang guru bahasa Indonesia di SD juga perlu memahami teori belajar bahasa yang mendasari perlunya belajar bahasa tersebut sebagaimana diuraikan di bawah ini.

a) Teori Behavioristik

Teori belajar bahasa ini bersumber dari seorang ahli jiwa dan biologi, yaitu Ivan Pavlov yang melakukan serangkaikan percobaan yang membuktikan bahwa beberapa aktivitas belajar manusia dihasilkan oleh proses pengontrolan (*conditioning*). Teori ini menggunakan istilah penting, yaitu stimulus (S) yang

berkaitan dengan aspek fisik lingkungan yang mampu merangsang organ indra; stimulan alamiah (SA) yang secara alamiah memancing respons; stimulus terkontrol (SK) yang hanya memancing respons terkontrol jika didempetkan dengan stimulan alamiah; respon (R) yaitu perilaku yang dipancing oleh sebuah atau serangkaikan stimulan; respon alamiah (RA) yaitu respon dipancing oleh stimulan alamiah; dan respon terkontrol (RT) yaitu respon yang dihasilkan oleh stimulan terkontrol sebagai pengganti stimulan alamiah.

Teori Pavlov ini dikembangkan oleh Skinner dengan menggunakan dua tipe respon, yakni respoden dan operan. Responden adalah serangkaian respon yang dipancing oleh stimulan yang dapat dikenal, contoh: refleks fisik, sedangkan operan adalah sejumlah respon yang dipancing dan dikuasai oleh suatu imbalan. Tipe responden ini dihasilkan oleh pengontrolan jenis Pavlov, sedangkan tipe kedua dihasilkan oleh imbalan. Contoh, seekor anjing secara terus-menerus diberi imbalan daging jika ia duduk berjaga-jaga (imbalan positif), maka ia akan melakukan pekerjaan itu. Akan tetapi, apabila anjing itu menerima sengatan listrik pada saat melakukan pekerjaan tadi (imbalan negatif), maka ia akan berhenti berhenti berjaga-jaga. Jadi, dalam pengontrolan operan, suatu tindakan dihasilkan dan didukung oleh imbalan, apakah positif atau negatif.

Menurut Skinner, belajar bahasa adalah pengontrolan operan. Ia lebih lanjut berpendapat bahwa bahasa adalah sistem operan verbal yang menjadi terbiasakan dengan pendempetan yang padu (Kaseng, 1989: 15). Namun, teori behavioristik dalam pengajaran bahasa dewasa ini sudah mulai ditinggalkan, tetapi dalam beberapa hal orang menganggap perlu dipertahankan jika

menghadapi persoalan belajar yang spesifik, terutama dalam pemerolehan keterampilan motorik. Teori belajar bahasa ini lebih mementingkan pada artikulasi, lafal, tekanan kata, intonasi, dan ungkapan.

b). Teori Kognitif

Teori kognitif ini memfokuskan diri pada pikiran, ide, dan imajinasi sebagai unit dasar belajar. Pengenalan (kognisi) adalah istilah umum yang digunakan untuk mengetahui cara bernalar, mengingat, melupakan, menandai, menghayati, membayangkan, dan sebagainya. Teori kognitif berkisar tentang pengenalan (kognisi) mencakup pengolahan informasi, persepsi, penyimpanan, dan pemunculan.

Suatu prinsip pokok yang dipegang oleh ahli ilmu jiwa kognitif adalah bahwa pengelanan orang terhadap lingkungannya adalah hasil transformasi yang bukan hanya dilakukan oleh organ indra, tetapi juga oleh struktur kompleks atau sistem yang mengolah, menerjemahkan masukan (input) indra. Orang dipandang sebagai partisipan aktif yang menyeleksi stimulan yang bermakna saja dari lingkungannya. Ada dua teori kognitif tentang belajar yang berpengaruh yaitu teori Piaget dan teori Bruner. Menurut Piaget, terdapat 4 ciri pokok yang mendasari pengenalan (kognisi), yaitu (1) asimilasi, yang merujuk pada situasi yang saatnya informasi ditangkap oleh otak, berpikir bukan saja sebagai suatu fungsi stimulan masukan tetapi juga berfungsi yang sudah ada dalam otak; (2) akomodasi, yang merujuk pada situasi yang saatnya otak mengakomodasi atau mengakumulasi stimulan lingkungan yang masuk; (3) skema, yang merujuk pada satuan struktural kemampuan kognitif dalam kerangka data indria dimasukkan;

dan (4) equilibirasi, yang merujuk proses tempat skemata atau struktur kognitif berubah dari satu keadaan ke keadaan lain.

Bruner membedakan 3 cara representasi atau penyimbolan dalam pikiran manusia, yaitu (1) enaktif, yang merujuk pada hal untuk meningkatkan kemmpuan motorik; (2) ikonik, yang merujuk pada hal untuk meningkatkan kesadaran; dan (3) simbolik, yang merujuk pada hal untuk membedakan kemampuan bernalar (Kaseng, 1989: 18). Dalam hal belajar bahasa, psikologi kognitif menerima banyak dukungan teori dari linguistik transformasional. Psikolinguistik kognitif memandang bahwa belajar bahasa tidak dapat diterangkan hanya sebagai pemerolehan serangkaikan kebiasaan dengan cara proses pengontrolan seperti yang dianut oleh behavioristik.

Penganut teori kognitif memandang bahwa tipe belajar dengan cara menghafal yang ditekankan oleh behavioristik hanya berlaku untuk ingatan jangka pendek, sedangkan untuk ingatan jangka panjang belajr dari hal yang bermakna (belajar mengerti) selalu diperlukan. Belajar hal yang bermakna adalah suatu proses penyantolan unsur baru dalam skemata yang berkaitan atau dalam kawasan struktur kognitif, ia akan berinteraksi dengan skemata yang telah ada. Sebaliknya, belajar luar kepala (menghafal) termasuk penyimpanan mental terhadap unsur-unsur itu tanpa dikaitkan dengan struktur kognitif yang ada. Brown mengatakan bahwa terlalu banyak kegiatan menghafal di saat membina komunikasi bermakna dalam pelajaran bahasa menghambat proses belajar. Selanjutnya, Chastain mengemukakan hasil pengamatannya, yaitu peranan guru harus mengenal kegunaan aktivitas mental dalam belajar dan mengenal informasi sedemikian rupa

sehingga unsur-unsur baru dengan mudah dapat diasimilasikan ke dalam perbendaharaan pengetahuan peserta didik (Kaseng, 1989: 17).

c). Teori Humanistik

Teori belajar bahasa dengan menggunakan pendekatan humanistik memandang bahwa pribadi anak didik memegang peranan yang sangat penting dalam proses pengajaran bahasa. Teori lebih memfokuskan diri dari segi afektif, bukan psikomotorik atau kognitif. Menurut Rogers sebagai seorang tokoh teori ini adalah seluruh motivasi bertolak dari usaha atau kemauan menuju pembuktian diri dalam bentuk perbuatan, bukan dari insting. Ia beranggapan bahwa semua orang memiliki dorongan alamiah untuk membuktikan kemampuannya dan melaksanakan tugasnya secara mandiri. Sifat ini akan tumbuh subur dalam suasana yang baik dan diterima oleh orang lain. Tetapi jika suasan ini rusak, maka orang akan cenderung memilih jalan lain agar terhindar dari ketidakpuasan yang mungkin timbul (Kaseng, 1989: 18).

Teori humanistik ini mengalihkan perhatian dari mengajar ke belajar. Cara terbaik untuk membantu proses pembelajaran menurut Rogers adalah menciptakan hubungan antarpribadi dengan siswa. Oleh karena itu, seorang guru bahasa Indonesia profesional harus selalu menghargai dan menghormati siswa secara individu sebagai manusia. Mengembangkan sikap membuka diri sangat penting dan guru bahasa Indonesia harus berusaha menciptakan suasana yang manusia dalam proses pembelajaran. Guru bahasa Indonesia harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator, sehingga posisi guru berada di tengah siswa di dalam kelas dan bukan di depan kelas yang dapat menimbulkan suasana yang

kurang formal. Teori ini lebih mengutamakan pendekatan antarpribadi dalam belajar bahasa, seperti latihan bercakap, retorika, dan sebagainya.

d) Teori Glossodinamik

Glossodinamik adalah suatu teori belajar yang dikembangkan oleh Titone, yang mengintegrasikan faham behavioristik, kognitif, dan humanistik. Penganjur teori ini beranggapan bahwa belajar bahasa adalah proses dinamis dan memuaskan. Glossodinamik memandang bahwa pengontrolan operan (respon yang bersifat imbalan), penyusunan kognitif, dan dorongan pribadi semua terintegrasi selama orang belajar bahasa. Teori ini mengajukan dua dimensi dasar yang terlibat dalam proses pembelajaran bahasa, yaitu struktur dalam dan struktur luar.

Struktur dalam untuk belajar bahasa menurut teori glossodinamik terdiri atas tiga lapisan yang saling berhubungan, yaitu lapisan taktik, lapisan strategik, dan lapisan egodinamik. Lapisan taktik memandang bahwa belajar bahasa adalah fenomena umpan balik. Artinya, proses menyatakan pikiran dan menangkap pikiran orang lain (*encoding* dan *decoding*) dilaksanakan dengan bantuan belajar teralami, yakni melalui koordinasi dan integrasi pusat-pusat lapisan luar. Lapisan strategik ini berkaitan dengan pembentukan konsep (menarik generalisasi) dan proses kognitif berinteraksi dengan proses teralami dari taktik yang selanjutnya menghasilkan kemampuan pada pembicara dan pendengar untuk mengenal tuturan yang bermakna dan gramatikal.

Operasionalisasi strategik ini bersifat kognitif dan mencakup kemampuan mengorganisasi bahasa dalam aturan fonologis, morfologis, sintaksis, dan

leksikon semantik; kemampuan menyeleksi petunjuk tetap, kemampuan menguhung-hubungkan percakapan, yakni memprogram suatu pesan guna menyesuaikan situasi komunikasi; kemampuan mengatur jalannya percakapannya disebabkan oleh mekanisme umpan balik kognitif. Lapisan egodinamik memandang bahwa individu adalah organisasi dinamik dalam sistem psikis dan fisik individu, yang menetapkan pikiran dan tingkah lakunya yang karakteristik. Namun, individual dinamik tidak identik dengan keakuan tetapi berupa sistem terbuka dan rasional, yakni memingkinkan manusia berhubungan dengan dunia luar secara langsung. Dengan demikian, individual boleh diartikan sebagai struktur egodinamik yang relasional, yang mengontrol kemampuan berbicara mengenai pengalaman, menyesuaikan pola-pola ucapan dengan situasi nyata, menyatakan sikap, memanggil kembali informasi, mengomunikasikan maksud, dan menggunakan bahasa. Lapisan ini menetapkan kemauan seseorang untuk berkomunikasi (Kaseng, 1989: 20). Dengan demikian, seorang guru bahasa Indonesia profesional harus dapat memahami konsep teori glossodinamik sehingga dapat menjalankan tugasnya dengan baik.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas sebagai dasar pijakan dalam pembelajaran bahasa, maka seorang guru bahasa Indonesia di SD perlu juga memahami prinsip-prinsip pengajaran bahasa sebagai bekal di dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Menurut Chomsky (Parera, 1987: 21) bahwa dua tujuan utama pengajaran, yaitu (1) mempunyai kepemilikan tentang bahasa tersebut dan (2) mempunyai kemampuan penggunaan bahasa. Moulton (Parera, 1987: 21-23) mengemukakan beberapa prinsip pengajaran

bahasa, yaitu (a) bahasa adalah ujaran dan bukan tulisan; (b) bahasa adalah seperangkat kebiasaan; (c) ajarkan bahasa dan bukan tentang bahasa; (d) bahasa adalah tutur penutur asli bahasa tersebut dan bukan apa yang orang lain pikirkan atau perintahkan mereka bertutur; dan (e) bahasa-bahasa itu tidak sama.

Bahasa adalah ujaran dan bukan tulisan menunjukkan bahwa seorang guru bahasa Indonesia profesional harus memahami bahasa sebagai lambang bunyi, sehingga ia harus mengajarkan mendengarkan dan berbicara sebagai unsur permulaan dalam pengajaran bahasa. Artinya, bagi guru bahasa Indonesia yang pertama-tama yang harus diajarkan adalah mendengarkan (menyimak) dan berbicara, sedangkan membaca dan menulis nanti diajarkan karena membaca dan menulis merupakan manifestasi kedua dalam pengajaran bahasa. Demikian pula, bahasa adalah seperangkat kebiasaan, menunjukkan bahwa seorang guru bahasa Indonesia profesional harus berusaha menciptakan kebiasaan yang positif dalam belajar bahasa, seperti peniruan, pengulangan, dan pemantapan. Oleh karena itu, bagi anak didik harus diajarkan kebiasaan pemakaian bahasa dengan cara meniru, mengulangi, dan mengingat.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah mungkin kita pernah menjumpai kenyataan bahwa anak didik diarahkan kepada pemahaman dan penghafalan kaidah-kaidah tata bahasa. Hal ini mengakibatkan para siswa pandai menguraikan tata bahasa dan dapat menghafal kaidah-kaidah tata bahasa sebuah bahasa akan tetapi tidak dapat menggunakan bahasa itu dalam komunikasi dengan baik dan benar. Para siswa pandai membuat pertanyaan tentang bahasa akan tetapi tidak dapat berbicara dalam bahasa tersebut. Di sinilah diperlukan kompetensi

guru bahasa Indonesia profesional untuk mengajarkan bahasa dan bukan tentang bahasa. Prinsip pengajaran bahasa ini menunjukkan bahwa tata bahasa bukanlah tujuan pengajaran bahasa, melainkan alat untuk mencapai tujuan pengajaran bahasa. Tata bahasa dalam subsistem, yang meliputi fonologi, morfologi, dan sintaksis adalah alat bantu dalam pengajaran bahasa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa prinsip ajarkan bahasa dan bukan tentang bahasa memberikan gambaran kepada guru bahasa Indonesia bahwa tujuan pengajaran bahasa, yaitu berbicara dalam bahasa tersebut dan bukan berbicara tentang bahasa tersebut.

Prinsip pengajaran bahasa yang menyatakan bahasa adalah tutur penutur asli tersebut dan bukan apa yang orang lain pikirkan atau perintahkan mereka harus bertutur mengisyaratkan bahwa apa yang dikatakan dan diujarkan oleh penutur asli itulah benar. Hal ini menunjukkan bahwa seorang guru bahasa Indonesia profesional harus mampu memahami kemampuan siswa dalam belajar bahasa berdasarkan latar belakang sosial dan asal daerahnya sehingga siswa belajar bahasa tanpa melihat mana bahasa yang benar atau salah. Prinsip pengajaran bahasa yang terakhir adalah bahasa-bahasa itu tidak sama. Artinya, setiap bahasa mempunyai identitas dalam struktur dan makna. Oleh karena itu, setiap bahasa harus diperlakukan sesuai dengan strukturnya secara otonom. Seorang guru bahasa Indonesia harus mampu menganalisis sebuah bahasa dalam istilah dan konsep bahasa yang lain, sehingga ia memahami bahwa bahasa itu bersifat unik. Dalam artian, seorang guru bahasa Indonesia profesional harus mampu mengajarkan kepada siswanya bahwa setiap bahasa memiliki sifat atau karakeristik yang berbeda, sehingga memiliki struktur otonom yang tentu saja

berbeda dengan bahasa lain. Namun, dalam hal tertentu bahasa itu mempunyai kesamaan (universal).

Demikian pula, Lado (1964: 50-56) mengemukakan beberapa prinsip pengajaran bahasa adalah (1) berbicara sebelum menulis; (2) berbasis penyusunan kalimat; (3) berbasis pola kebiasaan; (4) berbasis penggunaan sistem bunyi; (5) berbasis kontrol kosakata; (6) berbasis pemecahan masalah; (7) menulis sebagai representasi dari berbicara; (8) berbasis pola tingkatan; (9) berbasis praktik berbahasa dibandingkan dengan menerjemahkan; (10) berbasis standar bahasa asli; (11) berbasis praktik; (12) berbentuk respon; (13) berbasis gaya bahasa; (14) penguatan bahasa secara langsung; (15) pengembangan sikap kebudayaan; (16) berbasis isi bahasa; dan (17) berbasis hasil belajar.

Selanjutnya, Scarino, Vale, dan Clark (Pringgawidagda 2002: 28-33) mengidentifikasi 8 prinsip pembelajaran berbahasa adalah (1) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka diperlakukan sebagai individu dengan kebutuhan dan minat sendiri-sendiri; (2) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka diberi kesempatan aktif menggunakan bahasa target untuk berkomunikasi dalam berbagai kegiatan belajar-mengajar; (3) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka banyak diaktifkan dengan bahasa target yang digunakan dalam proses komunikasi, baik lisan maupun tertulis, sesuai kemampuan, kebutuhan, dan minat mereka; (4) pembelajar akan belajar bahasa secara optimal apabila mereka dihadapkan pada aspek struktur verbal bahasa target dan mengkaji makna budaya yang terkandung dalam bahasa target. Verbalisme dapat mengakibatkan salah komunikasi, terutama pada bahasa yang

penuh klise; (5) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka ditunjukkan pada aspek sosial budaya penutur asli bahasa target dan pengalaman langsung dalam budaya bahasa target; (6) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka menyadari peranan dan sifat dasar bahasa dan budayanya; (7) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka diberi balikan yang efektif tentang kemajuan belajarnya secara berkelanjutan; dan (8) pembelajar akan belajar secara optimal apabila mereka diberi kesempatan untuk mengelola belajarnya sendiri.

b) Teori Pembentukan Pengetahuan Menurut Vygotsky dan Piaget

Proses mengontruksi pengetahuan, dan perkembangan intelektual oleh Piaget melibatkan dua fungsi, yaitu organisasi dan adaptasi. Organisasi memberikan kepada siswa kemampuan untuk mensistematiskan atau mengorganisasi proses-proses fisik dan psikologi menjadi sistem-sistem yang teratur dan berhubungan dengan struktur-struktur. Adaptasi terhadap keadaan dilakukan melalui dua proses, yaitu proses asimilasi dan akomodasi (Piaget, dalam Hergenhahn & Olson, 2008:314).

Asimilasi merupakan proses merespon lingkungan sesuai dengan struktur kognitif (skema-skema) yang sudah dimiliki oleh seseoarang atau siswa. Penyerapan dalam hal ini bukan asosiasi stimulus lingkungan dan respons tetapi proses penyaringan terhadap stimulus lingkungan melalui struktur tindakan, sehingga memperkaya struktur yang ada.

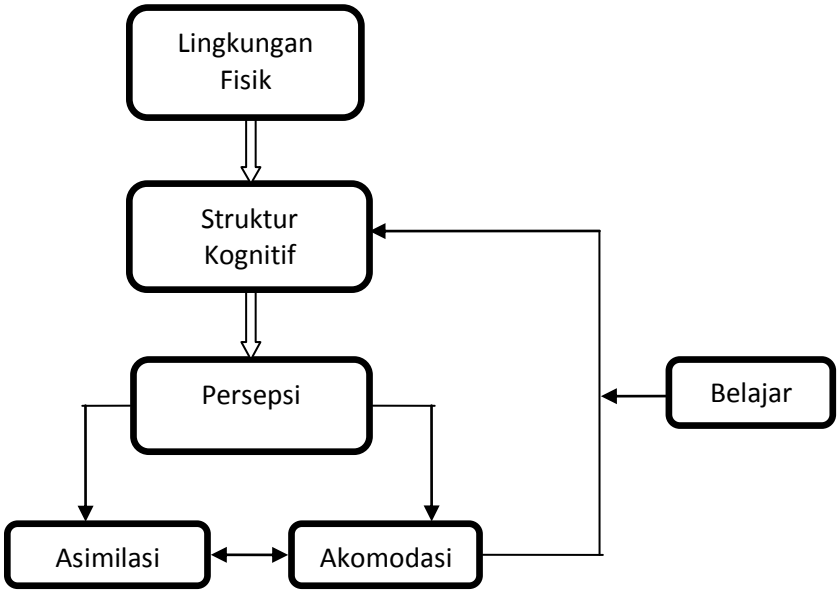
Asimilasi memungkinkan siswa untuk merespon situasi sekarang sesuai dengan pengetahuan sebelumnya. Aspek baru dari situasi tidak dapat direspon

berdasarkan pengetahuan sebelumnya, oleh karena itu aspek baru dari pengalaman akan menimbulkan sedikit ketidakseimbangan kognitif. Kebutuhan bawaan untuk mencapai ekuilibrium, struktur mental organism berubah agar dapat memasukkan aspek baru dari pengalaman itu dan menyebabkan upaya penyeimbangan kognitif kembali, proses ini disebut akomodasi.

Akomodasi adalah proses penyusunan kembali (*restructuring)* struktur kognitif yang ada sehingga cocok dengan struktur informasi baru dan proses penyerapan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang baru terbentuk. Akomodasi selalu muncul dari ketidakseimbangan dan yang menyebabkan ketidakseimbangan itu selalu terkait dengan struktur kognitif.

Menurut teori kognitivisme bahwa penguasaan bahasa merupakan kemampuan yang berasal dari pematangan kognitif. Bahasa yang digunakan seseorang bagian dari nalar. Jadi, urutan perkembangan kognitif menentukan urutan perkembangan bahasa. Selanjutnya, Piaget menegaskan bahwa struktur yang komplek dari suatu bahasa bukanlaj yang bersumber dari alam atau dari lingkungan sekitar manusia. Struktur bahasa yang timbul sebagai akibat interaksi yang terus menerus antara tingkat fungsi kognitif seseorang dengan lingkungan kebiasaannya.

Secara bertahap proses penyesuaian diri ini, di mana informasi yang pada suatu waktu tidak bisa diasimilasi, yang pada akhirnya dapat diasimilasi (Hergenhahn & Olson, 2008:316). Mekanisme asimilasi dan akomodasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Proses Asimilasi dan Akomodasi

Keterkaitannya dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw, teori Piaget ini akan banyak terlihat ketika pada tahap penanaman konsep dan pengenalan aspek keterampilan berbahasa Indonesia. Konsep baru tentang aspek keterampilan berbahasa banyak menyimpang ketika dikenalkan dengan pengetahuan baru yang merupakan pengalaman baru yang dalam struktur kognitif siswa belum tersedia. Proses asimilasi akan terjadi dan akan menimbulkan ketidakseimbangan yang diharapkan akan terakomodasi melalui tahap ekplorasi dan penanaman aspek keterampilan berbahasa. Hasil dari proses belajar diharapkan akan membentuk struktur kognitif baru dan hal itu akan terlihat dalam fase eksplanasi pengembangan keterampilan berbahasa.

Keragaman tampilan hasil proses belajar antar siswa akan terjadi, yang oleh Piaget tidak dapat dijelaskan. Piaget tidak berbicara bagaimana mengakomodir perbedaan cara berpikir, berprestasi, dan kecepatan bertindak

siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terlihat perolehan pengetahuan secara individual.

Bagi Piaget, pendidikan yang optimal membutuhkan pengalaman yang menantang bagi siswa sehingga proses asimilasi dan akomodasi akan menghasilkan pertumbuhan intelektual. Pandangan Piaget sangat berbeda dengan Vygotsky menyakini bahwa pengetahuan merupakan suatu bantuan secara sosial dan terinternalisasi pada tiap-tiap individu. Mekanisme yang mendasari kerja mental tingkat tinggi merupakan salinan dari interaksi sosial (Confrey, 1995:38). Secara keseluruhan kerja kognitif tingkat tinggi pada manusia atau siswa berawal dari budayanya. Proses internalisasi berlangsung secara bertahap, mula-mula orang dewasa mengatur dan memandu siswa, tetapi secara berangsur-angsur orang dewasa itu yang berfungsi sebagai penuntun bersama siswa menyelesaikan masalah, dengan siswa mengambil inisiatif untuk kemudian melakukan tugas dimana orang dewasa mengamati dan memberi bantuan pada saat siswa tersebut mengalami hambatan. Akhirnya orang dewasa melepas dan menyerahkan pengaturan bagai siswa dan pada saatnya siswa sebagai pendengar/mencermati yang bersifat mendukung dan simpatik (Confrey, 1995:40).

Bantuan yang diberikan oleh guru atau orang dewasa di awal penyelesaiaan masalah disebut *scaffolding* (Wood, Burner, & Ross dalam Slavin, 2006:45). Rosenshine & Meister (Slavin, 2006:45) *scaffolding* adalah pemberian bantuan pada tahap awal pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam usahanya melakukan suatu tugas, memberikan petunjuk dan bantuan terbatas mengenai apa yang harus dilakukan siswa, dalam memberikan model prosedur

penyelesaian tugas, menunjukkan kepada siswa apa saja yang telah dilakukannya dengan baik, menunjukkan kekeliruan dalam rangka pengerjaan tugas, dan menjaga agar rasa frustasi siswa berada pada tingkat yang masih dapat ditanggungnya. Pemberian tuntunan secara berangsur-angsur harus dikurangi dengan semakin mahirnya siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

Sumbangan yang esensial dari teori Vigotsky ialah penekanan pada hakikat sosio kultural dari pembelajaran (Slavin, 2004:44).Vygotsky yakin bahwa pembelajaran terjadi apabila siswa bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari secara umum yang masih berada pada jangkauan kognitif siswa atau tugas-tugas tersebut berada pada *zona of Proximal development (ZPD*). Vygotsky dalam Woolflolk (2009:74) mendefenisikan ZPD sebagai berikut:

"Zona of Proximal Development adalah wilayah diantara tingkat perkembangan anak saat ini yang ditentukan oleh kemampuan mengatasi masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan yang dapat dicapai anak melalui bimbingan orang dewasa atau berkolaborasi dengan teman sebaya yang lebih mampu".

Pengertian ZPD di atas dapat disederhanakan bahwa pada diri siswa terdapat dua posisi kemampuan yang dapat ditampilkan, yaitu kemampuan aktual dan kemampuan potensial. Jarak antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial itulah yang dapat dimaknai sebagai ZPD. Jika sebuah permasalahan diberikan kepada siswa dan masalah tersebut dapat diselesaikan secara mandiri berarti siswa telah berada pada tahap kemampuan aktual. Tetapi, jika masalah itu

dapat diselesaikan oleh siswa dengan bantuan orang lain yang lebih paham, maka siswa berada pada tingkat kemampuan potensialnya.

Apabila kita memberikan persoalan untuk dipecahkan oleh siswa, maka masalah tersebut harus berada di antara kemampuan aktual dan kemampuan potensi yang dimiliki (dalam ZPD) atau pada jangkauan kognitif siswa. Demikian halnya pembelajaran keterampilan berbahasa yang memiliki sifat hirarki dalam suatu struktur tertentu, umpama guru mengajarkan materi menyimak di mana siswa sudah memahami tahapan-tahapan menyimak, maka siswa dinyatakan telah berada pada tahap perkembangan aktual dan pada saat siswa sudah memahami secara benar pentingnya menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa, pada saat itulah siswa berada pada tingkat perkembangan potensi keterampilan berbahasanya.

C. Implikasi Kognitif terhadap Pembelajaran Berbahasa

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan kompetensi berpikir seseorang. Ranah ini mengantar siswa ke dalam proses berpikir mengingat, memahami, menganalisis, menghubungkan, mengonseptualisasikan, memecahkan masalah. *Cognitive domain* terdiri atas enam jenjang berpikir yang tersusun mulai dari tingkatan yang sederhana ke yang lebih kompleks, dari jenjang berpikir yang menuntut aktivitas intelektual yang sederhana ketingkat aktivitas intelektual yang tinggi. Jenjang intelektual tersebut ialah ingatan (*knowledge* atau C1), pemahaman (*comprehension* atau C2), penerapan

(*application* atau C3), analisis (*analysis* atau C4), sintesis (*synthesis* atau C5), dan evaluasi (*evaluation* atau C6) (Nurgiantoro, 2012:57).

Sejalan dengan jenjang berpikir tersebut di atas, dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas aspek kognitif lebih banyak mendapatkan porsi dan perhatian. Hal tersebut tampak pada perumusan kompetensi dasar dan indikator, pemilihan bahan ajar, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian. Mata pelajaran berbahasa dan sastra Indonesia langsung dapat berbahasa dan bersastra, walaupun demikian tetap saja syarat dengan tampilan kognitif (terjadinya dominasi berpikir kognitif). Kegiatan praktik berbahasa aktif produktif berbicara dan menulis juga diprasarati oleh kemampuan berpikir, baik berpikir memilih bahasa yang tepat (unsur bentuk, sarana komunikasi) maupun sesuatu yang akan dituturkan (unsur isi pembicaraan). Proses memilih bahasa dan bahan penuturan adalah proses berpikir, proses kognitif. Demikian halnya dengan kegiatan bersastra, apresisi sastra, kerja kognitif yang sangat dominan.

Pembelajaran berbhasa lebih didominasi oleh ranah kognitif. Dengan demikian, pengukuran capaian kinerja-kognitif berbahasa dan bersastra masih sangat bernuansa kognitif. Dengan kata lain, pengujian kompetensi berpikir mau tidak mau tetap saja dibutuhkan. Selain itu, guru sering mengatakan jika mengukur hasil belajar siswa hanya melibatkan jenjang berpikir yang sederhana, tetapi juga jenjang yang lebih tinggi dan kompleks, sebagai cerminan proses berpikir.

Fokus kompetensi berpikir yang menjadi kajian pada tulisan disertasi ini, meliputi kognitif aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.Berpikir jenjang

penerapan (*application)* dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa memilih dan menggunakan suatu abstraksi tertentu dalam situasi yang baru. Logika dari jenjang tingkat penerapan adalah setelah seorang siswa memahami konsep kemudian diharapkan menerapkannya dalam situasi atau kebutuhan hidup sehari-hari. Pengetahuan itu tidak sekedar dipahami, tetapi untuk diterapkan.

Sejalan dengan pikiran tersebut di atas, tes yang digunakan untuk mengukur jenjang penerapan tampaknya lebih praktis jika diberikan dalam bentuk tes uraian. Contoh setelah siswa dibelajarkan berdialog tentang suatu topik, kemudian siswa diminta untuk memraktikannya. Jika tes jenjang penerapan berangkat dari sebuah wacana (lisan atau tertulis), soal-soal yang dibuat sekaitan dengan penggunaan bentuk-bentuk kebahasaan atau gagasan yang dikandungnya. Soal yang terkait dengan bentuk kebahasaan ialah membuat atau memilih pola stuktur kalimat yang sama dengan pola dalam struktur dalam wacana yang diujikan.

Berpikir jenjang analisis, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa menganalisis hal-hal, hubungan, atau situasi tertentu dengan menggunakan konsep-konsep dasar tertentu. Kemampuan berpikir analisis banyak dibutuhkan dalam kehidupan nyata untuk menemukan dan mengatasi berbagai permasalahan yang dialami oleh seseorang. Contoh untuk mengetahui ketepatan kalmiat dan diksi serta organisasi gagasan dalam sebuah karya tulis dibutuhkan kinerja analisis untuk memastikan ketepatannya atau ketidaktepatannya. Melalui analisis unsur kebahasaan dapat ditemukan kesalahan kebahasaan dan ejaan tersebut langsung dapat diperbaiki. Demikian pula yang berkenaan dengan unsur gagasan untuk

dapat memberikan saran secara langsung pada karya tulis itu. Dalam banyak hal kerja analisis juga digunakan untuk menemukan bukti-bukti empirik yang dibutuhkan.

Berpikir jenjang sintesis, didaya gunakan sebagai kemampuan berpikir guna menghubungan antara beberapa hal, seperti menyusun kembali hal-hal tertentu menjadi struktur baru atau melakukan generalisasi. Untuk dapat melaksanakan kerja tersebut tampak jelas bahwa siswa harus dibekali dengan kemampuan berpikir analisis. Kemampuan jenjang berpikir sintesis banyak dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan tugas dan kehidupan di sekitar lingkungan siswa, hanya terkadan siswa tidak menyadari kinerja berpikir sintesis tersebut. Contoh pada saat siswa diminta menulis sebuah karya ilmiah, maka jelaslah bahwa siswa tersebut harus mencari buku sumber sebagai rujukan dan mensintesis hal-hal yang dibutuhkan terhadap sebuah tulisan karya ilmiah. Untuk mengetahui apakah sumber itu relevan atau tidak diperlukan kerja kritis analisis. Namun kemudian untuk mengambil dan menyusun ke dalam karya tulis ilmiah diperlukan kemampuan berpikir sintesis, yaitu memadukan berbagai unsur dari sumber-sumber menjadi sebuah karya yang utuh untuk mendukung sebuah gagasan.

Berpikir jenjang evaluasi dihajatkan untuk mengukur kompetensi siswa dalam melakukan penilaian terhadap sesuatu hal, kasus atau situasi yang dialaminya dengan mendasarkan diri pada konsep atau acuan tertentu. Kemampuan melakukan kerja penilaian membutuhkan prasyarat jenjang berpikir analisis, sintesis, penerapan, maupun pemahaman. Jika, seseorang ingin

melakukan penilaian ia pasti mengetahui dengan benar atau pasti tingkat pengetahuan apa yang sesuai dengan hal yang akan dinilai.

Contoh siswa diminta menilai sebuah karya tulis ilmiah mesti tahu betul tentang karakteristik atau tuntutan yang harus dipenuhi oleh karya tulis yang baik dan benar. Seorang guru yang akan menilai sebuah teks wacana, novel atau kesastraan, guru itu harus dibekali dengan pengetahuan tentang wacana, novel dan sastra itu sendiri. Oleh karena itu, jenjang berpikir evaluasi belum tentu dimiliki oleh semua siswa yang memerlukan kompetensi berpikir kritis, argumentatif, komprehensif, dan evaluatif. Walupun demikian, teknik dan prosedur melaksanakan penilaian terhadap sebuah kasus, fenomena harus ada waktu yang disediakan untuk mempelajarinya.

D. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembicaraaan mengenai strategi pembelajaran bahasa tidak dapat dipisahkan dari pembicaraan mengenai pendekatan, metode, dan teknik mengajar. Machfudz (2002) mengutip penjelasan Edward M. Anthony (dalam H. Allen and Robert, 1972) menjelaskan sebagai berikut.

1. Pendekatan Pembelajaran

Istilah pendekatan dalam pembelajaran bahasa mengacu pada teori-teori tentang hakekat bahasa dan pembelajaran bahasa yang berfungsi sebagai sumber landasan/prinsip pembelajaran bahasa. Teori tentang hakikat bahasa mengemukakan asumsi-asumsi dan tesisi-tesis tentang hakikat bahasa,

karakteristik bahasa, unsur-unsur bahasa, serta fungsi dan pemakaiannya sebagai media komunikasi dalam suatu masyarakat bahasa. Teori belajar bahasa mengemukakan proses psikologis dalam belajar bahasa sebagaimana dikemukakan dalam psikolinguistik.

Pendekatan pembelajaran lebih bersifat aksiomatis dalam definisi bahwa kebenaran teori-teori linguistik dan teori belajar bahasa yang digunakan tidak dipersoalkan lagi. Dari pendekatan ini diturunkan metode pembelajaran bahasa. Misalnya dari pendekatan berdasarkan teori ilmu bahasa struktural yang mengemukakan tesis-tesis linguistik menurut pandangan kaum strukturalis dan pendekatan teori belajar bahasa menganut aliran behavioerisme diturunkan metode pembelajaran bahasa yang disebut Metode Tata Bahasa (*Grammar Method*).

2. Metode Pembelajaran

Istilah metode berarti perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran bahasa secara teratur. Istilah ini bersifat prosedural dalam arti penerapan suatu metode dalam pembelajaran bahasa dikerjakan dengan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap, dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

Strategi pembelajaran, dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu (a) strategi pengorganisasian isi pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) startegi pengelolaan pembelajaran (Degeng, 1989). Hal ini akan dijelaskan sebagai berikut.

(a) Strategi Pengorganisasian Isi Pembelajaran

Pengorganisasi isi pelajaran merupakan metode untuk mengorganisasikan isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran. "Mengorganisasi" mengacu pada tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan lain-lain yang setingkat dengan itu. Strategi penyampaian pembelajaran adalah metode untuk menyampaikan pembelajaran kepada pebelajar untuk menerima serta merespon masukan yang berasal dari pebelajar. Adapun startegi pengelolaan pembelajaran adalah metode untuk menata interaksi antara pebelajar dengan variabel pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.

Strategi pengorganisasian isi pembelajaran dibedakan menjadi dua jenis, yaitu strategi pengorganisasian pada tingkat mikro dan makro. Strategi mikro mengacu pada metode untuk mengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar pada satu konsep atau prosedur atau prinsip. Sedangkan strategi makro mengacu pada metode untuk mengorganisasi isis pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip. Strategi makro lebih banyak berurusan dengan bagaimana memilih, menata ururtan, membuat sintesis, dan rangkuman isi pembelajaran yang paling berkaitan. Penataan ururtan isi mengacku pada keputusan tentang bagaimana cara menata atau menentukan ururtan konsep, prosedur atau prinsip-prinsip hingga tampak keterkaitannya dan menjadi mudah dipahami.

(b) Strategi Penyampaian Pembelajaran

Strategi penyampaian pembelajaran merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Strategi ini memiliki dua fungsi, yaitu (1) menyampaikan isi pembelajaran kepada pebelajar, dan (2) menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan pebelajar untuk menampilkan unjuk kerja (seperti latihan tes).

Secara lengkap ada tiga komponen yang perlu diperhatikan dalam mendeskripsikan strategi penyampaian, yaitu (1) media pembelajaran, (2) interaksi pebelajar dengan media, dan (3) bentuk belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pebelajar baik berupa orang, alat, maupun bahan. Interkasi pebelajar dengan emdia adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan belajar. Adapun bentuk belajar mengajar adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada apakah pembelajaran dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan atau mandiri (Degeng, 1989). Martin dan Brigss (1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran. Essef dan Essef (dalam Salamun, 2002) menyebutkan tiga kriteria dasar yang dapat digunakan untuk menyeleksi media, yaitu (1) kemampuan interaksi media di dalam menyajikan informasi kepada pebelajar, menyajikan respon pebelajar, dan mengevaluasi respon pebelajar, (2) implikasi biaya atau biaya awal melipui biaya peralatan, biaya material (tape, film, dan lain-lain) jumlah jam yang diperlukan,

jumlah siswa yang menerima pembelajaran, jumlah jam yang diperlukan untuk pelatihan, dan (3) persyaratan yang mendukungh atau biaya operasional.

Interaksi Pebelajar dengan media, bentuk interaksi antara pembelajaran dengan media merupakan komponen penting yang kedua untuk mendeskripsikan strategi penyampaian. Komponen ini penting karena strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memebri gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar siswa. Oleh sebab itu, komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media untuk merangsang kegiatan pembelajaran.

Bentuk Belajar Mengajar, berdasarkan pendapat Gagne (1968) mengemukakan bahwa "*instruction designed for effective learning may be delivered in a number of ways and may use a variety of media".* Cara-cara untuk menyampaikan pembelajaran lebih mengacu pada jumlah pebelajar dan kreativitas penggunaan media. Bagaimanapun juga penyampaian pembelajaran dalam kelas besar menuntut penggunaan jenis media yang berbeda dari kelas kecil. Demikian pula

untuk pembelajaran perseorangan dan belajar mandiri.

Strategi pengelolaan pembelajaran merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana interaksi antara pebelajar dengan variabel-variabel metode pembelajaran lainnya. Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian tertentu yang digunakan selama proses pembelajaran. Paling sedikit ada empat klasifikasi

variabel strategi pengelolaan pembelajaran yang meliputi (1) penjadwalan penggunaan strategi pembelajaran, (2) pembuatan catatan kemajuan belajar siswa, dan (3) pengelolaan motivasional.

Penjadwalan penggunaan strategi pembelajaran atau komponen suatu strategi baik untuk strategi pengorganissian pembelajaran maupun strategi penyampaian pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam pengelolaan pembelajaran. Penjadwalan penggunaan strategi pengorganisasian pembelajaran biasanya mencakup pertanyaan "kapan dan berapa lama siswa menggunakan setiap komponen strategi pengorganisasian". Sedangkan penjadwalan penggunaan strategi penyampaian melibatkan keputusan, misalnya "kapan dan untuk berapa lama seorang siswa menggunakan suatu jenis media".

Pembuatan catatan kemajuan belajar siswa penting sekali bagi keperluan pengambilan keputusan-keputusan yang terkait dengan strategi pengelolaan. Hal ini berarti keputusan apapun yang dimabil haruslah didasarkan pad ainformasi yang lengkap mengenai kemajuan belajar siswa tentang suatu konsep, prosedur atau prinsip? Bila menggunakan pengorganisasian dengan hierarki belajar, keputusna yang tepat mengenai unsur-unsur mana saja yang ada dalam hierarki yang diajarkan perlu diambil. Semua ini dilakukan hanya apabila ada catatan yang lengkap mengenai kemajuan belajar siswa.

Pengelolaan motivasional merupakan bagian yang amat penting dari pengelolaan inetraksi siswa dengan pembelajaran. Gunanya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagian besar bidang kajian studi sebenarnya memiliki daya tarik untuk dipelajari, namun pembelajaran gagal menggunakannya sebagai

alat motivasional. Akibatnya, bidang studi kehilangan daya tariknya dan yang tinggal hanya kumpulan fakta dan konsep, prosedur atau prinsip yang tidak bermakna.

Menurut Jack C. Richards dan Theodore S. Rodgers (dalam Machfudz, 2002) menyatakan dalam bukunya "*Approaches and Methods in Language Teaching*" bahwa metode pembelajaran bahasa terdiri dari (1) *the oral approach and stiuasional language teaching*, (2) *the audio lingual method*, (3) *communicative language teaching*, (4) *total phsyical response*, (5) *silent way*, (6) *community language learning*, (7) *the natural approach*, dan (8) *suggestopedia*.

Sedangkan menurut Saksomo (1984) menjelaskan bahwa metode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain (1) metode gramatika-alih bahasa, (2) metode mimikri-memorisasi, (3) metode langsung, metode oral, dan metode alami, (4) metode TPR dalam pengajaran menyimak dan berbicara, (5) metode diagnostik dalam pembelajaran membaca, (6) metode SQ3R dalam pembelajaran membaca pemahaman, (7) metode APS dan metode WP2S dalam pembelajaran membaca permulaan, (8) metode eklektik dalam pembelajaran membaca, dan (9) metode SAS dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan.Menurut Reigeluth dan Merril (dalam Salamun, 2002) menyatakan bahwa klasifikasi variabel pembelajaran meliputi (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran, dan (3) hasil pembelajaran.

(a) Kondisi Pembelajaran

Kondisi pembelajaran adalah faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran (Salamun, 2002). Kondisi ini tentunya

berinteraksi dengan metode pembelajaran dan hakikatnya tidak dapat dimanipulasi. Berbeda halnya dengan metode pembelajaran yang didefinisikan sebagai cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda.

Semua cara tersebut dapat dimanipulasi oleh perancang-perancang pembelajaran. Sebaliknya, jika suatu kondisi pembelajaran dalam suatu situasi dapat dimanipulasi, maka ia berubah menjadi metode pembelajaran. Artinya klasifikasi variabel-variabel yang termasuk ke dalam kondisi pembelajaran, yaitu variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan metode karena ia berinteraksi dengan metode sekaligus di luar kontrol perancang pembelajaran.

Peubah dalam pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu (a) tujuan dan karakteristik bidang studi, (b) (bahasa) kendala dan karakteristik bidang studi, dan (c) karakteristik pebelajar.

Sejalan dengan pendapat Machfudz (2000) mengutip penjelasan Edward M. Anthony (dalam H. Allen and Robert, 1972) menjelaskan bahwa istilah metode dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berarti perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran bahasa secara teratur. Istilah ini lebih bersifat prosedural dalam arti penerapan suatu metode dalam pembelajaran bahasa dikerjakan dengan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap, dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

(b) Metode Pembelajaran

Menurut Salamun (2002), metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah sebuah cara untuk perencanaan secara utuh dalam menyajikan materi pelajaran secara teratur dengan cara yang berbeda-beda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda.

Metode pembelajaran bahasa dapat ditafsirkan sebagai cara yang dipakai untuk mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun berupa bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran bahasa adalah prosedur, langkah-langkah, yang digunakan seorang guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

(c) Hasil Pembelajaran

Hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran (Salamun, 2002). Peubah hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu (1) keefektifan, (2) efisiensi, dan (3) daya tarik.

Hasil pembelajaran dapat berupa hasil nyata *(actual outcomes*), yaitu hasil nyata yang dicapai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi tertentu, dan hasil yang diinginkan (*desired outcomes)*, yaitu tujuan yang ingin dicapai yang sering mempengaruhi keputusan perancang pembelajaran dalam melakukan pilihan metode sebaiknya digunakan klasifikasi variabel-variabel pembelajaran tersebut secara keseluruhan ditunjukkan dalam diagram berikut.

Gambar/Diagram 2.3: Taksonomi variabel pembelajaran (diadaptasi dari Reigeluth dan Stein: 1983)

Keefektifan pembelajaran dapat diukur dengan tingkat pencapaian pebelajar. Efisiensi pembelajaran biasanya diukur rasio antara jefektifan dan jumlah waktu yang dipakai pebelajar dan atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tatik pembelajaran biasanya juga dapat diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untun tetap terus belajar. Adapaun daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi. Keduanya dipengaruhi kualitas belajar.

3. Teknik Pembelajaran

Istilah teknik dalam pembelajaran bahasa mengacu pada pengertian implementasi perencanaan pengajaran di depan kelas, yaitu penyajian pelajaran dalam kelas tertentu dalam jam dan materi tertentu pula. Teknik mengajar berupa berbagai macam cara, kegiatan, dan kiat (trik) untuk menyajikan pelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran bersifat implementasi, individual, dan situasional. Saksomo (1983) menyebutkan teknik

dalam pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain (1) ceramah, (2) tanyajawab , (3) diskusi, (4) pemberian tugas dan resitasi, (5) demonstrasi dan eksperimen, (6) meramu pendapat (*brainstorming*), (7) mengajar di laboratorium, (8) induktif, inkuiri, dan diskoveri, (9) peragaan, dramatisasi, dan ostensif, (10) simulasi, main peran, dan sosio-drama, (11) karya wisata dan bermain-main, dan (12) eklektik, campuran, dan serta merta.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsawadalah pola kegiatan yang dipilih oleh guru pada suatu pembelajaran dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu sehingga dapat membantu dan memudahkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw pada hakikatnya adalah kegiatan yang menyangkut komponen materi dan perangkat pembelajaran serta prosedur yang digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Terkait dengan pengertian model pembelajaran, Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas dan di luar kelas. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, Kemp (dalam Rusman, 2010) menyatakan bahwa model pembelajaran disusun sesuai dengan prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, teori kognitif, teori sosiologis, teori analisis sistem, dan teori-teori yang dapat mendukung kegiatan belajar-mengajar di luar kelas dan di dalam kelas.

Pemrosesan informasi dan pengetahuan dinaungi oleh teori belajar kognitif oleh Piaget yang berorientasi pada kemampuan murid memeroses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan informasi dirujuk pada cara pengumpulan atau penerimaan stimuli dari lingkungan dengan mengorganisasikan data, pemecahan masalah, menemukan konsep, dan memanfaatkan simbol verbal dan visual. Teori kognitif ini dirintis oleh Gagne (1985), asumsinya adalah pembelajaran merupakan faktorial yang sangat penting dalam perkembangan siswa. Pemrosesan informasi dapat berupa kecakapan manusia (*human capitaliteis*), yang didukung oleh informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan kecakapan motorik. Teori ini sangat erat hubungannya dengan model-model pembelajaran kooperatif yang dibahas berikut ini.

Kegiatan pembelajaran di kelas dilaksanakan oleh guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar itu terkait dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah guna memberi gambaran cara mengajar yang akan ditempuh oleh

guru. Dewasa ini, begitu beragam strategi atau pun metode pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Istilah model, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik sangat familiar dalam dunia pembelajaran dewasa ini, namun terkadang istilah-istilah ini membuat bingung para pendidik. Guru memiliki pemaknaan sendiri-sendiri terhadap istilah itu.

Senada dengan Strategi menurut Kemp (dalam Rusman, 2010) model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya Dick & Carey (dalam Rusman, 2010) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Usaha mengimplementasiakan rencana pembelajaran yang disusun dalam kegiatan nyata untuk pencapaian tujuan pembelajaran, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dapat terjadi satu strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode. Seperti, untuk melaksanakan strategi ekspositori bisa digunakan metode ceramah dan metode Tanya jawab serta metode diskusi dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia termasuk pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, strategi berbeda dengan metode. Strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, Roy Kellen (dalam Rusman, 2010) menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat dua pendekatan, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pengajaran langsung (*direct instruction*), pengajaran deduktif atau pengajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran kelompok dan kelompok ahli serta pembelajaran turnamen games. Jadi, pendekatan dapat diartikan titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas, Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model-model pembelajaran itu disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan, seperti teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, dan teori-teori lainnya yang mendukung pembelajaran.

Sebelum menetapkan model pembelajaran yang akan digunakan, maka guru sedapat mungkin mempertimbangkan hal-hal berikut: pertimbangan terhadap tujuan yang ingin dicapai; pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pemebelajaran; pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa; dan pertimbangan lain yang bersifat nonteknis, yaitu apakah untuk mencapai tujuan

hanaya cukup dengan satu metode; apakah model pembelajaran yang ditetapkan oleh guru dianggap satu-satunya model pembelajaran yang dapat digunakan; apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas dan efisiensi?

F. Model *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw dinaungi oleh teori kognitif, dan pembelajaran itu muncul dari konsep bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sukar atau sulit jika siswa berdiskusi dengan rekan-rekan sekelasnya. Hakikat sosial dan pemanfaatan kelompok sebaya menjadi aspek pokok dalam pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw, mereka dalam suatu kelompok saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selanjutnya,Slavin (dalam Rusman,2010: 201), mengatakan pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.

Dalam pembelajaran kelompok, murid dibolehkan bertukar pikiran dan ide dalam suasana yang damai sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Pengorganisasian pembelajaran hendaknya mampu mengondisikan, dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan serta membangkitkan siswa menumbuhkan aktivitas, daya cipta untuk menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran. Perlakuan penelitian terhadap model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini yaitu: *Teams Games Tournament* dan Jigsaw. Sintaks pembelajaran, skenario pembelajaran, dan lembar kerja siswa (LKS) pada masing-masing kelompok berbeda, tetapi setiap kelompok menggunakan alokasi

waktu dan sebaran materi pelajaran yang sama dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan sebelumnya. Kedua jenis perlakuan dialokasikan waktu, materi pembelajaran yang sama, materi tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan sintaks pembelajaran yang berbeda.

Tabel 2.3 Kegiatan, materi, dan Alokasi Waktu Perlakuan *Teams Games Tournamens (TGT)* dan Jigsaw

SD	Kelas	Materi	Kegiatan	Alokasi Waktu
SD Inpres Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa	V.a	RPP-1,sub-sub, (ahli), (expert)diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja ahli, kerja expert, diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RPP-2,sub-sub, (ahli),(expert) diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-2, kerja ahli, kerja expert, diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RRP-3, sub-sub, (ahli), (expert) diskusi Kelompok	Membahas materi sesuai RPP-3, kerja ahli, kerja expert, diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
	V.b	RPP-1, kuis, diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja Klp (kuis) diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RPP-2, kuis, diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja Klp (kuis) diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RPP-3, Kuis, diskusi kelompok Tournament	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja Klp (kuis) diskusi antar klp, mengerjakan LKM Bahan dari RPP 1,2,3	4x35 menit

Diadaptasi dari Kurikulum 2006 (KTSP)

Secara umum sintaks pembelajaran *Teams Games Tournaments*, dapat dilihat pada tabel 2.4 di bawah ini.

Tabel 2.4 Perlakuan Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

No.	Langkah-langkah Pembelajaran *TGT*	Guru/ Siswa	Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Orientasi	Guru	a. Guru menyiapkan: kartu soal kerja siswa, alat/bahan b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang) c. Guru mengarahkan aturan permainannya, anggota hetrogen.
2.	Aturan (skenario) permainan	Siswa	Permainan terdiri atas kelompok penantang I; kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas (1) mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, (2) membaca pertanyaan dengan keras-keras, (3) berikan jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas; membaca atau member jawaban yang berbeda: (1) menyetujui pembaca atau member jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergiliran (*games rules*).
3.	Sistem perhitungan poin turnamen	Guru	Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan diberikan poin berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Point tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award)* yang lain.

Di adaptasi dari Slavin (dalam Asri:2011).

Tabel 2.5 Perlakuan Pembelajaran Jigsaw

No.	Langkah-Langkah Pembelajaran	Guru/ Siswa	Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Orientasi	Guru	Menyampaikan tujuan pembelajaran, penekanan manfaat penggunaan model Jigsaw, diarahkan belajar konsep (sebelumnya harus sudah dibaca di rumah)
2.	Pengelompokan	Guru	Pembagian yang sama secara heterogen. Dibagi sesuai dengan kompetensi dasar (4-5) orang. Materi yang berbeda dibagikan pada siswa, yang nantinya masing-masing siswa sebagai Jigsaw.
3.	Pembentukan dan pembinaan kelompok ahli dan expert	Guru	Sebelumnya guru memberikan pengarahan dan praktek sebagai Jigsaw dengan menguasai materi masing-masing. Grup dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang diberikan dan dibina menjadi expert berdasarkan indeksnya.
4.	Diskusi	Siswa	Pemaparan kelompok ahli dalam grup expert (peserta didik ahli) masing-masing kembali pada grup semula. Pada fase ini kelima grup (1-5) memiliki ahli dalam konsep-

Bersambung…

Sambungan…

1	2	3	4
			konsep tertentu selanjutnya guru mempersilahkan anggota grup masing-masing, satu persatu. Proses ini akan menjadi sering pengetahuan antara mereka. Aturan dalam fase: - Siswa memiliki tanggungjawab masing-masing materi - Memperoleh pengetahuan baru, merupakan tanggungjawab bersama, setiap anggota

			menguasai konsep. *Sambungan…*
1	2	3	4
			- Tanyakan pada anggota grup sebelum bertanya kepada guru. - Pembicaraan dilakukan dengan pelan agar tidak mengganggu grup lain Akhiri diskusi dengan merayakan agar memperoleh kepuasan.
5	Tes penilaian	Guru	Guru memberikan tes tertulis untuk dikerjakan siswa yang memuat seluruh konsep yang didiskusikan pra tes ini siswa tidak diperkenankan untuk bekerja sama. Jika mungkin tempat duduknya agak dijauhkan.
6	Pengakuan kelompok	Guru	Guru diberi pemahaman dalam pengakuan pada pembelajaran kooperatif bahwa berdasarkan skor peningkatan individu, tidak didasarkan pada skor akhir yang diperoleh siswa, tetapi berdasarkan pada seberapa jauh skor itu melampaui rata-rata skor sebelumnya. Siswa memperoleh skor untuk kelompoknya.

Sumber: Diadaptasi dari Slavin (dalam Asri:2011).

Teori kognitif lebih mengutamakan pembelajaran murid yang dihadapakan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, seterusnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw ini dikembangkan dari teori belajar kognitif yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak (Rusman,2010: 201). Eggen & Kauchak, 2007) mengemukakan bahwa pembelajaran *Teams Games*

*Tournaments*dan Jigsaw, siswa belajar bersama sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok guna mencapai tujuan secara bersama, dan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama demi keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw merupakan kegiatan yang dilakukan guru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efisien dan efektif. Sejalan dengan pendapat di atas, Sanjaya (2006:124) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang memuat tentang serangkaian kegiatan yang didesain guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw dengan sejumlah murid sebagai anggota kelompok kecil (4-5) orang yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dalam penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran, belum dapat dikatakan selesai jika salah satu anggota kelompok belum menguasai materi pelajaran.

Menurut pendapat Medsker (dalam Asri, 2011) model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw adalah salah satu model pembelajaran, yang menggunakan pendekatan secara umum, setelah mendapatkan penjelasan dari fasilitator, siswa dalam satu kelas yang telah diatur menjadi kelompok-kelompok kecil yang diberikan petunjuk secara jelas mengenai tujuan dan hasil yang diharapkan dalam proses kelompok, kemudian masing-masing kelompok itu mengerjakan tugasnya sampai semua anggota kelompok dapat memahami dan menyelesaikan, yang dapat diterapkan pada semua tingkat usia. Selanjutnya Keren menyebutkan kelompok kecil harus dirancang dan ketua dapat memberi pengaruh

yang saling menguntungkan di antara anggota, yaitu (1) *positive interdevedence*(saling menguntungkan yang sifatnya positif, (2) *face to pece promotive* (berhadap-hadapan mendukung interaksi), (3) *individual and group accountability*) tanggungjawab individu dan kelompok, (4) *interpersonal and small group skill* (interpersonal dan tanggungjawab kelompok kecil), (5) *group processing* (proses kerja kelompok). Konsep yang diterapkan pada pembelajaran ini, untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif sesuai tahapan-tahapan berikut ini, yaitu: (a) tahapan memilih tugas dengan tepat, (b) menentukan ketergantungan positif, (c) menfasilitasi kerja sama tim, (d) menyediakan kondisi berhadap-hadapan guna terlaksananya interaksi, (e) menetapkan tanggungjawab individu dan kelompok, dan (f) menilai kerja kelompok dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan paparan pendapat di atas, ditemukan tiga unsur-unsur dasar dari pembelajaran yang mengutamakan kerja sama yaitu, (1) saling ketergantungan secara positif, tanggungjawab individu, (2) keterampilan-keterampilan kolaborasi, dan (3) pemerosesan interaksi kelompok. Keberhasilan suatu kelompok ditentukan oleh usaha anggota, cara-cara mempromosikan saling ketergantungan secara positif dalam kelompok meliputi hal-hal sebagai berikut: tujuan penghargaan sumber dan identitas, serta peran. Menciptakan kelompok kerja perlu didesain sedemikian rupa sehingga anggota kelompok mengetahui kewajiban-kewajiban dalam penyelesaian tugas masing-masing.

Karakteristik pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw menurut Bennet (dalam Asri, 2011) terdapat lima unsur dasar yang dapat

membedakan pembelajaran yang berpusat pada kerja sama, dengan kerja kelompok, yaitu (1) *positive interdependence*, (2) *interaction face to face,* (3) adanya tanggungjawab pribadi mengenai bahan pelajaran dalam anggota kelompok, (4) menumbuhkan keluwesan, dan (5) meningkatkan keterampilan kerja sama dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan menurut Johnson & Johnson mengemukakan karakteristik dari pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw adalah (1) saling ketergantungan, (2) pertanggungjawaban individu, (3) keanggotan kelomok sifatnya heterogen, (4) kepemimpinan bersama, (5) bertanggungjawab terhadap hasil belajar semua anggota kelompok, (6) adanya penekanan pada tugas dan hubungan kooperatif, (7) terciptanya keterampilan sosial secara langsung, (8) guru melakukan pengamatan terhadap kelompok, (9) kejadiannya dalam kelompok, dan (10) diadakannya evaluasi kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dipahami bahwa pembelajaran model *Teams Games Tournaments*, dan Jigsaw pijakan dasarnya adalah kooperatif atau dengan kata lain adanya kerja sama kelompok dengan kelompok melalui kegiatan presentasi kelompok untuk melakukan diskusi atau tukar pendapat antar kelompok dan inter kelompok, sesuai dengan fase-fase pembelajaran yang diiringi dengan perilaku guru dalam mengajar keterampilan berbahasa Indonesia, yang meliputi keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dilhat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.6 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

No.	Fase	Perilaku guru
1.	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran dan motivasi siswa.
2.	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi dengan peragaan atau dengan teks bacaan.
3.	Mengorganisasikan siswa dalam tim belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk tim belajar dan membantu setiap anggota kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4.	Membantu kerja	Guru menjelaskan tim-tim belajar
	kelompok dalam belajar	kooperatif pada saat mereka mengerjakan tugasnya.
5.	Melaksanakan evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang bahan ajar yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6.	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Edward (dalam Asri, 2011). Pada *Teams Games Tournaments* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin

untuk skor tim. *Teams Games Tournaments* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran termasuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments,* siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas, empat orang yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, jenis kelamin, latar belakang etnis. Guru menyajikan mata pelajaran, kemudian siswa bekerja pada tim untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran, melalui kuis dengan turnamen mingguan (Slavin dalam Asri, 2011).

Siswa memainkan game akademik dengan anggota tim ini adalah mereka yang memiliki rekor nilai terakhir yang memiliki prosedur permainan yang adil.Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah, pertama dengan komponen utama sebagai berikut: (1) presentasi guru, (2) kelompok belajar, (3) pengenalan kelompok, dan (4) tournament, (5) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok (tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang), (6) guru mengarahkan aturan permainannya berdasarkan tingkat prestasi, suku, jenis kelamin, dan guru menyiapkan mata pelajaran.

Kemudian siswa bekerja dalam tim, guna memastikan bahwa seluruh anggota tim sudah menguasai pelajaran. Selanjutnya semua siswa diberi kuis, dan pada waktu mengerjakan materi siswa tidak saling membantu.

Kedua adalah (1) kelompok pembaca, bertugas ambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, (2) membaca pertanyaan dengan cermat, dan (3) member jawaban. Ketiga, adalah kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya. Kelompok penantang kesatu bertugas,

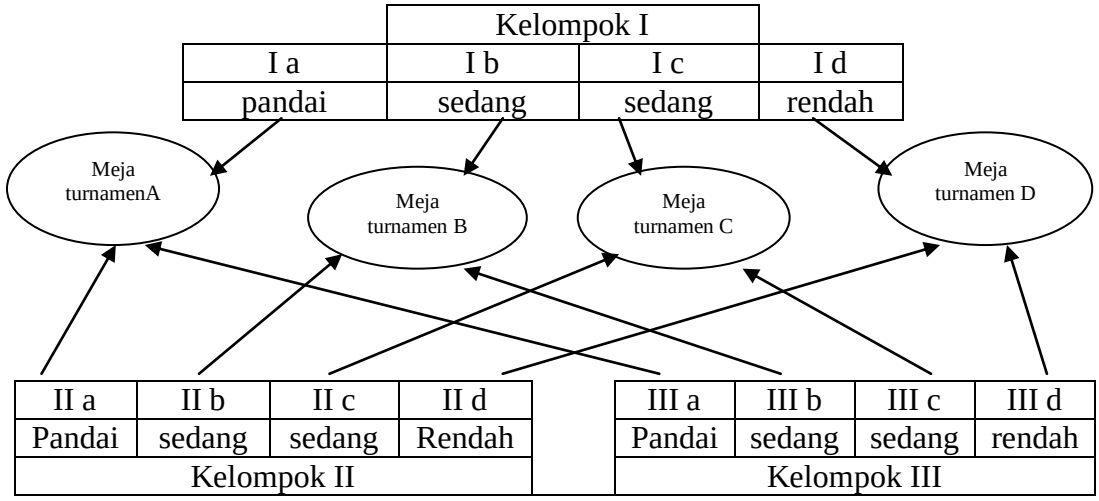
menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua; (1) menyetuji pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, (2) mengecek lembar jawaban, kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*). Ketiga adalah sistem perhitungan poin turnamen; skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu, dan poin diberikan atas dasar seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang telah dilaluinya. Poin untuk setiap anggota tim dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang memperoleh kriteria maksimal dapat diberikan sertifikat.

Sintaks yang memerlukan perhatian pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, adalah sebagai berikut; pertama, pembuatan kelompok, membuat kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 siswa, kelompok, kelompok yang terbentuk sifatnya heterogen ditijau dari sisi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan tiap-tiap kemampuan akademik diberikan kode A, B, C, D dan seterusnya sebelum penyajian bahan pelajaran kepada siswa, guru menjelaskan bahwa prinsip kerja sama dalam kelompok selama beberapa pekan memainkan permainan akademik guna menambah poin pada nilai kelompok masing-masing, dan kelompok yang mendapat nilai tinggi akan diberikan penghargaan. Kedua, pemberian bahan ajar, mula-mula disajikan melalui presentasi kelas, pengajaran langsung atau diskusi tentang bahan ajar yang dilakukan oleh guru, atau dengan menggunakan audiovisual.

Materi pengajaran *Teams Games Tournaments* dirancang secara khusus guna menunjang pelaksanaan turnamen. Materi ini dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan lembaran kerja siswa. Ketiga, tiap-tiap kelompok belajar

melalui pemberian tugas mengerjakan LKS yang telah disediakan. Fungsi utama kelompok itu ialah memastikan bahwa semua anggota kelompok dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen. Sesudah guru memberikan materi I, kelompok bertemu guna mempelajari lembar kerja dan materi yang lainnya. Pembelajaran kelompok siswa diminta, mendiskusikan permasalahan secara bersama-sama, membandingkan jawabannya, mengoreksi miskonsepsi jika kawan satu kelompok membuat kesalahan. Keempat, turnamen dapat dijalankan setiap bulan perpokok bahasan. Turnamen itu merupakan pertandingan antar kelompok. Pertandingan atau turnamen antar kelompok dilakukan dalam sebuah pembelajaran sebagai proses belajar-mengajar dengan penerapan prinsip-prinsip *Teams Games Tournaments*.

Gambar 2.4 Pola Turnamen



Sumber: Adaptasi dari Slavin dalam Asri, (2011)

Turnamen akademik itu, dikuti oleh tiga kelompok, tiap-tiap kelompok beranggotakan empat orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang bervariasi atau heterogen: (a) pandai, (b) sedang, (c) sedang, dan (d) rendah. Tiap-tiap kelompok posisi meja saling berhadapan. Ditengah-tengah ditempatkan empat meja turnamen. Meja satu untuk siswa yang pandai, meja dua untuk siswa yang sedang, meja ketiga untuk siswa sedang, dan meja keempat untuk siswa yang tingkat akademiknya rendah.

Siswa yang pandai mengambil kuis dimeja pertama (meja untuk murid pandai), siswa yang memiliki tingkat akademik sedang mengambil kuis pada meja kedua dan meja ketiga, sedangkan siswa yang tingkat akademiknya rendah mengambil kuis pada meja keempat. Masing-masing membaca kuis dan menjawab secara bergantian. Skor individu adalah skor yang diperoleh tiap-tiap anggota pada tes akhir, dan skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok.

Perkembangan perolehan nilai oleh masing-masing siswa dengan cara membandingkan skor yang diperoleh melalui tes awal dengan skor yang diperoleh pada tes akhir. Pemberian penghargaan dilakukan setelah pertandingan selesai. Untuk selanjutnya guru menyiapkan sertipikat kelompok untuk menghargai kelompok yang mendapat nilai tinggi, dan keberhasilan kelompok dibagi ke dalam tiga kategori penghargaan.

Permainan dalam *Teams Games Tournaments* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, akan

mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha menjawab pertanyaan

sesuai dengan angka tersebut.

Tabel 2.7 Perhitungan Peningkatan dalam Kategori

Skor tes akhir	Nilai peningkatan
Lebih dari 20 poin di bawah skor awal	5
20 hingga 1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal hingga 20 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 20 poin di atas skor awal	30
Nilai sempurna	30

Sumber : Adaptasi dari Slavin (dalam Asri, 2011).

Tabel 2.8 Tingkat penghargaan Kelompok

Nilai rata-rata kelompok	Penghargaan
5 – 14	Baik
15 – 24	Hebat
25 – 30	Super

Sumber : Adaptasi dari Slavin (dalam Asri, 2011)

Berdasarkan pendapat Slavin (dalam Asri, 2011) dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memberikan beberapa keuntungan, yaitu: a) siswa dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, b) siswa aktif membantu dan mendorong semangat belajar untuk sama-sama berhasil, c) siswa aktif berperan sebagai tutor sebaya demi

peningkatan keberhasilan kelompok, d) interaksi antar siswa dapat meningkatkan perkembangan kognitif yang tidak konservatif menjadi konservatif.

Model Jigsaw atau biasa disebut *Jigsaw* meruapakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai bahan ajar. Menurut Slavin (2008:246) *Jigsaw* adalah salah satu model kooperatif yang paling fleksibel, ialah karena masing-masing diberi materi, dibagikan dan didiskusikan dalam kelompok asal. Kelompok asal mebagikan materi atau bahan pada anggota kelompoknya yang akan menjadi kelompok ahli. Masing-masing anggota kelompok ahli, kembali ke kelompok asal dan akan bertugas sebagai fasilitator. Wakil kelompok asal akan terbagi kepada kelas untuk melakukan presentasi, materi presentasi tiap-tiap kelompok asal akan disusun menjadi bentuk asli sebelum dipotong. Siswa saling tergantung dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang diberikan kepadanya. Arends (dalam Asri,2011) memberikan gambaran hubungan antarkelompok kooperatif Jigsaw, bahwa anggota kelompok secara individu yang ditunjuk mewakili kelompok asal, bertemu dalam kelompok asli untuk berdiskusi dan membahas bahan ajar tertentu yang telah dirugaskan untuk dipelajari. Sesudah pembahasan selesai, setiap siswa kembali pada kelompok asal untuk berusaha mengajarkan pada teman kelompoknya, mengenai materi yang dibahas pada kelompok asli, Jigsaw diperlukan untuk menciptakan ketergantungan, satu sama lain. Tiap siswa dalam kelompok ahli kemudian bertanggungjawab untuk mengerjakan bahan yang telah dipelajari pada kelompok ahli kepada siswa yang lain di dalam kelompok asal.

Seiring dengan pendapat tersebut di atas, Slavin (1995) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsa*w, anggota kelompok masing-masing bertugas; (1) setiap anggota kelompok mempelajari salah satu bagian informasi yang berada dengan anggota kelompok lainnya, (2) setiap anggota kelompok yang lainnya harus memahami materi secara utuh, (3) setiap anggota kelompok berbagi informasi dengan anggota kelompok lainnya dalam rangka mendapatkan keutuhan informasi, (4) setiap anggota menjadi pemilik ahli sebahagian informasi, sehingga setiap anggota kelompok termotivasi untuk mempelajari materi dan belajar sebaik-baiknya di dalam kelompok ahli agar nantinya dapat membantu semua anggota kelompoknya untuk berprestasi dalam asesmen. Sesudah siswa selesai saling memberi penjelasan dalam kelompok awal, maka dilakukan kuis yang mencakup seluruh individual dan menentukan nilai peningkatan kelompok. Tahap berikutnya adalah pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik dengan nilai tertinggi. Setiap siswa terhadap anggota kelompok yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tes dengan baik.

Menurut pendapat Lie (2002:75) keterampilan yang diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara implisit adalah: (1) terjadi proses saling ketergantungan atau interdependensi setiap siswa terhadap anggota kelompoknya dengan memberikan informasi yang diperlukan, dengan tujuan agar dapat mengerjakan tes dengan baik, (2) terjadi kerja sama dengan orang lain melalui komunikasi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal. Murid belajar dalam kelompok ahli untuk menjadi ahli bagian tertentu materi pelajaran,

sedangkan siswa yang lain bertanggungjawab menguasai masalah bahan bagian lainnya, (3) terjadi optimalisasi partisipasi siswa, baik pada kelompok ahli maupun pada kelompok asal, (4) terjadi peluang yang lebih banyak pada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Agar dapat memahami seluruh bahan secara utuh dan siswa termotivasi dalam mempelajari bahan ajar, dan belajar secara maksimal dalam kelompok ahli agar nantinya dapat membantu semua anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam asesmen (Slavin, 1995).

Model Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa aktif dalam menguasai materi, dan mencapai prestasi yang maksimal. Siswa dikelompokkan dalam anggota, harus heterogen, ditinjau dari segi kemampuan, karakteristik, dan ditentukan oleh guru, agar supaya dalam pemilihan anggota kelompok benar-benar heterogen. Pada model pembelajaran ini terdapat tahap-tahap dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas.

Tahap pertama, siswa dikelompokkan dalam bentuk kecil, pembentukan kelompok-kelompok murid tersebut dapat dilakuka dapat menyelesaikan guru berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelompok yang dinyatakan sangat efektif dalam Jigsaw terdiri atas 4-6 murid dapat menyelesaikan tugas dengan baik dibandingkan dengan anggota kelompok 2-4 orang. Dalam Jigsaw setiap anggota kelompok

ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu.

Tahap kedua, tiap-tiap individu atau siswa dari kelompok yang mewakili untuk mempelajari materi yang akan dipresentasikan dalam kelompok yang

tergabung dari masing-masing kelompok lain, dan kembali mempertanggung jawabkan pada kelompok semula. Selanjutnya bahan ajar itu didiskusikan untuk mempelajari dan memahami serta menguasai materi itu.

Tahap ketiga, tiap-tiap perwakilan kembali kekelompok asal masing-masing, selanjutnya tiap-tiap anggota saling menjelaskn materi yang dikuasainya pada teman sekelompoknya. Pada tahap ini siswa akan banyak menemui permasalahan yang tahap kesukarannya bervariasi, ini tantangan terhadap perkembangan mental anak. Menurut Piaget (dalam Asri, 2011: 37) menyatakan bahwa jika kita menginginkan perkembangan mental, maka lebih cepat berterima pada tahap yang lebih tinggi, maksunya supaya anak lebih diperkaya pengalamannya.

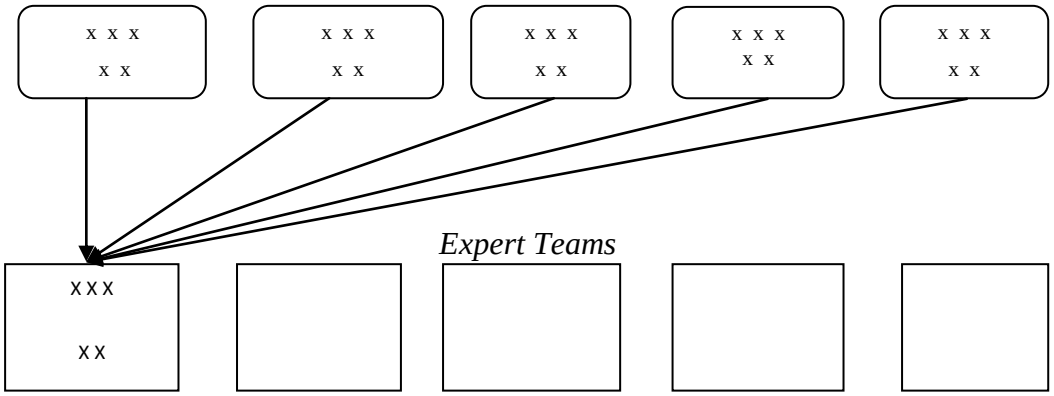
Tahap keempat, siswa diberi tes/kuis dilakukan guna mengetahui apakah siswa telah dapat memahami suatu materi. Secara umum model belajar Jigsaw, anak terlibat langsung secara aktif dalam memahami suatu persoalan dan menyelesaikannya dengan kelompok. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa untuk belajar mandiri serta menumbuhkan rasa tanggungjawab siswa, mereka merasa senang berdiskusi, karena siswa menjadi pusat kegiatan di kelas. Motivasi teman sebaya di kelas dapat meningkatkan pembelajaran kognitif siswa dan pertumbuhan efektif siswa. Tantangan yang harus dihadapi guru adalah memotivasi siswa untuk fokus pada prestasi siswa.

Berdasarkan pendapat Slavin (dalam Asri, 2011) kelompok dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen yang diberi nama *Jigsaw*. Materinya dibagi menurut jumlah kelompok anggota timnya.

Tiap-tiap tim diberikan satu sel materi yang lengkap bagi masing-masing individu dengan masing-masing topik. Kemudian masing-masing anggota dipisahkan dari kelompok asalnya dan akan bertemu dengan kelompok baru yang berasal dari kelompok lain yang disebut kelompok ahli, yang bertugas membawakan materi sesuai dengan materi yang ditugaskan kepadanya.

Kemudian mereka kembali kekelompok asli atau ketim semula, untuk mempresentasikan materi yang telah didapatkan di dalam kelas. Sesuai dengan pernyataan di atas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sangat efektif digunakan untuk memotivasi siswa untuk lebih konsentrasi belajar dan memiliki tanggungjawab baik pada kelompok maupun pada diri sendiri, semangat mendapatkan skor yang lebih baik.

Ilustrasi pengelompokan tipe Jigsaw dapat dilukiskan pada gambar berikut ini. Tipe pengelompokan Jigsaw ini diberi nama kelompok asal dan kelompok ahli yang masing-masing kelompok terdiri atas lima orang siswa dengan keragaman kemampuan, etnis, dan jenis kelamin.



(setiap expert team memiliki satu anggota dari tiap-tiap tim asal)

Gambar 2.5 Ilustrasi Pengelompokan Jigsaw, adaptasi dari Arends (dalam Asri. 2007).

Keterangan:

Terdiri atas lima kelompok besar
Tiap-tiap kelompok anggotanya lima orang
Semua anggota bertanggungjawab dengan materi masing-masing
Tiap-tiap anggota kelompok sebagai Jigsaw mengadakan diskusi
Tiap-tiap Jigsaw kembali ke kelompok untuk memberi ceramah atau presentasi sesuai dengan materi masing-masing siswa mengerjakan kuis.

Konsep orientasi model pembelajaran kooperatif Jigsaw, penekanannya pada aspek-aspek pebelajar dan kondisi belajar yang mencakup, antara lain:

1. Sintaks, model pembelajaran dalam bentuk tindakan, jenis-jenis tindakan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2.9 Sintaks Model Pembelajaran Jigsaw

Fase	**Kegiatan Guru**	**Kegiatan Siswa**
I	Guru memberi apersepsi dan menjelaskan secara umum serta membagi bahan ajar pada tiap kelompok.	Siswa membaca secara cermat bahan ajar yang akan menjadi tanggungjawab.
II	Guru membagi kelompok secara heterogen	Siswa berdiskusi dengan sesame kelompok.
III	Guru mengarahkan siswa agar kembali ke kelompok expert.	Siswa dari kelompok ahli kembali ke kelompok asal (expert).
IV	Guru membagikan kuis.	Siswa mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.
V	Rekognisi tim skor dihitung rata-rata kemudian memberi penghargaan kepada siswa yang berprestasi.	Siswa yang berprestasi diberikan penghargaan.

2. Prinsip-prinsip reaksi, model pembelajaran kreatif dipergunakan sebagai pedoman dalam memberikan rekasi terhadap perilaku pebelajar, guru memberi penguatan dan bersikap netral.
3. Sistem sosial, guru dan pebelajar, hubungan hirarkis, dan jenis-jenis norma sebgai penguatan.
4. Sistem dukungan, buku, alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Ini merupakan persyartan tambahan di luar keterampilan dan fasilitas teknis (Joyce, B & Weil, M., 2010).

Berdasarkan teori tersebut di atas dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan aplikasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw sangat baik digunakan oleh guru sekolah dasar, yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran keterampilan berbahasa.

Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan menerapakan model pembelajaran kooperatif, setiap unit yang dipelajari oleh siswa disesuaikan dengan model pembelajaran kreatif jenis apa yang dipilih oleh guru sebagai sintaks pembelajaran. Pada model pembelajaran kooperatif penekanannya pada pembelajaran kelompok. Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sangat cocok diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Hal ini dibuktikan dengan alasan bahwa keterampilan berbahasa dapat diperoleh melalui kegiatan mandiri oleh siswa, maupun kegiatan belajar secara berkelompok melalui

aplikasi tutor sebaya. Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia ada yang bersifat reseptif dan ada yang bersifat produktif. Reseptif adalah kegiatan mendengarkan dan membaca sedangkan yang bersifat produktif adalah berbicara dan menulis.

G. Aspek Reseptif dan Produktif

1. Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan (menyimak)

Tujuan yang ingin dicapai dalam proses menyimak dibedakan atas dua aspek, yaitu persepsi dan resepsi. Persepsi, berkaitan dengan ciri kognitif dari proses mendengarkan yang didasarkan pada pemahaman pengetahuan tentang kaidah-kaidah kebahasaan. Resepsi, berkaitan dengan pemahaman atau interpretasi pesan yang dikehendaki oleh pembicara. Ada empat tahapan yang harus diperhatiakan dalam pembelajaran mendengarkan ialah sebagai berikut: (1) identifikasi, persepsi bunyi-bunyi dan prasa-prasa, dengan menidentifikasi unsur-unsur itu secara langsung dan holistik terhadap artinya; (2) identifikasi dan seleksi tanpa retensi, yaitu mendengarkan untuk kesenangan dan memahami artinya, tanpa dituntut mendemonstrasikan pemahaman melalui penggunaan bahasa secara aktif; (3) indentifikasi dan seleksi terarah dengan retensi pendek atau terbatas, yaitu pembelajar diberi beberapa indikasi lebih dahulu tentang hal-hal yang didengar atau disimak. Siswa mendemonstrasikan pemahamannya secara langsung dalam beberapa cara yang aktif; (4) identifikasi dan seleksi dengan retensi yang meminta waktu yang panjang, yaitu pembelajar mendemonstrasikan pemahamannya, atau menggunakan bahan pembelajaran yang telah dipahaminya setelah mengalami kegiatan mendengarkan secara tuntas. Disamping itu, siswa

dilibatkan dalam aktivitas yang meminta pengingatan kembali (*recall*) tentang materi pembelajaran yang telah didengar sebelumnya. Keempat tahap mendengarkan tersebut dapat diterapkan pada pada level kelas tinggi di sekolah dasar dengan menyesuaikan strategi dengan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Rofi'uddin (1999) mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran menyimak sangat bergantung pada adanya dua kondisi yaitu: (1) guru harus memberikan teladan sebagai penyimak yang kritis dan pembicara yang efektif, dan menggunakan strategi efektif pula; setiap siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi harus memiliki informasi tertentu yang akan disampaikan kepada teman-temannya. Saling menerima dan memberikan informasi, pendapat, atau gagasan yang merupakan faktor utama untuk mencapai keberhasilan belajar melalui kegiatan berdiskusi.

Berbagai model yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar keterampilan berbahasa yaitu: guru dapat memberikan cerita yang tidak terlalu panjang di kelas; setelah membaca cerita atau artikel, guru hendaknya mengadakan diskusi mengenai bagian-bagian cerita atau artikel yang patut dipuji atau diperbaiki; guru sebaiknya mendaftarkan segi-segi positif dan negatif dari cerita tersebut di papan tulis atau dengan menggunakan *LCD* sehingga pembelajar dapat melihat dan mendengar hal-hal penting yang sedang didiskusikan; guru memberikan dorongan kepada siswa untuk memperbaiki pertanyaannya agar menjadi jelas dan menggunakan bahasa yang baku; guru menyarankan agar siswa berperan seolah-olah menjadi pengarang cerita atau pembuat artikel.

Tujuan pokok pembelajaran keterampilan menyimak adalah agar siswa mahir atau terampil mendengarkan berbagai bentuk pemakaian bahasa lisan sihingga siswa mampu memahami satuan-satuan bentuk kebahasaan dengan cermat, mampu memahami isi berbagai bentuk tuturan dengan cepat dan tepat, mampu menulai, serta mampu memberikan respons terhadap apa yang didengarnya dengan penalaran yang baik secara lisan atau tulisan (Syafi'ie dan Subana, 1993:29). Penyampaian tujuan penagajran menyimak sebagaimana dikemukakan di atas, ada beberapa sikap dasar yang perlu ditanamkan ke dalam diri siswa yaitu (1) meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya keterampilan menyimak dalam berkomunikasi pada umumnya dan khususnya dalam beajar, (2) mengembangkan keterampilan dasar, konsep, dan sikap yang baik untuk memperoleh kebiasaan menyimak dengan efektif, (3) mengembangkan kesenangan dalam berperan sebagai pembicara dan pendengar dalam berbagai peristiwa komunikasi, (4) menghilangkan kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik dalam menyimak, (5) melatihkan berbagai macam teknik meyimak (Syafi'ie dan Subana, 1993: 29-30).

Sikap dasar tersebut di atas, sebaliknya dtanamkan sebelum memasuki kegiatan belajar yang sesungguhnya ecara formal. Usaha yang dapat dilakukan yang berhungan dengan sikap dasar tersebut yaitu (1) memberi tugas kepada siswa untuk melaporkan hasil simakannya dari siaran TVRI atau televisi swasta lainnya, (2) diputarkan kaset yang berisi ceramah tertentu kemudian siswa disuruh melaporkan isi ceramah tersebut.

Setelah sikap dasar itu dimiliki oleh siswa, barulah guru memasuki kegiatan belajar-mengajar yang sesungguhnya dengan memperhatikan langkah-langkah berikut, yaitu (1) mempersiapkan siswa agar memusatkan perhatiannya untuk menyimak, (2) menyimak wacana yang berisi informasi bahkan simakan yang komunikatif, (3) siswa menyimak wacana secara sungguh-sungguh yang diperdengarkan, (4) siswa mencatat informasi yang penting serta pikiran-pikiran utama, (5) siswa mencatat informasi serta pikiran penjelas, (6) siswa menyusun ringkasan informasi yang didengarnya berdasarkan catatan yang dibuat, (7) siswa memikirkan kembali apa yan disimaknya untuk diinterpretasi (Syafi'ie dan Subana, 1993: 31).

2. Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang diarahkan pada kesanggupan untuk mengekspresikan gagasan sedemikian rupa sehingga orang lain mendengarkan dan memahami gagasan tersebut. Keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain Sannang (1985). Keterampilan berbicara lebih mudah diajarkan apabila pembelajar memperoleh kesempatan untuk mengomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain, dalam kesempatan yang bersifat informal. Selama kegiatan belajar di sekolah, guru menciptakan berbagai lapangan pengalaman yang memungkinkan siswa mengujicobakan keterampilan berbicara dengan menyajikan informasi, berpartisipasi dalam diskusi, dan bentuk-bentuk percakapan untuk menghibur atau menyajikan pertunjukan (Ross dan Roe dalam

Rofi'uddin dan Darmiyati, 1988/1999). Program keterampilan berbicara harus dapat memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan. Menurut Sannang (1985) mengemukakan empat hal yang penting diperhatikan dalam proses belajar-mengajar keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

a. Mudah dan lancar (fasih). Hal ini berarti bahwa setiap siswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai siswa mampu mengembangkan keterampilan berbicara secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapan umum. Para siswa diharapkan mengembangkan kepercayaan diri untuk tumbuh melalui latihan berbicara.
b. Kejelasan. Hal ini berarti bahwa agar siswa dapat berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi, diksi, maupun struktur kalimatnya, gagasan yang disampaikannya, tersusun secara runtut. Untuk melatih kejelasan itu sedapatnya melalui latihan memahami aneka jenis iklan, cerita, puisi, dan novel.
c. Bertanggung jawab. Hal ini berarti bahwa melalui latihan berbicara, siswa dibina dan ditumbuhkan sikap bertanggung jawab, dalam artian apa yang hendak diucapkan atau dibicarakan harus dipikirkan dengan sungguh-sungguh. Latihan yang demikian akan menghindarkan siswa dari kebiasaan berbicara yang tidak bertanggung jawab atau kesukaan bersilat lidah dengan memanifulasi kebenaran.

d. Membentuk pendengaran yang kritis. Hal ini berarti bahwa latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis. Pada bagian ini, siswa perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, tujuan pembicaraan dan secara implisit mengajukan pertanyaan, siapakah yang berkata itu?, mengapa ia berkata demikian?, apakah tujuannya?, apakah kewenangannya ia berkata begitu?, dan sebagainya.

Ada sejumlah anggapan yang mendasari pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu (1) keterampilan berbicara sangat penting dalam berkomunikasi, (2) keterampilan berbicara adalah suatu prosesn yang kreatif, (3) keterampilan berbicara adalah hasil proses belajar (belajar dalam arti *memperoleh* dan *belajar secara formal*), (4) keterampilan berbicara sebagai media untuk memperluas wawasan, dan (5) keterampilan berbicara dapat dikembangkan dengan berbagai topik (Tarigan, 2008: 9).

Anggapan diatas menjadi dasar tujuan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang dimaksud yaitu agar siswa mampu (1) memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis, (2) mengungkapkan ide ke dalam bentuk-bentuk tuturan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku, (3) mengungkapkan gagasan dengan jelas dan lancar, dan (4) memilih ragam bahasa Indonesia dengan konteks penggunaanya (Syafi'ie dan Subana, 1993: 36).

Pencapaian kemampuan siswa dalam pembelajaran berbicara dapat tercapai apabila guru dan siswa benar-benar menghayati prinsip-prinsip pembelajaran berbicara, yaitu (1) siswa diberikan waktu yang sebanyak-

banyaknya untuk latihan berbicara, (2) latihan berbicara harus merupakan bagian yang integral dari program pembelajaran bahasa Indonesia secara kontekstual, dan (3) kepercayaan diri siswa untuk berbicara harus ditumbuhkan melalui beberapa usaha. Usaha yang dilakukan oleh guru yaitu (1) didorong untuk menguasai materi yang akan dibicarakan, (2) masalah yang dibicarakan ditata agar menarik bagi lawan bicara sehingga terjadi interaksi yang dinamis, (3) meyakinkan bahwa apa yang diaktakan itu adalah hal yang benar, (4) menanamkan dalam diri siswa bahwa ketika berbicara pikiran harus jernih, santa, dan memandang pendengar sebagai lawan bicara yang perlu mngetahui informasi yang disampaikan. Salah satu aktivitas berbicara yang diprogram oleh guru bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar yaitu percakapan, berdiskusi, berpidato, wawancara, dan berdialog. Berdasarkan pengamatan, bentuk berbicara yang paling umum dipilih guru yaitu diskusi. Diskusi diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan berbicara dalam kelompok yang membahas suatu masalah untuk memperoleh alternatif pemecahan masalah. Diskusi juga dapat berupa kegiatan berbicara untuk bertukar pikiran tentang suatu hal dalam mencari persamaan persepsi terhadap hal yang didiskusikan. Di samping itu, diskusi merupakan kegiatan berbahasa yang sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis dan bernalar secara sistematis. Potensi berbicara yang dimiliki siswa merupakan salah satu bagian dari *life skill* di masa yang akan datang.

Ada dua macam diskusi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu (1) diskusi informal dan (2) diskusi formal. Diskusi informal adalah kegiatan berbicara yang dilaksanakan oleh seluruh siswa dalam

membahas suatu masalah dengan bertukar pikiran, menerima pendapat secara bebas di bawah bimbingan guru (Syafi'ie dan Subana, 1993: 39). Langkah yang ditempuh dalam melaksanakan diskusi informal yaitu (1) siswa bersama dengan guru menentukan topik diskusi yang berkaitan dengan pencapaian KD dalam kegiatan belajar-mengajar, (2) siswa dan guru mengidentifikasi masalah yang relevan dengan topik pelajaran, (3) setiap kelompok diskusi diberi hak untuk membatasi masalah yang akan didiskusikan, sesuai dengan kebutuhan, (4) bentuk diskusi berupa Tanya jawab, sumbang saran, dan ramu pendapat, (5) setiap kelompok merumuskan hasil diskusi masing-masing.

Diskusi formal dilaksanakan dengan mengacu kepada format yang telah ditentukan dengan agenda tertentu, diskusi formal yang umum dikenal dan mendapat perhatian yaitu diskusi kelompok, diskusi panel, dan seminar. Pelaksanaan diskusi formal perlu diterapkan kepada siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini sesuai dengan tuntutan penerapan pendekatan CBSA, komonikatif, keterampilan proses, dan keterpaduan. Penerapan pendekatan ini sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan dewasaini.

3. Pembelajaran keterampilan membaca

Kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan. Jika dalam kegiatan menyimak diperlukan pengetahuan tentang sistem bunyi bahasa yang bersangkutan, maka dalam kegiatan membaca diperlukan pengetahuan tentang sistem penulisan, khususnya yang menyangkut huruf dan ejaan. Pada hakikatnya huruf dan atau tulisan hanyalah lambing bunyi bahasa tertentu. Oleh karena itu, dalam kegiatan

membaca harus diketahui tentang tulisan tertentu yang mewakili bunyi tertentu yang mengandung makna tertentu pula. Sejalan dengan hal itu, maka Alam (2009: 104) mengemukakan sebagai berikut:

> Membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, rumit, dan melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil. Secara garis besarnya, terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu: (a) keterampilan yang bersifat mekanis yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup; pengetahuan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan pola ejaan dengan bunyi, dan kecepatan membaca taraf lambat, (b) keterampilan yang bersifat pemahaman yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup: memahami pengertian sederhana, memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan penulis), evaluasi atau penilaian (bentuk dan isi), dan kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Nurgiantoro (2001: 231) mengemukakan definisi membaca sebagai berikut:

> Membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Kemampuan berbahasa aktif reseptif pada hakikatnya merupakan kemampuan atau proses *decoding*, kemampuan untuk memahami bahasa yang dituturkan oleh pihak lain tersebut dapat melalui sarana bunyi atau sarana tulisan, yaitu kegiatan menyimak dan kegiatan membaca.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas, Klien, dkk. (dalam Rahim, 2008:12) mengemukakan bahwa defenisi membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses; (2) membaca adalah strategi; dan (3) membaca merupakan interaktif. Membaca sebagai suatu proses maksudnya informasi diperoleh dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Membaca sebagai strategi artinya pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengontruksi makna pada saat membaca. Membaca sebagai interaktif artinya keterlibatan pembaca dengan teks bergantung

pada konteks. Tarigan (2008:7) mengatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memeroleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata bahasa tulis. Selanjutnya Anderson (dalam Tarigan, 2008:7) menyatakan bahwa membaca ditinjau dari segi linguistik adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding proses*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding)*. Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Konteks pembelajaran membaca, dipandang sebagai suatu proses menuju pemahaman sebagai produk yang dapat diukur. Siswa sebagai pembaca dan pemakai bahasa berinteraksi dengan masukan grafis, mengarahkan segenap pengetahuan, kompetensi bahasa, dan khasanah pengalaman konseptualnya untuk memeroses tiga jenis informasi, yaitu informasi grafemik, sintaksis, dan semantik, yang kesemuanya dapat menjadi tujuan pembaca. Adapun langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam pembelajaran keterampilan membaca adalah sebagai berikut: (1) memahami dan mengembangkan kosa kata; (2) mengatur atau menyesuaikan kecepatan membaca terhadap berbagai pokok persoalan dan tujuan; (3) penguasaan berbagai cara yang digunakan pembaca untuk memahami makna bacaan, yang mencakup, mengenal pola-pola organisasi karangan, dapat membedakan antara fakta dan gagasan (*judgement*), mengenal rasional pengarang dan melihat dengan tajam pengarang, dan

dapat melaksanakan penafsiran nilai-nilai dan merasakan suasana batin pengarang.

Keterampilan membaca terbagi atas tiga tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap perkembangan, dan tahap transisi. Pada tahap persiapan siswa mulai menyadari tentang fungsi barang cetak, konsep tentang cara kerja barang cetak, konsep tentang huruf, dan konsep tentang kata. Tahap perkembangan yaitu, siswa mulai memahami pola bahasa yang tertuang dalam bahan cetak, siswa mulai memasangkan satu kata dengan kata lainnya. Pada tahap transisi, siswa sudah mampu mengubah kebiasaan membaca bersuara menjadi membaca dalam hati. Artinya siswa mulai melakukan kegiatan membaca dengan santai (tidak tegang). Untuk menciptakan aktivitas mental yang optimal dalam pembelajaran keterampilan membaca, maka guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) memilih dan menyiapkan bahan bacaan yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan siswa, kompetisi bahasa, minat, dan tingkat kesukaran; (2) melaksanakan dan membimbing pembelajaran membaca untuk mencapai tujuan-tujuan khusus, dengan memberikan berbagai kesempatan kepada siswa guna melaksanakan pembacaan yang efektif dan efisien; (3) merumuskan tujuan-tujuan khusus yang mendasari, pembinaan, minat, pengembangan pemahaman, ketepatan, dan kecepatan membaca. Implikasi tujuan pembelajaran keterampilan membaca meliputi: (1) suatu program pembelajaran membaca bertujuan untuk; (a) menambah kesempatan dan memperbaiki pemahaman, (b) mengajar siswa bagaimana mengadaptasikan pendekatan membaca terhadap berbagai variasi bahan bacaan, (c) memperbaiki pembacaan

bagi semua keterampilan berbahasa; (2) latihan membaca dilakukan agar siswa dapat mengapresiasi dan memperoleh kesenangan estetik dari prosa atau puisi (karya sastra); (3) program individual yang ditujukan untuk mendorong siswa agar membaca sebanyak-banyaknya yang memungkinkan pembelajaran itu dapat mengembangkan diri menjadi pembaca yang teliti sepanjang hidupnya.

Sannang (1985) mengemukakan beberapa strategi pembelajaran membaca sebagai berikut:

a) Untuk perbaikan penguasaan kosakata. Strateginya adalah menugaskan siswa untuk membaca dalam hati secara individual yang dilanjutkan dengan tugas sekurang-kurangnya sekali dalam seminggu untuk mencatat dan mempelajari pemilihan kata, sinonim, ekspresi idiomatik, derivasi kata-kata menarik, dan perubahan konotasi dan denotasi.
b) Untuk melatih keterampilan penggunaan kamus. Strateginya adalah membagi kelas menjadi dua atau empat kelompok kompetitif yang dilengkapi dengan media kamus, dan memberi waktu kira-kira sepuluh menit untuk eksplorasi kata-kata menarik dari segi asal, derivasi, dan maknanya.
c) Untuk mengembangkan pemahaman. Strateginya adalah membagi kelas dalam kelompok diskusi empat sampai lima orang untuk membahas, penataan gagasan dan fakta atau ilustrasi, penggunaan bahasa figuratif, interpretasi terhadap ironi dan stire dari teks sastra.
d) Untuk membina kecepatan membaca. Strateginya adalah memberikan latihan skimming dengan cara melatih kecepatan membaca tiap halaman buku untuk mencari informasi tertentu, atau melokalisasi pesan yang ingin dibaca lebih teliti. Latihan skimming bisa meliputi skimming surat kabar untuk mencari aneka jenis iklan dan slogan. Juga dapat dengan bentuk skimming buku baru karya sastra untuk melacak plot dan pelaku, skimming buku teks untuk menentukan suatu subjek yang tidak ditunjuk dalam indeks, dan skimming ensiklopedi untuk mencari tokoh sejarah atau fakta berkenaan dengan penulis yang diidentifikasi.

Menurut pendapat Aminuddin (2000:19) secara konseptual pembacaan cerita dapat dikaitkan dengan dua ragam atau bentuk membaca, yaitu membaca teknik dan membaca estetis. Istilah membaca teknik sering juga disebut membaca

lisan (*oral reading*) atau membaca nyaring (*reading aloud*). Disebut demikian, karena membaca teknik adalah membaca yang dilaksanakan secara bersuara sesuai dengan aksentuasi, intonasi, dan irama yang benar selaras dengan gagasan serta suasana penuturan dalam teks yang dibaca.

Kemampuan membaca siswa sama pentingnya dengan kemampuan menyimak. Kedua kemampuan ini memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui sumber-sumber tertulis. Dihubungkan dengan kegiatan akademik, kemampuan membaca siswa merupakan hal yang sangat penting karena salah satu cara menambah pengetahuan seseorang melalui ketekunannya dalam membaca.

Tujuan pembelajaran membaca yang diinginkan KTSP yaitu agar siswa mampu memahami pesan yang disampaikan lewat penggunaan bahasa tulis secara cermat, tepat, cepat, kritis dan kreatif (Syafi'ie dan Subana, 1993: 47). Kecermatan memahami pesan dalam aktivitas membaca sangat penting artinya dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu dapat mengembangkan kompetensi dan wawasan yang memadai bagi siswa. Mancapai kompetensi tersebut, maka dalam pembelajaran membaca harus memperhatikan beberapa hal yaitu (1) siswa mengamati gambar-gambar bunyi bahasa menurut sistem ortografi (tulisan) bahasa yang bersangkutan secara bertahap, dari kata, kelompok kata, frase, klausa, kalimat, dan wacana, (2) siswa mengidentifikasi kata-kata yang mengacu pada konsep tertentu, (3) siswa mengikuti rangkaian tulisan secara linear, logis, dan sistematis menurut kaidah-kaidah tata bahasa Indonesia, (4) siswa menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan teks

bacaan untuk memperoleh pemahaman terhadap isi bacaan, (5) siswa memahami hubungan antara gambar bunyi dan bunyi, hubungan antara kata dengan artinya, (6) siswa membuat kesimpulan dan menilai isi bacaan, (7) siswa dapat mengingat hal-hal yang telah dipelajari di masa yang lalu dan meramunya dengan ide-ide serta fakta-fakta baru yang diperolehnya, dan (8) siswa memusatkan perhatian ketika sedang membaca, membangkitkan kegemaran membaca, dan menumbuhkan motivasi membaca (Tarigan, 2008: 14-15).

Rangkaian prosedur diatas merupakan persyaratan untuk melakukan kegiatan membaca yang sesungguhnya. Berdasarkan hal itu, dalam kegiatan belajar-mengajar perlu dicermati beberapa rangkaian yaitu, (1) mengenal dan menguasai sistem tulisan dalam bahasa Indonesia, (2) mengenal dan mengunakan kata-kata beserta artinya, (3) memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dalam bacaan (memahami bacaan secara literal), (4) memahami implikasi yang tidak dinyatakan secara eksplisist dalam teks bacaan, (5) memahami hubungan-hubungan dalam berbagai macam kalimat, (6) memaham hubungan antara bagian-bagian teks bacaan melalui penarkah kohesif, baik secara grama tikal maupun leksikal, (7) memahami ide pokok informasi-informasi yang penting, (8) membedakan ide pokok dengan ide-ide penjelas, (9) membuat simpulan bacaan, (10) membuat penilaian terhadap isi bacaan, (11) memahami nilai dan fungsi bacaan, (12) menggunakan pemerolehan kegiatan membaca untuk berbagai kepentingan praktis serta memperluas wawasan (Syafi'ie dan Subana, 1993: 47-48).

Melalui kegiatan membaca siswa diharapkan menguasai seluruh keterampilan khusus yang dikemukakan di atas dengan sebaik-baiknya. Penguasaan secara menyeluruh merupakan solusi dalam memacu pencapaian tujuan pembelajaran membaca, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Mencapai tujuan pembelajaran membaca maka siswa perlu memperhatikan tahap-tahap membaca. Menurut Tarigan (2008: 18-19) tahap-tahap membaca yaitu persiapan membaca, skimming/skenning, dan membaca intensif. Lebih jelasnya dapat dilihat pada pemaparan berikut.

a) Tahap persiapan membaca

Tahap persiapan siswa dilatih mengembangkan keterampilan mengantisipasi dan memprediksi isi bacaan dengan cara yaitu (a) membaca judul utama, subjudul, skema, melihat gambar-gambar dan sebagainya yang merupakan bagian dari teks bacaan, (b) merangkum pendapat yang sudah ada untuk membuat kesimpulan bacaan, (c) memperkirakan hal-hal apa saja yang penting yang mungkin dikemukakan di dalam teks bacaan berdasarkan judul, atau kalimat paragraph pertama bacaan itu.

b) Tahap *skimming/skenning*

Skimming adalah membaca sekilas untuk memperoleh pokok-pokok isi informasi bacaan. Membaca *skenning* adalah membaca membaca cepat untuk memperoleh informasi khusus yang ada dalam bacaan. Agar siswa terampil membaca skimming dan skenning diperlukan strategi pembelajaran membaca dengan langkah-langkah berikut yaitu (a) mencari pokok-pokok isi bacaan, (b)

mengidentifikasi kalimat topik dan ide pokok, (c) membuat skema atau mengisi daftar dengan konsep-konsep kunci, (d) membuat penilaian secara garis besar terhadap isi uraian suatu subjudul, dan (e) membuat judul suatu karangan, membuat subjudul untuk suatu bagian uraian.

c) Tahap membaca intensif (Decoding)

Tahap membaca intensif, siswa dilatih menguasai atau memahami kata, kelompok kata, kalimat, ungkapan dan sebagainya yang dikenal sebagai symbol kebahasaan. Pada tahap ini disebut *decoding*. Latihan-latihan yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu (a) memperkurakan makna kata-kata, frase, dan ungkapan yang terasa sulit dalam bacaan, dan (b) memahami fungsi kata-kata tugas dalam hubungan diantara kalimat dan antarkalimat dan memahami unsur-unsur peralihan yang berfungsi sebagai penanda kohesi dan koherensi dalam paragraf.

d) Tahap membaca pemahaman

Membaca pemahaman merupakan tingkatan membaca yang paing tinggi karena siswa tidak hanya dituntut memahami apa yang tersirat di dalam bacaan, tetapi juga yang tersirat. Pada tahap ini diharapkan siswa mampu memahami apa yang ada diantara baris *(between the lines)* dan bahkan apa yang ada diluar baris-baris kalimat dalam bacaan itu *(beyond the lines).* Mencapai tahap ini, siswa perlu diberi tugas-tugas membaca, baik membaca *intensif* maupun membaca *ekstensif.* Tugas membaca siswa perlu dilaporkan pada guru dalam bentuk ringkasan. Guru

dituntut membaca dan menilai setiap laporan bacaan siswa dan selanjutnya dikembalikan untuk dikembangkan lebih lanjut.

4. Pembelajaran keterampilan menulis

Menurut pendapat Lado (dalam Sannang, 1985) mengemukakan bahwa menulis adalah meletakkan atau mengatur symbol-simbol grafis yang menyatakan pemahaman suatu bahasa sedemikian rupa sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol grafis itu, sebagai bagian dari penyajian satuan-satuan ekspresi bahasa.

Menulis juga dapat dipandang sebagai upaya untuk merekam ucapan manusia menjadi bahasa baru, yaitu bahasa tertulis. Proses pembelajaran keterampilan menulis merupakan suatu proses yang sangat kompleks, yang merupakan keterampilan berbahasa yang membutuhkan perhatian paling akhir di sekolah. Menulis sering dipandang secara berlebihan sebagai suatu ilmu dan seni karena di samping memiliki aturan-aturan pada unsur-unsurnya, juga mengandung tuntutan bakat yang menyebabkan suatu tulisan tidak semata-mata sebagai batang tubuh sistem yang membawakan makna atau maksud, tetapi juga membuat penyampaian maksud tersebut menjadi unik dan menarik, serta menyenangkan pembacanya.

Program pembelajaran menulis pada dasarnya dilaksanakan untuk mencapai tujuan sebagai berikut: (1) mendorong siswa untuk menulis dengan jujur dan bertanggung jawab, dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa secara berhati-hati, integritas, dan sensitif; (2) merangsang imajinasi dan daya pikir atau

intelek siswa; (3) menghasilkan tulisan atau karangan yang bagus organisasinya, tepat, jelas, dan ekonomis penggunaan bahasanya.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, prinsip yang mendasari program pembelajaran menulis adalah sebagai berikut: (1) menulis merupakan proses dua arah, dalam pengertian si penulis menyampaikan atau menghasilkan dan menghendaki sesuatu dari pembacanya; (2) menulis didasarkan pada pengalaman, yakni bahwa sumber utama tulisan adalah pengalaman si penulis; (3) perbaikan hasil tulisan terjadi karena praktik, dalam pengertian bahwa aktivitas menulis yang kontinu dapat mengembangkan kelancaran, keterampilan dan keteraturan pikiran; (4) pengertian yang akan dikandung atau dilahirkan dalam tulisan lahir lebih awal sebelum tercipta bentuk.

Berikut ini, disajikan beberapa langkah yang penting dipedomani guru atau murid dalam proses pembelajaran keterampilan menulis adalah sebagai berikut: (1) diskusi umum atau kelas dan kelompok guna menghasilkan topik-topik untuk dijadikan rujukan memulai sebuah tulisan; (2) siswa menuliskan kerangka kasar dan menghaluskannya dengan sebaik-baiknya; (3) guru membaca dan member komentar tulisan siswa; (4) mendiskusikan hasil tulisan siswa secara berkelompok atau diskusi kelas; (5) guru menggunakan perangkat tulisan untuk menentukan segi-segi atau hal-hal yang harus dibicarakan atau diajarkan (6) siswa merevisi karangan atau tulisan sesuai dengan saran-saran yang diperoleh dalam diskusi kelompok atau diskusi kelas.

Berdasarkan pendapat Poerwadarminta (1979) menyatakan bahwa menulis selalu berurusan dengan bahasa. Hanya bahasalah satu-satunya rumusan untuk

menulis, itulah sebabnya kecakapan menggunakan bahasa merupakan bekal utama. Selanjutnya Tarigan (2007) mengemukakan pula bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Program pembelajaran keterampilan menulis harus dirancang dengan cermat dan teliti. Oleh karena itu, tugas-tugas yang diberikan kepada siswa dapat diatur dari yang sederhana menuju ke yang kompleks, dari yang mudah ke yang sukar, dan yang mencerminkan eksplorasi pengalaman dan pikiran siswa dari kehidupan sehari-hari yang konkret sampai pada hal-hal yang menuntut pemikiran yang abstrak.

Sejalan dengan penjelasan di atas, maka pembelajaran keterampilan menulis dapat diurutkan sebagai berikut: (1) penciptaan diksi, yaitu siswa mendapat latihan untuk memilih kata secara tepat dan menggunakannya sesuai dengan gagasan dan perasaannya, serta pembaca yang ingin dituju dengan karangannya itu; (2) pembuatan kalimat efektif, siswa berlatih menciptkan berbagai variasi kalimat serta memilihnya sedemikian rupa sehingga siswa benar-benar mengasyikkan pembacanya, karena tulisan itu dibangun dengan kalimat-kalimat yang efektif; (3) membangun paragraf, yaitu dengan cara siswa dilatih membuat paragraph yang disusun berdasarkan kalimat topik yang dikembangkan dengan kalimat-kalimat penjelas, kalimat topik dikembangkan sampai akhirnya terbentuk sebuah paragraf induktif dan deduktif; (4) menyusun paragraf, siswa diminta menyusun beberapa paragraf secara kronologis dengan sistem tertentu berdasarkan suatu topik atau judul karangan, sehingga secara padu membentuk

sebuah tulisan atau karangan yang serasi dan utuh; (5) pembatasan dan penjabaran topik, yaitu siswa harus mampu membatasi ruang lingkup judul atau topik karangan, kemudian dijabarkan sedemikian rupa sehingga disusun suatu karangan sesuai dengan kemampuan dan waktu yang tersedia; (6) penilaian jenis dan penciptaan wacana, yaitu siswa diberi latihan untuk dapat menyusun suatu wacana (eksposisi, deskripsi, argumentasi, dan narasi) kemudian dapat membentuk suatu wacana yang menjadi sebuah hasil karangan yang baik dan benar. Berdasarkan sifat teknik penyajiannya dikenal empat jenis menulis yaitu: (1) eksposisi atau paparan, (2) deskripsi atau lukisan, (3) argumentasi atau dalihan, (4) narasi atau kisahan.

1) Eksposisi; Syafi'ie (1990:160) menyatakan bahwa eksposisi adalah wacana yang berusaha menjelaskan pokok pikiran yang dapat memperluas pengetahuan pembaca. Wacana ini bertujuan menyampaikan fakta-fakta secara teratur, logis dan saling bertautan dengan maksud untuk menjelaskan suatu ide, istilah, masalah, proses, unsur-unsur sesuatu, hubungan sebab akibat dan sebagainya. Wacana ini dapat memberikan keterangan, serta dapat mengembangkan gagasan agar menjadi luas dan mudah dimengerti.
2) Deskripsi; Menurut Syafi'ie (1990:156) deskripsi adalah tulisan yang menggambarkan sesuatu sesuai dengan yang sebenarnya, sehingga pembaca dapat mencitrai (melihat, mendengar, mencium, dan merasakan) yang dilukiskan itu sesuai dengan citra penulisnya.
3) Argumentasi; Supriyadi (1992:244) menyatakan bahwa argumentasi adalah suatu jenis wacana atau tulisan yang memberikan alasan dengan contoh dan

bukti yang kuat serta menyakinkan agar pembaca terpengaruh dan membenarkan pendapat, gagasan, sikap, dan keyakinan penulis, sehingga mau berbuat sesuai dengan kemampuan menulis.

4) Narasi; Supriyadi (1992:242) menyatakan bahwa wacana narasi adalah rangkaian tuturan yang menceritakan atau menyajikan suatu hal kejadian melalui tokoh atau pelaku dengan maksud memperluas pengetahuan, pendengar atau pembaca.

Tujuan yang ingin dicapai pada aspek keterampilan menulis yang diamanatkan di dalam kurikulum bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar yaitu agar siswa mampu: (1) mampu memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis, (2) mampu menuangkan ke dalam bentuk-bentuk tuturan dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia, (3) mampu menuliskan sesuai dengan pedoman Umum Ejaan Yang Disempurnakan (selanjutnya disingkat EYD), (4) mampu memilih ragam bahasa Indonesia sesuai dengan konteks komunikasi. (Syafi'ie dan Subana, 1933:57).

Mencapai tujuan pembelajaran keterampilan menulis, khususnya pada tingkat sekolah dasar dianjurkan agar guru bahasa Indonesia memperhatikan tahap-tahap menulis untuk diterapkan, sebagai berikut:

a) Tahap persiapan

Siswa bersama guru mendiskusikan kegiatan menulis yang dikerjakan sesuai dengan KD dan indicator yang ingin dicapai dalam kurikulum pada setiap tingkat pendidikan. Kegiatan selanjutnya ialah membahas model bentuk tulisan yang akan dikerjakan siswa, terutama mengenai pengorganisasian (perwajahan)

jenis wacana itu dan topik tulisan. Pada tahap ini guru diharapkan mengarahkan siswa sebaik-baiknya agar dapat mengerjakan tugas-tugas dengan baik sesuai dengan prosedur.

b) Tahap menulis

Siswa menulis karangan sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang telah diperoleh dari guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas. Guru memberikan petunjuk kepada siswa tentu berpedoman pada perencanaan pembelajaran keterampilan menulis yang telah disusun sebelum melakukan kegiatan proses belajar-mengajar di kelas.

c) Tahap revisi

Tahap revisi dilaksanakan setelah siswa selesai merampungkan aktivitas menulisnya. Guru bersama siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Siswa dianjurkan melakukan revisi setelah karangannya rampung. Hal-hal yang perlu diperbaiki adalah merevisi suatu tulisan atau karangan yang baru saja dikerjakan. Hal yang perlu diperhatikan dalam merevisi suatu karangan yaitu susunan penyajian, pilihan kata atau istilah, penulisan ejaan, dan penataan tepi lembar

karangan (margin), kohesi/koherensi dalam paragraph, dan penataan ide.

Tahap menulis yang dikemukakan di atas diterapkan dalm kegiatan belajar-mengajar di kelas. Penerapan tahap itu akan menjadi pengetahuan bagi siswa dalam melakukan kegiatan menulis untuk berbagai keperluan dalam

aktivitas berkomunikasi. Tulisan untuk tujuan ini memerlukan pemahaman kondisi pembaca secara luas.

H. Hasil belajar Bahasa Indonesia

Istilah lain dari hasil belajar adalah prestasi belajar. Harahap (dalam Djamarah, 1994: 20) mengemukakan bahwa "Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan muridnya yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum."Selanjutnya, Poerwadarminta (1984: 768) mengemukakan bahwa "prestasi adalah hasil yang dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya."

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan suatu kegiatan, yang ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan dengan hal ini, maka antara proses belajar dengan perubahan adalah dua gejala yang saling terkait, yakni belajar sebagai proses dan perubahan sebagai bukti dari hasil yang diproses.Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 17) belajar diartikan "(1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; (2) beratih; dan (3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman." Sedangkan Mitheringthon (dalam Djamarah, 1994: 86)

mendefinisikan “Belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.”

Dengan demikian, maka hasil belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2002: 895) didefinisikan “sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu dengan menggunakan alat pengukur keberhasilan belajar siswa, berupa penilaian dan pengukuran, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai atau dikerjakan oleh siswa, yang ditunjukkan melalui kemampuan memahami materi setelah diadakan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar itu menjadi gambaran berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang didapatkan siswa, kemudian dinyatakan dalam bentuk angka-angka (nilai). Di samping itu, akan terlihat pula berhasil tidaknya pelaksanaan proses pembelajaran secara keseluruhan, khususnya pembelajaran aspek keterampilan menulis.

Definisi lain dikemukakan oleh Abdurrahman (1999: 37) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu,hasil belajar merupakan salah satu ukuran penguasaan siswa mendapatkan pelajaran di sekolah. Untuk mengukur kemampuan siswa tersebut

dilakukan evaluasi. Evaluasi hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pengumpulan data mengenai kemampuan belajar siswa untuk menentukan apakah kompetensi dasar dan indikator hasil belajar tercapai seperti apa yang diharapkan. Untuk mengetahui hal tersebut, diadakan pengukuran. Pengukuran adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam upaya kemampuan menyerap materi pelajaran yang diberikan.

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar yang diharapkan dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang pengajaran secara tepat dan penuh arti. Dari hasil belajar inilah selanjutnya dapat dirumuskan metode pembelajaran yang lebih baik dan sempurna.

Kingsley (Sudjana, 2000:45) membagi tiga macam hasil belajar, sebagai berikut:

1) Ketrampilan dan kebiasaan
2) Pengetahuan dan pengertian
3) Sikap dan cita-cita

Setiap bagian di atas dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Gagne (Sudjana, 2000: 45) juga mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, sebagai berikut:

1) *Verbal information*
2) *Intelektual skill*
3) *Cognitive strategy*
4) *Attitude, dan*
5) *Motor skil*

Bloom (Sudjana, 2000: 46) juga menggolongkan tipe hasil belajar menjadi tiga bagian, yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya, Sudjana (2000) dalam bukunya ”Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar” mendefenisikan ”Hasil belajar sebagai alat indikator yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh peserta didik”.

Demikian pula Bloom (Sudjana, 2000) menyebutkan beberapa kriteria dalam menilai proses belajar mengajar sebagai berikut:

a) Konsistensi kegiatan belajar-mengajar dengan kurikulum;
b) Keterlaksanaanya oleh guru;
c) Keterlaksanaanya oleh siswa;
d) Motivasi belajar siswa;
e) Keaktifan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar;
f) Interaksi guru-siswa;
g) Ketrampilan guru mengajar;
h) Kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa;

Sudjana (2005) juga mengemukakan prinsip-prinsip penilaian sebagai berikut:

a) Penilaian hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupasehingga jelas abilitas yang akan dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian;
b) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar;

c) Penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif;

d) Penilaian hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.

Ada beberapa langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan proses penilaian hasil belajar, sebagai berikut:

a) Merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran;

b) Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran;

c) Menyusun alat penilaian;

d) Menggunakan hasil penilaian sesuai dengan tujuannya;

Suherman (2003) mengemukakan cara memberikan penilaian dalam pembeljaran adalah sebagai berikut:

1) Pengamatan terhadap siswa saat bekerja;

2) Mendengarkan dengan cermat apa yang sedang diperbincangkan siswa;

3) Mendengarkan dengan cermat pendapat siswa;

4) Menganalisis hasil kerja siswa;

5) Melalui tes.

Hasil belajar merupakan salah satu unsur penting dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran yang efektif menghendaki penggunaan alat-alat untuk menentukan apakah suatu hasil belajar yang diinginkan telah tercapai. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah merupakan salah satu upaya yang

diharapkan merupakan kegiatan pembelajaran dalam rangka pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran dan sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan adanya penilaian terhadap hasil belajar. Penilaian adalah kegiatan membandingkan hasil pengukuran (skor) sifat suatu objek dengan acuan yang relevan sedemikian rupa sehingga diperoleh suatu kualitas yang bersifat kuantitatif. Penilaian hasil belajar pada hakikatnya adalah penilaian terhadap perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses belajar untuk mengukur sejauh mana anak didik telah berhasil tujuan-tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Sebagai tindak lanjut dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar matematika siswa, akan ditentukan daya serap siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Menentukan daya serap akan sangat berguna sebagai balikan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya dan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Jadi, daya serap diartikan sebagai persentase penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajarinya. Sedangkan yang dimaksud daya serap siswa dalam penelitian ini adalah persentase penguasaan siswa untuk pokok bahasan bangun segiempat yang telah diajarkan. Sedangkan kriteria ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari daya serap siswa. Kriteria ketuntasan belajar siswa yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan adalah sebagai berikut: “Seorang dikatakan tuntas belajar untuk program satuan pelajaran, bila daya serap yang diperoleh minimal

65% dan ketuntasan belajar klasikal adalah apabila 85% jumlah siswa telah mencapai daya serap sekurang-kurangnya 65%".

I. Kerangka Pikir

Berdasarkan pendapat Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2010: 91) dinyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pikir bertujuan untuk menjelaskan secara teoretis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoretis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan variabel dependen. Pertautan antar variabel tersebut dirumuskan dalam bentuk paradigma penelitian. Berdasarkan pendapat Suryasumantri (dalam Sugiyono, 2010: 92) mengatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Kriteria utama sebuah kerangka pemikiran adalah alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka pikir yang membuahkan kesimpulan dalam bentuk hipotesis. Jadi pada prinsipnya, kerangka pikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang sudah dideskripsikan. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga dapat menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti.

Setelah penulis melakukan deskripsi teori, maka disusunlah kerangka pikir. Kerangka pikir yang dihasilkan adalah kerangka pikir komparatif sebagai

berikut: Jika penerapan model *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw diterapkan secara efektif, maka hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia menjadi tinggi, artinya ada perbedaan positif dan signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*& Jigsaw terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tetebatu.Berdasarkan pembahasan teoretis pada bagian tinjauan pustaka, berikut ini diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw dalam penelitian ini adalah untuk menata pembelajaranberbahasa yang menerapkan prinsip-prinsip kompetensi komunikatif dan berorientasi kepada tujuan belajar bahasa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menyapa, meminta maaf, menasihati, memuja atau mengungkapkan pesan tertentu dalam kegiatan berkomunikasi. Untuk memaksimalkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamentsdan Jigsaw* dalam pembelajaran berbahasa Indonesia berdasarkan kurikulum 2006, guru perlu melibatkan siswa secara aktif, kreatif, inovatif, dan bermakna dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa bukan hanya bersifat fisik, melainkan juga keterlibatan secara mental melalui struktur kognitif dalam proses asimilasi dan akomodasi dari pengalaman-pengalaman. Pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar yang demikian itu dikenal dengan pembelajaran berdasarkan prinsip komunikatif.

Bertolak dari pemikiran tersebut, berarti dalam proses pembelajaran berbahasa Indonesia siswalah yang menjadi pusat perhatian dalam arti luas, terutama dari sudut pandang kegiatan belajar-mengajar, bukan dari sudut guru.

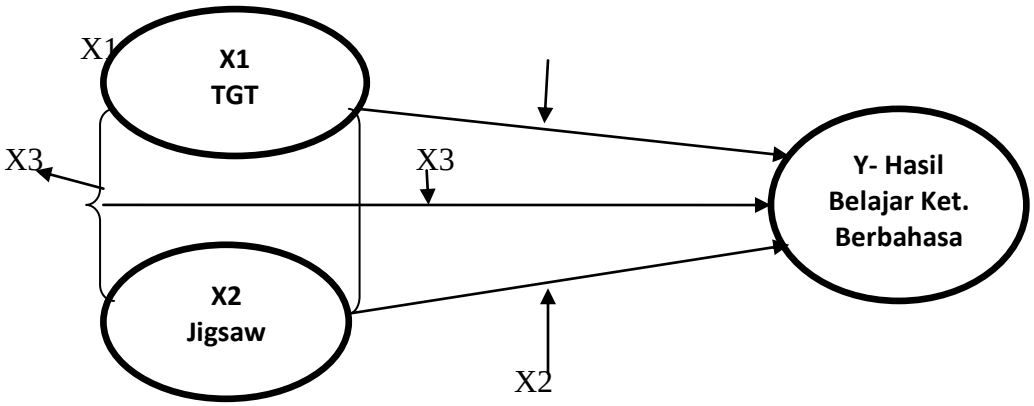
Oleh karena itu, pembelajaran ditekankan pada siswa sebagai subjek yang aktif dan kreatif dalam memahami dan menggali isi pembelajaran dalam berkomunikasi. Dengan perkataan lain, siswalah yang berperan aktif belajar bahasa Indonesia untuk memperoleh kemampuan berbahasa Indonesia melalui penghayatan dan pengalaman secara total dengan cara mengkaji, berlatih, dan menghayati hakikat dan fungsi bahasa Indonesia.

Optimalisasipenerapan model *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia itu sangat ditentukan oleh interaksi pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu guru dan siswa. Dalam hubungan ini salah satu cara untuk mewujudkan interaksi yang dimaksud adalah tatap muka antara guru dan siswa. Dalam saat-saat semacam itu dapat dikembangkan komunikasi dua arah. Guru dapat menanyai dan mengungkapkan keadaan siswa dan sebaliknya siswa mengajukan berbagai persoalan dan hambatan yang sedang dihadapi.

Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia berdasarkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa belum mencapai tujuan. Hal ini disebabkan oleh guru belum memahami dengan baik konsep pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Kurikulum bahasa dan Sastra Indonesia 2006, masih kurangnya sarana pelajaran, alokasi waktu yang disediakan terbatas, buku wajib terkadang tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum, dan masih kurangnya pelatihan dan pendidikan tentang penerapan Kurikulum bahasa dan Sastra Indonesia 2006 tentang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran khususnya model *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw.Berdasarkan fenomena tersebut,

maka perlu dikaji secara mendalam pembelajaran bahasa Indonesia yang meliputi empat aspek ketrampilan berbahasa melalui peran guru, peran siswa, serta interaksi belajar-mengajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di Kabupaten Gowa.Bahasa merupakan alat komunikasi dan wujud pemakaian bahasa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan adalah berupa kalimat. Kalimat dalam bahasa Indonesia tentunya terdiri atas kata-kata bahasa Indonesia, yang disusun berdasarkan kaidah yang berlaku dalam bahasa Indonesia. Kenyataan ini, terlihat di sekolah bahwa materi pelajaran bahasa Indonesia belum mencapai sasaran. Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw, dikenal beberapa langkah-langkah pembelajaran yang terkait dengan materi pelajaran, buku paket, materi yang berdasarkan tugas-tugas dan materi yang berdasarkan realita. Untuk lebih memperjelas kerangka pikir tersebut, disajikan dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 2.6 Kerangka Pikir



Keterangan:
X1 : Model Pembelajaran TGT
X2 : Model Pembelajaran Jigsaw
X3 : Model Pembelajaran TGT dan Jigsaw
Y : Hasil belajar Keterampilan Berbahasa

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang di kemukakan pada bagian kajian pustaka, maka penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruhmodel pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran*Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*.
2. Ada pengaruh interaksi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia.
3. Ada perbedaanmodel pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi.
4. Ada perbedaanmodel pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.

BAB III

METODE PENELITIAN

Secara berturut-turut pada bab ini diuraikan mengenai: (1) JenisPenelitian, (2) Variabel Penelitian, (3) Defenisi Operasional Variabel, (4) Desain Penelitian, (5) Populasi dan Sampel, (6)Instrument Penelitian, dan (7) Teknik Pengumpulan Data, dan (8) Teknik Analisis Data, (9) Hipotesis Statistik

A. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif ini, dapat diartikan sebagai pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan denagan cara sampel populasi, dan pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, dan analisisdata menggunakan statistik inferensial dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan lebih awal.

Selanjutnya metode yang dipilih dan ditetapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen,yang merupakan bagian dari jenis penelitian kuantitatif. Dipilihnya metode eksperimen ini adalah untuk menguji secara benar hipotesis statistik yang menyangkut pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia.

B. Variabel Penelitian

Pengertian variabel penelitian, adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal atau permasalahan tersebut kemudian diambil kesimpulannya. Menurut Hatch & Farhady (dalam Sugiyono. 2010: 60) dikatakan bahwa secara teoretis variabel dapat didefenisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai "Variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Menurut Sugiyono(2010: 61) menyatakan bahwa variabel adalah konstrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari.

Berdasarkan pendapat atau pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pada judul penelitian disertasi ini, maka variabel penelitian ini terdiri atas dua variabel independen yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan model pembelajaran *Jigsaw*, dan satu variabel dependen yaitu hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia.

Variabel pertama adalah variabel Independen yang biasa juga disebut variabel stimulus, prediktor yang dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Varibel bebas atau independen yang diajukan oleh peneliti adalah:"Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw" sebagai variabel X.

Varibel kedua adalah variabel Dependen, sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat ini adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen atau terikat yang diajukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah,"hasil belajar aspek keterampilan berbahasa Indonesia (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) siswa kelas V SD Inpres Tetebatu."

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam pemaknaan beberapa istilah, maka perlu dibuat definisi operasional variabel sebagai berikut :

a) Pembelajaran model *Teams Games Tournaments*dan Jigsaw adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi aktivitas dan hasil belajar mengajar. Sebagai prosedur yang sistematik ditandai dengan sintaks dari *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw.

b) Hasil belajar adalah keterlibatan unsur-unsur kognitif tingkatan aplikasi, analisis, sintesis, dalam kegiatan belajar-mengajar aspek keterampilan berbahasa Indonesia. Keterlibatan kognitif dalam pembelajaran berbahasa pada fase operasional formal, siswa berumur sekitar sebelas tahun ke atas, tepatnya siswa itu belajar di kelas V sekolah dasar. Hasil belajardalam peelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa melalui kegiatan

evaluasi dalam bentuk tes dan nontes.Hasil belajar keterampilan berbahasa adalah skil yang dimiliki oleh siswa dalam hal menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek itu menjadikan siswa mampu berkomunikasi secara verbal dengan mengunakan bunyi dan tulisan sebagai sarananya.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *EksperimentalFaktorial dengan desain treatment by level 2x2*. Perlakuan yang diberikan adalah model pembelajaran yaitu model *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.1Desain Penelitian *treatment by level2x2*

Kelompok	Perlakuan Model Pembelajaran	
	TGT (A-1)	Jigsaw (A-2)
Tinggi B1	A1 B1	A2 B1
Rendah B2	A1 B2	A2 B2

Keterangan :

Variabel Perlakuan = A adalah model pembelajaran

1. A1 = *Teams Games Tournaments (TGT)*
2. A2 = *Jigsaw*

Variabel Terikat = B adalah hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia.

1. B1 = Hasil belajar tinggi
2. B2 = Hasil belajar rendah

Sesuai yang telah digambarkan pada tabel 3.3 ekperimen ini melibatkan dua kelompok subjek. Kedua kelompok subjek diberi perlakuan berbeda yaitu dua kelompok subjek diberi perlakuan model-model pembelajaran kooperatif tipe*Teams Games Tournaments*, sedangkan kelompok subjek lainnya diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Sesudah waktu pemberian perlakuan, selama 2 x 35 menit berakhir, kedua kelompok (kelas) subjek diberi posttes. Posttest terdiri atas 10 item disediakan waktu untuk mengerjakan 2 x 35 menit.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, yang meliputi semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, Arikunto (2010:173).Populasi penelitian ini, adalah keseluruhan siswa kelas V Sekolah Dasar Inpres Tete Batu di Kecamatan Pallangga. Anggota populasi yangdijadikan sebagai subjek penelitian, memiliki kemampuan akademik yang sama. Kemampuan akademik yang dimaksud adalah berdasarkan pada prestasi siswa kelas V Sekolah Dasar Inpres Tete Batu secara keseluruhan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitiuntuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sekolah yang dipilih adalah Sekolah Dasar Inpres Tete Batu yang lokasinya terletak di kecamatan Pallangga. Pada saat pelaksanaan penelitian, guru-guru yang dilibatkan dalam proses kegiatan belajar-mengajar telah terbiasa

mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw.*

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Sekolah Dasar	Kelas V		Jumlah
Inpres Tete Batu	Va. 43	Vb. 43	86

Sumber : SD Inpres Tete Batu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

2. Sampel

Jika, kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian itu disebut penelitian sampel, Arikunto (2010:174). Sampel yang digunakan pada penelitian iniadalah teknik sampel populasi. Teknik sampel populasi dilakukan dengan jalan mengambil semua anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel penelitian. Teknik ini dilakukan dengan alasan jumlah populasi kurang dari 100 (seratus) responden.

Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan cara mengambil keseluruhan jumlah populasi.Setelah cara sampel populasi ini dilakukan, maka semua anggota atau siswa di kelas V SD Inpres Tete Batu menjadi anggota sampel. Selanjutnya sampel yang telah ditetapkan peneliti yang diambil dari populasi telah diuji dan dinayatakan representatif (mewakili) dan datanya homogen.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Sekolah Dasar	Kelas		Jumlah
	Va	Vb	
Inpres Tete Batu	43	43	86

Sumber: Data siswa kelas Va dan Vb, 2013

F. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian tersebut, terdiri atas empat jenis, yaitu, (1) lembar soal atau tes, untuk mengukur pencapaian perolehan hasil belajar, (2) lembar format angket yang digunakan untuk mengukur dan menetapkan tingkat keterampilan siswa berbahasa Indonesia, (3) lembar format observasi untuk mengukur pengaruh model *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*, (4) lembar format dokumentasi.

1. Lembar soal atau tes

Hasil belajar diukur dengan menggunakan tes kemampuan yang berdimensi pengetahuan berupa fakta,yang meliputi proses kognitifmengingat antara lain menghafal, menyebutkan dan mengurutkan; dan memahami meliputi menyatakan, menjelaskan, menunjukkan, menceritakan, melaporkan tugas atau materi pada pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sama dengan yang digunakan untuk tes kemampuan akhir.Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Penjaminan penskoran dan penilaian tes ini agar benar-benar objektif, maka penskoran dilakukan oleh peneliti. Cara seperti

ini diharapkan dapat mengurangi unsur subjektifitas, karena peneliti tidak mengenal secara dekat siswa yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah ditetapkan dan diaplikasikan pada tiap-tiap butir soal secara tuntas pada seluruh sampel penelitian.

Tabel 3.4 Kisi-kisi soal bahasa Indonesia Kls V SemesterGanjil

Dimensi Kognitif	Dimensi Pengetahuan		
	Fakta	Konsep	Prosedur/prinsip
C3 Aplikasi	1,3	2	-
C4 Analisis	4,5	6	10
C5 Sintesis	7, 8	9	-

2. Lembar Format Angket

Angket merupakan instrumen yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan alat pengambilan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang bisa diperoleh dari responden.

Alasan peneliti menggunakan metode angket sebagai instrumen penelitian adalah: (1) subjek (responden) adalah orang yang paling mengetahui tentang dirinya sendiri, (2) apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, (3) interpretasi subjek tentang pertanyaan yang diajukan

peneliti kepada responden adalah sama dengan yang dimaksudkan oleh peneliti, Sugiyono (2010: 194).

3. Lembar Format observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Kegiatan observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2010: 203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Instrumen observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang dibuat secara sistematis, tentang objek yang diamati, sesuai waktu dan tempatnya. Jadi, observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

4. Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi, tidak kalah pentingnya dari metode-metode yang lain. Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, notulen dan lain sebagainya, Arikunto (2010:274). Dibandingkan dengan metode yang lain, maka metode ini agak mudah, dalam arti apabila ada kekeliruan, datanya dapat dilihat kembali pada data dokumentasi.

Penggunaan metode dokumentasi, peneliti memegang *chek-list* untuk mencari variabel yang sudah ditentukan. Apabila terdapat/muncul variabel yang dicari, maka peneliti tinggal membubuhkan tanda *chek* atau *tally* di tempat yang disediakan.Jika, ada hal-hal yang tidak terdapat dalam daftar, maka peneliti dapat mencatat dengan menggunakan kalimat bebas.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) teknik tes untuk mengambil data hasil belajar yang terdiri atas 10 item soal dengan pemberian skor 0 untuk jawaban salah dan 1 untuk jawaban benar; (2)teknik angket yang terdiri atas 4 item pertanyaan diberi skor 1-4 untuk mengambil data aspek keterampilan berbahasa (mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis); (3) teknik observasi dipakai untuk mengambil data tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Jigsaw*, (4) teknik dokumentasi digunakan untuk mengambil data identitas siswa dan data sekolah sesuai dengan kebutuhan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Untuk pelaksanaan teknik analisis data, peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Persiapan,** kegiatan dalam langkah persiapan ini, antara lain: (1) mengecek nama dan identitas siswa; (2) mengecek kelengkapan data, artinya memeriksa isi intrumen pengumpulan data; (3) mengecek macam isian data, hal ini dilakukan jika, di dalam instrument atau beberapa data yang diisi "tidak tahu" atau isian lain yang tidak dikehendaki peneliti, padahal isian yang diharapkan adalah variabel pokok, maka item perlu didrop.

2. **Tabulasi,** hal-hal yang termasuk ke dalam kegiatan tabulasi ini, antara lain: (1) memberikan skor terhadap item-item yang perlu diberi skor; (2) memberikan kode terhadap item-item yang tidak diberikan skor; (3) mengubah jenis data, disesuaikan atau dimodifikasikan dengan teknik analisis yang digunakan; (4) memberikan kode *(coding)* dalam hubungan dengan pengolahan data, jika menggunakan computer; (5) Penyimpulan data; (6) analisis data untuk tujuan testing hipotesis; (7) analisis data untuk tujuan penarikan kesimpulan.

3. **Penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian,** hal-hal yang dikemukakan pada bagian ini adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan aturan-aturan yang ada, sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain penelitian. Penerapan ini dilakukan untuk mengetahui problema yang bertujuan untuk membandingkan dua fenomena atau lebih, dan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment)* antara variabel bebas dengan variabel terikat.

4. **Analisis Data,** untuk menganalisis data hasil penelitian penulis mengunakan statistik inferensial melalui fasilitas computer. Data yang dikumpulkan pada saat penelitian berupa skor kesiapan hasil belajar. Skor hasil belajar adalah skor pos-test untuk kedua kelompok subjek. Skor ini digunakan untuk menentukan normalitas dan homogenitas kelompok. Selanjutnya skor postes dianalisis dan digunakan untuk menguji hipotesis yang berkenaan dengan pengaruh perlakuan kepada kedua kelompok subjek penelitian. Setelah data rampung, baru kemudian dilakukan analisis yang meliputi: tabel, uji normalitas, uji homogenitas sebaran data untuk variabel terikat melalui postes/hasil belajar, dan pengaruh nilai rata-rata pada kedua sampel.

Selanjutnya, data diolah dan dianalisis dengan mempergunakan fasilitas komputer program SPSS versi 15.0 *for windows,* dan dilanjutkan dengan menggunakan ANAVA dua jalur dan uji Tukey.

Pengujian hipoetsis nol (HO) dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Adapun data yang dianalisis adalah sebagai berikut: (1) pengaruh model pembelajaran Kooperatif-*Teams Games Tournaments,* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia; (2) pengaruh model pembelajaranJigsaw terhadap hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia.

I. Hipotesis Statistik

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini dengan menggunakan notasi sebagai berikut:

Hipotesis 1

Ho : $\mu A1 \leq \mu A2$

H1 :$\mu A1 > \mu A2$

Hipotesis 2: Pengaruh interaksi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia.

Hipotesis 3

Ho :$\mu A1B1 \leq \mu A2B1$

H1 : $\mu A1B1 > \mu A2B1$

Hipotesis 4

Ho : $\mu A1B2 \leq \mu$A2B2

H1 :$\mu A1B2 > \mu A2B2$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Hasil penelitian

Pemaparan data hasil penelitian yang diutarakan pada bagian ini, terdiri atas: (1) datahasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan *Jigsaw*, (2) deskripsi data mengenai interakasi Model TGT dan Jigsaw terhadap hasil belajar siswa, (3) deskripsi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan Jigsaw dengan hasil belajar tinggi, dan (4) deskripsi data hasil belajar Keterampilan berbahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan Jigsaw dengan hasil belajar rendah. Untuk lebih jelasnya uraian mengenai keempat hal di atas, dikemukakan di bawah ini.

1. Deskripsi Data Hasil belajarKeterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa yang mengikuti Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan *Jigsaw*

Untuk mengetahui data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan *Jigsaw*, maka berikut ini disajikan dalam dua tabel, yaitu Tabel 4.1 yang berisi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT),* dan Tabel 4.2 berisi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw. Untuk lebih jelasnya kedua tabel tersebut di atas, dapat digambarkan di bawah ini.

Tabel 4.1 Skor Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments (TGT).*

No.	A1	Zi	f(zi)	S(zi)	fzi-szi
1	4	-1,6261	0,0525	0,1	0,0475
2	4	-1,5935	0,0525	0,1	0,0475
3	4	-1,5935	0,0525	0,1	0,0475
4	5	-1,1057	0,1283	0,23333	0,1050
5	5	-1,1057	0,1283	0,23333	0,1050
6	5	-1,1057	0,1283	0,23333	0,1050
7	5	-1,1057	0,1283	0,23333	0,1050
8	6	-0,6179	0,2584	0,4	0,1416
9	6	-0,6179	0,2584	0,4	0,1416
10	6	-0,6179	0,2584	0,4	0,1416
11	6	-0,6179	0,2584	0,4	0,1416
12	6	-0,6179	0,2584	0,4	0,1416
13	7	-0,1301	0,4356	0,5	0,0644
14	7	-0,1301	0,4356	0,5	0,0644
15	7	-0,1301	0,4356	0,5	0,0644
16	8	0,3577	0,6271	0,63333	0,0062
17	8	0,3577	0,6271	0,63333	0,0062
18	8	0,3577	0,6271	0,63333	0,0062
19	8	0,3577	0,6271	0,63333	0,0062
20	9	0,8455	0,7911	0,8	0,0089
21	9	0,8455	0,7911	0,8	0,0089
22	9	0,8455	0,7911	0,8	0,0089
23	9	0,8455	0,7911	0,8	0,0089
24	9	0,8455	0,7911	0,8	0,0089
25	10	1,3334	0,9026	1	0,0974
26	10	1,3334	0,9026	1	0,0974
27	10	1,3334	0,9026	1	0,0974
28	10	1,3334	0,9026	1	0,0974
29	10	1,3334	0,9026	1	0,0974
30	10	1,3334	0,9026	1	0,0974

Berdasarkan Tabel 4.9 diperoleh L_0 = **0,1416**

Berdasarkan data yang telah disajikan dalam Tabel 4.1 di atas, maka dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis

   H_0 = Data berdistribusi normal

   H_1 = Data berdistribusi tidak normal

2. Menentukan harga L_0

   Diketehui:

   a. Data $x_1,x_2,\ldots..,x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ dengan menggunakan rumus:

      $$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

      Keterangan:

      z_i = bilangan baku

      $\bar{x}$ = rata-rata

      s = simpangan baku sampel

   b. Setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung peluangnya $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

   c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$

      $$S(z_i) = \frac{\text{bannyaknya } z_1,z_2,\ldots..,z_n \text{yang} \leq z_i}{n}$$

   d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut atau harga L_0

3. Menentukan harga L_{tabel}

   Dari tabel uji Liliefors, untuk n= 30 dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,161$

4. Kriteria pengujian

   Terima H_0 jika $L_0 < L_{tabel}$

5. Kesimpulan

   Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni $0,1416 < 0,161$, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments*(TGT) berdistribusi normal.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) menunjukkan adanya kemampuan yang sama atau hampir sama, sehingga model pembelajaran tersebut sangat cocok diterapkan pada siswa kelas V SD Inpres Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Untuk mengetahui skor keterampilan berbahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model Jigsaw, maka dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Skor Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa

yang Mengikuti Pembelajaran Model Jigsaw

No.	A2	Zi	f(zi)	S(zi)	fzi-szi
1	3	-1,4659	0,0709	0,13333	0,0624
2	3	-1,4659	0,0709	0,13333	0,0624
3	3	-1,4659	0,0709	0,13333	0,0624
4	3	-1,4659	0,0709	0,13333	0,0624
5	4	-1,0305	0,1529	0,26667	0,1138
6	4	-1,0305	0,1529	0,26667	0,1138
7	4	-1,0305	0,1529	0,26667	0,1138
8	4	-1,0305	0,1529	0,26667	0,1138
9	5	-0,5951	0,2814	0,43333	0,1520
10	5	-0,5951	0,2814	0,43333	0,1520
11	5	-0,5951	0,2814	0,43333	0,1520
12	5	-0,5951	0,2814	0,43333	0,1520
13	5	-0,5951	0,2814	0,43333	0,1520
14	6	-0,1597	0,4469	0,5	0,0531
15	6	-0,1597	0,4469	0,5	0,0531
16	7	0,2758	0,6223	0,63333	0,0110
17	7	0,2758	0,6223	0,63333	0,0110
18	7	0,2758	0,6223	0,63333	0,0110
					Bersambung…

Sambungan…

1	2	3	4	5	6
19	7	0,2758	0,6223	0,63333	0,0110
20	8	0,7112	0,7754	0,8	0,0246
21	8	0,7112	0,7754	0,8	0,0246
22	8	0,7112	0,7754	0,8	0,0246
23	8	0,7112	0,7754	0,8	0,0246
24	8	0,7112	0,7754	0,8	0,0246
25	9	1,1466	0,8853	0,93333	0,0480
26	9	1,1466	0,8853	0,93333	0,0480
27	9	1,1466	0,8853	0,93333	0,0480
28	9	1,1466	0,8853	0,93333	0,0480
29	10	1,5820	0,9503	1	0,0497
30	10	1,5820	0,9503	1	0,0497

Berdasarkan Tabel 4.10 diperoleh L_0 = **0,1520**

Berdasarkan yang telah disajikan dalam Tabel 4.2 di atas, maka dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis

   H_0 = Data berdistribusi normal

   H_1 = Data berdistribusi tidak normal

2. Menentukan harga L_0

   Diketehui:

a. Data $x_1, x_2, \ldots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, \ldots, z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

z_i = bilangan baku

$\bar{x}$ = rata-rata

s = simpangan baku sampel

b. Setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung peluangnya $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, \ldots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \ldots, z_n \text{ yang} \leq z_i}{n}$$

d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut atau harga L_0

3. Menentukan harga L_{tabel}

   Dari tabel uji Liliefors, untuk n = 30 dan taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ diperoleh $L_{tabel} = 0{,}161$

4. Kriteria pengujian

   Terima H_0 jika $L_0 < L_{tabel}$

5. Kesimpulan

   Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni $0{,}152 < 0{,}161$, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwadata keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw berdistribusi normal.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data di atas, yaitu keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw berdistribusi normal menunjukkan bahwa pada umumnya siswa mempunyai kompetensi atau kemampuan yang sama atau hampir sama dalam mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran tipe Jigsaw cocok digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbahasa Indonesia.

2. Deskripsi Data Interakasi Model TGT dan Jigsaw terhadap Hasil belajar Siswa Keterampilan Berbahasa Indonesia

Pada bagaian deskripsi data interaksi model *TGT* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa ini disajikan ke dalam Tabel 4.3 yang berisi satu arah antara kombinasi perlakuan model pembelajaran *TGT* dan*Jigsaw*. Tabel 4.4 berisi dua arah antara model pembelajaran TGT (A1) dan Jigsaw (A2). Untuk lebih jelasnya kedua tabel tersebut disajikan secara berurutan di bawah ini.

Tabel 4.3Satu Arah antara Kombinasi Perlakuan Model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw*

Kombinasi Perlakuan	**Nilai**															**Jumlah**
A1B1 (TGT-Tinggi)	8	8	8	8	9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	137
A1B2 (TGT-Rendah)	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	83
A2B1 (Jigsaw-Tinggi)	7	7	7	7	8	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	124
A2B2 (Jigsaw-Rendah)	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	65

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, dikemukakan bahwa siswa yang memperoleh nilai tinggi untuk model pembelajaran TGT sebanyak 15 orang, dengan perincian yaitu ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai 8, ada 5 orang siswa yang memperoleh nilai 9 dan ada 6 orang siswa yang memperoleh nilai 10. Demikian pula, ada 15 orang siswa yang memperoleh nilai rendah untuk model TGT dengan satu arah kombinasi perlakuan model TGT tersebut, yaitu ada 3 orang siswa yang memperoleh nilai 4, ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai 5, ada 6 orang siswa yang memperoleh nilai 6, dan ada 3 orang siswa yang memperoleh nilai 7.

Penggunaan model Jigsaw dengan satu arah kombinasi perlakuan model seperti ditunjukkan pada Tabel 4.4 di atas memperlihatkan bahwa ada 15 orang siswa yang memperoleh nilai tinggi, yaitu ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai 7, ada 5 orang siswa yang memperoleh nilai 8, ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai 9, dan ada 2 orang siswa yang memperoleh nilai 10. Sebaliknya, siswa yang memperoleh nilai rendah juga ada 15 orang siswa untuk model pembelajaran Jigsaw. Untuk lebih jelasnya, dapat dikemukakan bahwa ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai 3, ada 4 orang siswa yang memperoleh nilai 4, ada 5 orang siswa yang memperoleh nilai 6, dan terakhir ada 2 orang siswa yang memperoleh nilai 6.

Untuk mengetahui data hasil belajar keterampilan berbahasa dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu TGT dengan kode A1 dan Jigsaw dengan kode A2. Adapun data hasil belajar keterampilan berbahasa dengan

menggunakan model pembelajaran TGT dan Jigsaw dengan kombinasi dua arah, dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 Dua Arah antara Model PembelajaranTGT (A1) dan Jigsaw (A2)

Hasil belajar	**Model Pembelajaran**															
	TGT (A1)								**Jigsaw (A2)**							
Tinggi (B1)	8	8	8	8	9	9	9	9	7	7	7	7	8	8	8	8
	9	10	10	10	10	10	10		8	9	9	9	9	10	10	
Rendah (B2)	4	4	4	5	5	5	5	6	3	3	3	3	4	4	4	4
	6	6	6	6	7	7	7		5	5	5	5	5	6	6	

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dikemukakan bahwa hasil belajar keterampilan berbahasa siswa menunjukkan adanya keterkaitan nilai tinggi antara model pembelajaran *TGT* (A1) dengan model pembelajaran *Jigsaw* (A2). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan di antara kedua model pembelajaran itu saling melengkapi untuk menghasilkan hasil belajar keterampilan berbahasa dengan nilai yang tinggi. Demikian pula sebaliknya bahwa hubungan kedua model pembelajaran itu, yakni *TGT* dan *Jigsaw* juga memberikan kontribusi hubungan yang sama untuk menghasilkan hasil belajar yang rendah pada siswa.

Untuk melihat interaksi kedua model pembelajaran, yaitu *TGT (*A1) dan *Jigsaw* (A2) sebagaimana yang telah dikemukakan di atas, maka lihatlah pada Tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 Interakasi Model TGT dan Jigsaw terhadap Hasil belajar Siswa

	Sumber Statistik		Model Pembelajaran		∑
			A1	A2	
Hasil belajar	B1	N	15	15	30
		∑x	137	124	261

		$\sum x^2$	1261	1040	2301
	B2	N	15	15	30
		$\sum x$	83	65	148
		$\sum x^2$	475	297	772
∑		N	30	30	60
		$\sum x$	218	191	409
		$\sum x^2$	1706	1369	3075

Keterangan:

A1 : Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

A2 : Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Jigsaw*

B1 : Siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi

B2 : Siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah

A1B1 : Siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan memiliki penguasaan hasil belajar yang tinggi.

A2B1 : Siswa yang mengikuti model pembelajaran Jigsaw dan memiliki penguasaan hasil belajar yang tinggi.

A1B2 : Siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan memiliki penguasaan hasil belajar yang rendah.

A2B2 : Siswa yang mengikuti model pembelajaran Jigsaw dan memiliki penguasaan hasil belajar yang rendah.

Untuk mengetahui hubungan interaksional kedua model pembelajaran di atas berdasarkn Tabel 4. 5, maka dibuatlah hipotesis statistik dan sekaligus pengujiannya seperti tertera di bawah ini.

1. Hipotesis Statistik

   a. $H_{0:}\mu_{A1} = \mu_{A2}$ lawan $H_{1:}\mu_{A1} \neq \mu_{A2}$

   b. $H_{0:}\mu_{AxB} = 0$ lawan $H_{1:}\mu_{AxB} \neq 0$

c. $H_{0}: \mu_{A1B1} = \mu_{A1B2} = \mu_{A2B1} = \mu_{A2B2} = 0$ lawan H_1 : minimal ada sepasang $\neq 0$

2. Jumlah Kuadrat (JK)

a. Jumlah Kuadrat Total

$$JKT = \sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n_t}$$

$$= 3075 - \frac{(409)^2}{60} = 286{,}9833$$

b. Jumlah Kuadrat antar Kelompok (Antar Kombinasi Perlakuan) (JKAK)

$$JKAK = \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{n_2} + \frac{(\sum X_3)^2}{n_3} + \frac{(\sum X_4)^2}{n_4} - \frac{(\sum X_t)^2}{n_t}$$

$$JKAK = \frac{(137)^2}{15} + \frac{(124)^2}{15} + \frac{(83)^2}{15} + \frac{(65)^2}{15} - \frac{(409)^2}{60} = 229{,}25$$

c. Jumlah Kuadrat dalam Kelompok

$$JKDK = JKT - JKAK = 286{,}9833 - 229{,}25 = 57{,}7333$$

d. Jumlah Kuadrat Model pembelajaran (A) (JKA)

$$JKA = \frac{(\sum X_{k1})^2}{n_{k1}} + \frac{(\sum X_{k2})^2}{n_{k2}} - \frac{(\sum X_t)^2}{n_t}$$

$$JKA = \frac{(218)^2}{30} + \frac{(191)^2}{30} - \frac{(409)^2}{60} = 12{,}15$$

e. Jumlah Kudrat Gaya Belajar B (JKB)

$$JKB = \frac{(\sum X_{b1})^2}{n_{b1}} + \frac{(\sum X_{b2})^2}{n_{b2}} - \frac{(\sum X_t)^2}{n_t}$$

$$JKB = \frac{(261)^2}{30} + \frac{(148)^2}{30} - \frac{(409)^2}{60} = 212{,}8167$$

f. Jumlah Kuadrat Interaksi (JK AB)

JK (AB) = JKAK – JKA – JKB = 229,25 – 12,15 – 212,8167 = 4,2833

3. Derajat Kebebasan (dk)

dk kolom (teknik Pembelajaran /A) = k – 1 = 2 – 1 = 1

dk kolom (Gaya Belajar /B) = b – 1 = 2 – 1 = 1

dk Interaksi (AxB) = (k – 1 x b – 1 = (2 – 1 x 2 – 1) = 1 x 1 = 1

dk Antar Kelompok = 4 – 1 = 3

dk Dalam Kelompok = n total – (kxb) = 60 – (2x2) = 56

dk Total = n total – 1 = 60 – 1 = 59

4. Rerata Jumlah Kuadrat (RJK)

$$\text{RJK Kolom} = \frac{\text{JK Kolom}}{\text{dk kolom}} = \frac{12,15}{1} = 12,15$$

$$\text{RJK Baris} = \frac{\text{JK Baris}}{\text{dk Baris}} = \frac{212,8167}{1} = 212,8167$$

$$\text{RJK Interasi} = \frac{\text{JK Interaksi}}{\text{dk Interaksi}} = \frac{4,2833}{1} = 4,2833$$

$$\text{RJK Antar Kelompok} = \frac{\text{JK Antarkelompok}}{\text{dk Antarkelompok}} = \frac{229,25}{3} = 76,4167$$

$$\text{RJK Dalam Kelompok} = \frac{\text{JK Dalam Kelompok}}{\text{dk Dalam Kelompok}} = \frac{57,7333}{56} = 1,0310$$

5. Nilai F hitung (F_{hit})

$$F_{hit}\ \text{Kolom} = \frac{\text{RJK Kolom}}{\text{RJK Dalam Kelompok}} = \frac{12,15}{1,0310} = 11,7852$$

$$F_{hit}\ \text{Baris} = \frac{\text{RJK Baris}}{\text{RJK Dalam Kelompok}} = \frac{212,8167}{1,0310} = 206,4273$$

$$F_{hit}\ \text{Interaksi} = \frac{\text{RJK Interaksi}}{\text{RJK Dalam Kelompok}} = \frac{4,2833}{1,0310} = 4,1547$$

$$F_{hit}\ \text{Antar Kelompok} = \frac{\text{RJK Antar Kelompok}}{\text{RJK Dalam Kelompok}} = \frac{76,4167}{1,0310} = 74,1224$$

Untuk memperkuat hasil pengujian di atas, maka dibuatkan deskripsi antarmodel pembelajaran dengan sumber varian, yaitu antarkolom (A), antarbaris (B), interaksi (AxB), antarkelompok, dan dalam kelompok seperti tampak pada Tabel 4.6 di bawah ini.

4.6 Deskripsi Interaksional Antarmodel Pembelajaran

Sumber Varian	Dk	JK	RJK =(JK/dk)	F hitung	F Tabel
					0,05
Antar Kolom (A)	1	12,15	12,15	11,7852**	4,0130
Antar Baris (B)	1	212,8167	212,8167	206,4273**	4,0130
Interaksi (AxB)	1	4,2833	4,2833	4,1547*	4,0130
Antar Kelompok	3	229,25	76,4167	74,1224**	2,7694
Dalam Kelompok	56	57,7333	1,0310		
Total	59	516,2333			

Keterangan:

* = signifikan

** = sangat signifikan

dk = derajat kebebasan

JK = jumlah kuadrat

RJK = rerata jumlah kuadrat

1. Kriteria Pengujian

a. Jika, kolom (model pembelajaran) F hitung > F tabel, maka terdapat perbedaan antarmodel pembelajaran yang signifikan.

b. Jika, interaksi kolom dan baris (model pembelajaran dan hasil belajar) F hitung > F tabel, maka interaksi antarmodel pembelajaran dan hasil belajaryang signifikan.

c. Jika, antar kelompok F hitung > F tabel, maka minimal ada 2 kelompok yang signifikan.

2. Kesimpulan

a. Pengujian hipotesis antar tabel kolom (model pembelajaran) F_{hitung} yakni 11,7852>F_{tabel}4,0130, maka adapengaruh antara model pembelajaran*Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* sangat signifikan.

b. Pengujian hipotesis interaksi antar A dengan B yakni F_{hitung}4,1547>F_{tabel}4,0130, maka interaksi antarkolom (model pembelajaran) dengan baris (hasil belajar) terdapat perbedaan yang signifikan.

3. Pengujian hipotesis kombinasi perlakuan (A1B1, A1B2 dan A2B1, A2B2) yakni F_{hitung}74,1224>F_{tabel}2,7694, maka minimal ada sepasang kombinasi perlakuan yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan sebagaimana digambarkan dalam Tabel 4.7 di bawah ini.

Tabel 4.7 Kombinasi Perlakuan Model Pembelajaran

A1B1	A1B2	A2B1	A2B2
TGT– Tinggi	TGT- Rendah	Jigsaw - Tinggi	Jigsaw - Rendah
10	7	10	3

	10	7	10	3
	10	7	9	3
	10	6	9	3
	10	6	9	4
	10	6	9	4
	9	6	8	4
	9	6	8	4
	9	5	8	5
	9	5	8	5
	9	5	8	5
	8	5	7	5
	8	4	7	5
	8	4	7	6
	8	4	7	6
Jumlah	137	83	124	65
Mean	9,1333	5,5333	8,2667	4,3333
Varian	0,6952	1,1238	1,0667	1,0952
Standar deviasi	0,8338	1,0601	1,0328	1,0465

Berdasarkan data di atas, maka dikemukakan bahwa model pembelajaran TGT dan hasil belajar tinggi (A1B1) mempunyai mean 9,1333 dengan standar deviasi 0,8338 dan variannya adalah 0,6952. Demikian pula, model pembelajaran TGT dan hasil belajar rendah (A1B2) menunjukkan bahwa meannya adalah 5,5333 dengan standar deviasi 1,0601 dan variannya adalah 1,1238. Selanjutnya, model pembelajaran *Jigsaw* dan hasil belajar tinggi (A2B1) memperlihatkan bahwa meannya adalah 8,2667 dengan standar deviasi 1,0328 dan variannya adalah 1,0667. Untuk model pembelajaran *Jigsaw* dan hasil belajar rendah (A2B2) memperlihatkan bahwa meannya adalah 4,333 dengan standar deviasi 1,0465 dan variannya adalah 1,0952.

Berdasarkan pada Tabel 4.7 di atas, dikemukakan bahwa model pembelajaran *TGT* dan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia tinggi dinyatakan berdistribusi normal. Artinya, kemampuan belajar siswa dalam hal keterampilan berbahasa Indonesia mempunyai hasil yang hampir sama. Demikian pula, model pembelajaran Jigsaw dan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia tinggi juga mempunyai distribusi normal. Dengan demikian, dikatakan bahwa baik hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia dengan model *TGT* maupun hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia dengan model pembelajaran *Jigsaw* menunjukkan keduanya sama-sama berdistribusi normal, yaitu pada umumnya siswa mempunyai kemampuan yang hampir sama. Sebaliknya, model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw* dengan hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia rendah, juga mempunyai distribusi noraml. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa hampir sama dalam belajar keterampilan berbahasa Indonesia terhadap kedua model pembelajaran *(TGT dan Jigsaw)* dengan hasil belajar yang rendah.

3. Deskripsi Data Hasil belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan Jigsaw dengan Hasil belajar Tinggi

Pada bagian deskripsi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa dengan hasil belajar tinggi, dibagi menjadi dua bagian, yaitu deskripsi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa yang mengikuti model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dengan hasil belajar tinggi, dan (2) deskripsi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa yang mengiktui model

Jigsaw dengan hasil belajar tinggi. Untuk lebih jelasnya kedua hal tersebut digambarkan pada Tabel 4.8 dan Tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.8Skor Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model TGT dan Memiliki Hasil Belajar Tinggi

No.	A1B1	Zi	f(zi)	S(zi)	fzi-szi
1	8	-1,3353	0,0870	0,26667	0,1796
2	8	-1,3353	0,0870	0,26667	0,1796
3	8	-1,3353	0,0870	0,26667	0,1796
4	8	-1,3353	0,0870	0,26667	0,1796
5	9	-0,0835	0,4365	0,6	0,1635
6	9	-0,0835	0,4365	0,6	0,1635
7	9	-0,0835	0,4365	0,6	0,1635
8	9	-0,0835	0,4365	0,6	0,1635
9	9	-0,0835	0,4365	0,6	0,1635
10	10	1,1684	0,8507	1	0,1493
11	10	1,1684	0,8507	1	0,1493
12	10	1,1684	0,8507	1	0,1493
13	10	1,1684	0,8507	1	0,1493
14	10	1,1684	0,8507	1	0,1493
15	10	1,1684	0,8507	1	0,1493

Berdasarkan Tabel 4.13 diperoleh L_0 = **0,1796**

Berdasarkan data di atas, maka dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis

   H_0 = Data berdistribusi normal

   H_1 = Data berdistribusi tidak normal

2. Menentukan harga L_0

   Diketehui:

   a. Data $x_1,x_2,\ldots..,x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ dengan menggunakan rumus:

$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

Keterangan:

z_i = bilangan baku

$\bar{x}$ = rata-rata

s = simpangan baku sampel

b. Setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung peluangnya $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, \ldots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$

$$S(z_i) = \frac{banyaknya z_1, z_2, \ldots, z_n yang \leq z_i}{n}$$

d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut atau harga L_0

3. Menentukan harga L_{tabel}

   Dari tabel uji Liliefors, untuk n = 15 dan taraf signifikan α = 0,05 diperoleh $L_{tabel} = 0{,}22$

4. Pengujian

   Terima H_0 jika $L_0 < L_{tabel}$

5. Kesimpulan

   Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1796 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwadata keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments(TGT)*dan memiliki hasil belajar yang tinggi berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujiannya di atas, maka berikut ini dikemukakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams*

Games Tournaments(TGT) menunjukkan hasil belajar yang tinggi dengan kompetensi atau kemampuan siswa yang sama atau hampir sama untuk keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Inpres Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Selanjutnya, untuk melihat skor keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* dan memiliki hasil belajar tinggi ditunjukan melalui Tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9Skor Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model Jigsaw dan Memiliki Hasil belajar yang Tinggi

No	**A2B1**	**Zi**	**f(zi)**	**S(zi)**	**fzi-szi**
1	7	-1,1346	0,1100	0,2667	0,1567
2	7	-1,1346	0,1100	0,2667	0,1567
3	7	-1,1346	0,1100	0,2667	0,1567
4	7	-1,1346	0,1100	0,2667	0,1567
5	8	-0,2837	0,3981	0,6000	0,2019
6	8	-0,2837	0,3981	0,6000	0,2019
7	8	-0,2837	0,3981	0,6000	0,2019
8	8	-0,2837	0,3981	0,6000	0,2019
Bersambung…					
Sambungan…					
1	2	3	4	5	6
9	8	-0,2837	0,3981	0,6	0,2019
10	9	0,5673	0,7612	0,86667	0,1055
11	9	0,5673	0,7612	0,86667	0,1055
12	9	0,5673	0,7612	0,86667	0,1055
13	9	0,5673	0,7612	0,86667	0,1055
14	10	1,4183	0,9534	1	0,0466
15	10	1,4183	0,9534	1	0,0466

Berdasarkan Tabel 4.15 diperoleh L_0 = **0,2019**

Berdasarkan data di atas, maka dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis

   H_0 = Data berdistribusi normal

   H_1 = Data berdistribusi tidak normal

2. Menentukan harga L_0

   Diketahui:

   a. Data $x_1, x_2, \ldots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, \ldots, z_n$ dengan menggunakan rumus:

      $$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

      Keterangan:

      z_i = bilangan baku

      $\bar{x}$ = rata-rata

      s = simpangan baku sampel

   b. Setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung peluangnya $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

   c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, \ldots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$

      $$S(z_i) = \frac{banyaknya z_1, z_2, \ldots, z_n yang \leq z_i}{n}$$

   d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya

   e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut atau harga L_0

3. Menentukan harga L_{tabel}

Dari tabel uji Liliefors, untuk n = 15 dan taraf signifikan α = 0,05 diperoleh L_{tabel} = 0,22

4. Pengujian

   Terima H_0 jika $L_0 < L_{table}$

5. Kesimpulan

   Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,2019 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Oleh karena itu,disimpulkan bahwadata keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Jigsaw* dan

   memiliki hasil belajar yang tinggi berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian dari data di atas, maka disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw* dan memiliki hasil belajar yang tinggi berdistribusi normal. Hal ini berarti bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* mempunyai kompetensi atau kemampuan yang sama atau hampir sama untuk hasil belajar yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

4. Deskripsi Data Hasil belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan *Jigsaw* dengan Hasil Belajar Rendah

Pada bagian deskripsi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw dengan hasil belajar rendah, akan disajikan dalam Tabel 4.10 yang berisi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa yang

mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan hasil rendah dan Tabel 4.11 berisi data hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw dengan hasil rendah seperti digambarkan di bawah ini.

Tabel 4.10 Skor Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model *Teams Games Tournaments* dan Memiliki Hasil belajar yang Rendah

No	A1B2	Zi	f(zi)	S(zi)	fzi-szi
1	4	-1,3835	0,0740	0,2000	0,1260
2	4	-1,3835	0,0740	0,2000	0,1260
3	4	-1,3835	0,0740	0,2000	0,1260
4	5	-0,4402	0,3074	0,4667	0,1592
5	5	-0,4402	0,3074	0,4667	0,1592
6	5	-0,4402	0,3074	0,4667	0,1592
7	5	-0,4402	0,3074	0,4667	0,1592
8	6	0,5031	0,6701	0,8000	0,1299
9	6	0,5031	0,6701	0,8000	0,1299
10	6	0,5031	0,6701	0,8	0,1299
11	6	0,5031	0,6701	0,8	0,1299
12	6	0,5031	0,6701	0,8	0,1299
13	7	1,4464	0,9167	1	0,0833
14	7	1,4464	0,9167	1	0,0833
15	7	1,4464	0,9167	1	0,0833

Berdasarkan Tabel 4.14 diperoleh L_0 = **0,1592**

Berdasakan data di atas, maka dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis

   H_0 = Data berdistribusi normal

   H_1 = Data berdistribusi tidak normal

2. Menentukan harga L_0

   Diketehui:

a. Data $x_1,x_2,\ldots..,x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

z_i = bilangan baku

$\bar{x}$ = rata-rata

s = simpangan baku sampel

b. Setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung peluangnya $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$

$$S(z_i) = \frac{banyaknya\ z_{1,}z_{2,},\ldots..,z_n yang \leq z_i}{n}$$

d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut atau harga L_0

3. Menentukan harga L_{tabel}

Dari tabel uji Liliefors, untuk n = 15 dan taraf signifikan α = 0,05 diperoleh L_{tabel} = 0,22

4. Pengujian

Terima H_0 jika $L_0 < L_{table}$

5. Kesimpulan

Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1592 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwadata keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams*

Games Tournaments (TGT) dan memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal.

Berdasakan data di atas yang telah diuji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors, maka dikatakan bahwa keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments(TGT)* dan memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournaments(TGT)* mempunyai kemampuan atau kompetensi yang sama atau hampir sama dengan hasil belajar yang rendah.

Selanjutnya, untuk melihat gambaran skor keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw dan memiliki

hasil belajar yang rendah, lihatlah pada Tabel 4.11 di bawah ini.

Tabel 4.11Skor Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kelompok Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Model *Jigsaw* dan Memiliki Hasil belajar yang Rendah

No.	A2B2	Zi	f(zi)	S(zi)	fzi-szi
1	3	-0,9428	0,1013	0,26667	0,1653
2	3	-0,9428	0,1013	0,26667	0,1653
3	3	-0,9428	0,1013	0,26667	0,1653
4	3	-0,9428	0,1013	0,26667	0,1653
5	4	0,4714	0,3750	0,53333	0,1583
6	4	0,4714	0,3750	0,53333	0,1583
7	4	0,4714	0,3750	0,53333	0,1583
8	4	0,4714	0,3750	0,53333	0,1583
9	5	1,8856	0,7379	0,86667	0,1287

10	5	1,8856	0,7379	0,86667	0,1287
11	5	1,8856	0,7379	0,86667	0,1287
12	5	1,8856	0,7379	0,86667	0,1287
13	5	1,8856	0,7379	0,86667	0,1287
14	6	3,2998	0,9444	1	0,0556
15	6	3,2998	0,9444	1	0,0556

Berdasarkan Tabel 4.16 diperoleh L_0 = **0,1653**

Berdasarkan data di atas, maka dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Hipotesis

   H_0 = Data berdistribusi normal

   H_1 = Data berdistribusi tidak normal

2. Menentukan harga L_0

   Diketehui:

   a. Data $x_1,x_2,\ldots..,x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ dengan menggunakan rumus:

      $$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

      Keterangan:

      z_i = bilangan baku

      $\bar{x}$ = rata-rata

      s = simpangan baku sampel

   b. Setiap bilangan baku dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, dihitung peluangnya $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

   c. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1,z_2,\ldots..,z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$

$$S(z_i) = \frac{banyaknyaz_{1,}z_{2,}, \ldots\ldots, z_n yang \leq z_i}{n}$$

d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut atau harga L_0

3. Menentukan harga L_{tabel}

   Dari tabel uji Liliefors, untuk n = 15 dan taraf signifikan α = 0,05 diperoleh L_{tabel} = 0,22

4. Pengujian

   Terima H_0 jika $L_0 < L_{tabel}$

5. Kesimpulan

   Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1653 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa data keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Jigsaw* dan memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis data dengan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Liliefors, dinyatakan bahwa keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Jigsaw* dan memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal. Hal ini berarti bahwa kelompok siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Jigsaw*, mempunyai hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia dengan kemampuan atau kompetensi siswa yang sama atau hampir sama dengan hasil belajar rendah.

Berdasarkan data skor hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* dan *Jigsaw* yang telah dikemukakan di atas, baik kelompok siswa yang mempunyai hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang sama-sama tinggi maupun kelompok siswa yang mempunyai hasil belajar keterampilan berbahasa yang sama-sama rendah, maka dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknyapengaruh penggunaan kedua model pembelajaran itu *(TGT* dan *Jigsaw*) sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

a. Rumus

$H_0 : \sigma_x^2 = \sigma_y^2$ lawan $H_1 : \sigma_x^2 > \sigma_y^2$

Keterangan:

σ_x^2=Varians x, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw.

σ_x^2= Varians y, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT).*

b. Dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia pada siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran model *Teams Games Tournaments* dan Jigsaw diperoleh sebagai berikut:

s_x^2 = 8,235294dan s_y^2 = 4,117647

$$F_{hitung} = \frac{s_x^2}{s_y^2} = \frac{5,0448}{4,2299} = 1,1927$$

c. Pengujian

Terima H_0 jika:

$$F_{hitung} < F_{\alpha(nx-1,\ ny-1)}$$

$$F_{hitung} < F_{0,05(29,29)}$$

d. Dari daftar distribusi F didapat $F_{0,05(29,29)} = 1,8608$

e. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} <dari F_{tabel} yakni 1,1927<1,8608, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT*) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw tersebut adalah homogen.

2. Hipotesis kedua

b. Rumus

$H_0 : \sigma_x^2 = \sigma_y^2$ lawan $H_1 : \sigma_x^2 > \sigma_y^2$

Keterangan:

σ_x^2=Varians x, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.

σ_y^2 = Varians y, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi.

b. Dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara siswa yang memiliki hasil belajar tinggi dengan siswa yang memiliki hasil belajar rendah.

s_x^2 = 1,4437 dan s_y^2 = 1,0448

$$F_{hitung} = \frac{s_x^2}{s_y^2} = \frac{1,4437}{1,0448} = 1,3817$$

c. Pengujian

Terima H_0 jika:

$F_{hitung} < F_{\alpha(nx-1,\ ny-1)}$

$F_{hitung} < F_{0,05(29,29)}$

d. Dari daftar distribusi F didapat $F_{0,05(29,29)} = 1,8608$

e. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,3817<1,8608, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah adalah homogen.

3. Hipotesis ketiga

c. Rumus

$H_0 : \sigma_x^2 = \sigma_y^2$ lawan $H_1 : \sigma_x^2 > \sigma_y^2$

Keterangan:

σ_x^2=Varians x, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model

Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi.

σ_y^2= Varians y, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi.

b. Dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi, diperoleh sebagai berikut:

s_x^2 = 1, 0667 dan s_y^2 = 0,6952

$$F_{hitung} = \frac{s_x^2}{s_y^2} = \frac{1,0667}{0,6952} = 1,5342$$

c. Pengujian

Terima H_0 jika:

$$F_{hitung} < F_{\alpha(nx-1,\ ny-1)}$$

$$F_{hitung} < F_{0,05(14,14)}$$

d. Dari daftar distribusi F didapat $F_{0,05(14,14)}$= 2.4837

e. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,5342<2.4837, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Dengan demikian disimpulkan bahwa data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara

kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggitersebut adalah homogen.

4. Hipotesis keempat

a. Rumus

$H_0 : \sigma_x^2 = \sigma_y^2$ lawan $H_1 : \sigma_x^2 > \sigma_y^2$

Keterangan:

σ_x^2= Varians x, yakni varian dari data skorketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* bagi siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.

σ_y^2= Varians y, yakni varian dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw bagi siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.

b. Dari data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah diperoleh sebagai berikut:

s_x^2 = 1,1238 dan s_y^2 = 1,0952

$$F_{hitung} = \frac{s_x^2}{s_y^2} = \frac{2,4444}{2,9444} = 1,0261$$

c. Pengujian

Terima H_0 jika:

$$F_{hitung} < F_{\alpha(nx-1,\ ny-1)}$$

$$F_{hitung} < F_{0,05(14,14)}$$

d. Dari daftar distribusi F didapat $F_{0,05(14,14)} = 2,4837$

e. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,0261<2,4837, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa data skor keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah tersebut adalah homogen.

Untuk mempertajam dan menguatkan hasil analisis data dengan melakukan pengujian hipotesis di atas, maka diperlukan analisis tahap lanjut dengan Uji Tukey sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.12 di bawah ini.

4.12 Desain dan Deskripsi Data Analisis Tahap Lanjut Uji Tukey

Sumber Statistik		Strategi Pembelajaran		∑
		A1	A2	
B1	N	15	15	30
	$\bar{x}$	9,133	8,267	8,7
B2	N	15	15	30
	$\bar{x}$	5,5333	4,3333	4,9
∑	N	30	30	60
	$\bar{x}$	7,3333	6,3	7

Keterangan:

$\bar{x}$: Rata-rata data

n : Banyaknya data

1. Hipotesis Statistik

a. $H_{0:}\mu_{A1} = \mu_{A2}$ lawan $H_{1:}\mu_{A1} > \mu_{A2}$

b. $H_{0:}\mu_{A1B1} = \mu_{A2B1}$ lawan $H_{1:}\mu_{A1B1} > \mu_{A2B1}$

c. $H_{0:}\mu_{A1B2} = \mu_{A2B2}$ lawan $H_{1:}\mu_{A1B2} > \mu_{A2B2}$

2. Perbedaan rerata absolut antara kelompok
   a. Kelompok A1 dan A2
   b. Kelompok A1B1 dan A2B1
   c. Kelompok A1B2 dan A2B2
3. Rumus

$$q_0 = \frac{\bar{X}_i - \bar{X}_j}{\sqrt{\frac{\text{RJK DK}}{\text{n}}}}$$

4. Perhitungan

$$q_1 = \frac{\bar{X}_{A1} - \bar{X}_{A2}}{\sqrt{\frac{\text{RJK DK}}{\text{n}}}} = \frac{7{,}3333 - 6{,}3}{\sqrt{\frac{1{,}0310}{30}}} = 5{,}5742$$

$$q_2 = \frac{\bar{X}_{A1B1} - \bar{X}_{A2B1}}{\sqrt{\frac{\text{RJK DK}}{\text{n}}}} = \frac{9{,}1333 - 8{,}2667}{\sqrt{\frac{1{,}0310}{15}}} = 3{,}3058$$

$$q_3 = \frac{\bar{X}_{A1B2} - \bar{X}_{A2B2}}{\sqrt{\frac{\text{RJK DK}}{\text{n}}}} = \frac{5{,}3333 - 4{,}3333}{\sqrt{\frac{1{,}0310}{15}}} = 4{,}5773$$

5. Derajat Kebebasan (dk)

dk = (k-1 ; N–k)

Berdasarkan hasil analisis data di atas, maka dibuatkan tabel ringkasan hasil analisis tahap lanjut Uji Tukey seperti ditunjukkan dalam Tabel 4.13 di bawah ini.

Tabel 4.13 Ringkasan Hasil Analisis Tahap Lanjut dengan Uji Tukey

Kelompok yang	n	k	dk	Perbedaan	Ftabel (qt)

Diperbandingkan			(k-1; N-k)	rerata Absolut (qo)	0,05
TGT dan Jigsaw	30	4	(1;56)	5,5742*	4,0130
ModelTGT-Tinggi dan Jigsaw-Tinggi	15	4	(3 ; 56)	3,3058*	2,7694
Model TGT-Rendah dan Jigsaw-Rendah	15	4	(3 ; 56)	4,5773*	2,7694

Keterangan

* = signifikan

dk = derajat kebebasan

n = jumlah sampel

k = jumlah kelompok

a. Pengujian

Bila F hitung > F tabel, maka teruji $\mu_i > \mu_j$ pada α yang dipilih dengan dk pembilang = k – 1 dan penyebut = n – k

b. Kesimpulan

1. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 5,5742 > 4,0130, maka rerata skor untuk siswa yang belajar dengan model pembelajaran *TGT* lebih besar dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran Jigsaw. Sehinggadisimpulkan, bahwa model pembelajaran *TGT* lebih baik daripada model pembelajaran Jigsaw.
2. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 3,3058 > 2,7694, maka rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi ketika digunakan model pembelajaran

TGT lebih tinggi dibandingkan ketika digunakan model pembelajaran Jigsaw. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang tinggi lebih cocok menggunakan model pembelajaran *TGT* dibandingkan model pembelajaran *Jigsaw*.

3. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 4,5773 > 2,7694, maka rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah ketika digunakan model pembelajaran *TGT* lebih besar daripada ketika digunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Sehingga disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang rendah lebih cocok menggunakan model pembelajaran *TGT* daripada model pembelajaran *Jigsaw*.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian homogenitas dengan hasil sebagai berikut:

a. Pengujian skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Jigsaw*.
b. Pengujian skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.
c. Pengujian skorhasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games*

Tournaments dan *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi. Berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,5342<2.4837, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi tersebut adalah homogen.

d. Pengujian skor hasil belajarketerampilan berbahasa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah. Berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,0261<2,4837, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Dengan demikian disimpulkan bahwa data skor hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan *Jigsaw* pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah tersebut adalah homogen.

Untuk mempertajam hasil analisis di atas, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis varians (anava) dua jalur, kemudian dilanjutkan dengan analisis tahap lanjut dengan Uji Tukey. Sesuai dengan hasil analisis varians dua jalur diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis antar tabel kolom (model pembelajaran) F_{hitung}yakni 11,7852>F_{tabel}4,0130, maka pengaruh antaramodel pembelajaran*(Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*) sangat signifikan.
2. Pengujian hipotesis interaksi antar A dengan B yakni F_{hitung}4,1547>F_{tabel}4,0130, maka interaksi antar kolom (model pembelajaran) dengan baris (hasil belajar) terdapat pengaruh yang signifikan.
3. Pengujian hipotesis kombinasi perlakuan (A1B1, A1B2 dan A2B1, A2B2) yakni F_{hitung}74,1224>F_{tabel}2,7694, maka minimal ada sepasang kombinasi perlakuan yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis tahap lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

2. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 5,5742 > 4,0130, maka rerata skor untuk siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*lebih besar daripada dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Jigsaw*. Sehingga disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih berpengaruh daripada model pembelajaran *Jigsaw*.
3. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 3,3058 > 2,7694, maka rerata skor hasil belajaruntuk siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi ketika digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*lebih tinggi pengaruhnya daripada ketika digunakan model pembelajaran *Jigsaw*,sehingga

disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang tinggi lebih cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*daripada model pembelajaran *Jigsaw*.

4. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 4,5773 > 2,7694, maka rerata skor hasil belajaruntuk siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah ketika digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*lebih besar daripada ketika digunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Sehingga disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang rendah lebih cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*daripada model pembelajaran *Jigsaw*.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh melalui pengujian hipotesis penelitian ini, sudah dibahas hasil-hasil penelitian yang dijadikan patokan dasar untuk melakukan kajian atau analisis selanjutnya tentang berbagai argumentasi yang mendukung kelebihan atau keunggulan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*daripada dengan model pembelajaran *Jigsaw* oleh para guru di kelas, terkhusus pembelajaran aspek keterampilan berbahasa Indonesia.

Perlakuan penelitian terhadap model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini yaitu: *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Jigsaw*. Sintaks pembelajaran, skenario pembelajaran, dan lembar kerja siswa (LKS) pada masing-masing kelompok berbeda, tetapi setiap kelompok menggunakan alokasi waktu

dan sebaran materi pelajaran yang sama dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan sebelumnya. Kedua jenis perlakuan dialokasikan waktu, materi pembelajaran yang sama, materi tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan sintaks pembelajaran yang berbeda.

Tabel 4.14 Kegiatan, materi, dan Alokasi Waktu Perlakuan *Teams Games Tournamens* dan Jigsaw

SD	Kelas	Materi	Kegiatan	Alokasi Waktu
SD Inpres Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa	V.a	RPP-1,sub-sub, (ahli), (expert)diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja ahli, kerja expert, diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
				Bersambung… Sambungan…
		1	2	3
		RPP-2,sub-sub, (ahli),(expert) diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-2, kerja ahli, kerja expert, diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RRP-3, sub-sub, (ahli), (expert) diskusi Kelompok	Membahas materi sesuai RPP-3, kerja ahli, kerja expert, diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
	V.b	RPP-1, kuis, diskusi kelompok	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja Klp (kuis) diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RPP-2, kuis, diskusi	Membahas materi	

		kelompok	sesuai RPP-1, kerja Klp (kuis) diskusi antar klp, mengerjakan LKM	4x35 menit
		RPP-3, Kuis, diskusi kelompok Tournament	Membahas materi sesuai RPP-1, kerja Klp (kuis) diskusi antar klp, mengerjakan LKM Bahan dari RPP 1,2,3	4x35 menit

Di Adaptasi dari Kurikulum 2006 (KTSP)

Secara umum sintaks pembelajaran *Teams Games Tournaments*, dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini.

Tabel 4.15 Perlakuan Pembelajaran *TGT*

No.	Langkah-langkah Pembelajaran *TGT*	Guru/ Siswa	Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Orientasi	Guru	d. Guru menyiapkan: kartu soal kerja siswa, alat/bahan e. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang) f. Guru mengarahkan aturan permainannya, anggota hetrogen.
2.	Aturan (skenario) permainan	Siswa	Permainan terdiri atas kelompok penantang I; kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas (1) mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, (2) membaca pertanyaan dengan keras-keras, (3) berikan jawaban.

			Kelompok penantang kesatu bertugas; membaca atau member jawaban yang berbeda: (1) menyetujui pembaca atau member jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergiliran (*games rules*).
3.	Sistem perhitungan poin turnamen	Guru	Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan diberikan poin berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Point tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award)* yang lain.

Di adaptasi dari Slavin (dalam Asri:2011).

Tabel 4.16 Perlakuan Pembelajaran Jigsaw

No.	**Langkah-Langkah Pembelajaran**	**Guru/ Siswa**	**Kegiatan Guru dan Siswa**
1.	Orientasi	Guru	Menyampaikan tujuan pembelajaran, penekanan manfaat penggunaan model Jigsaw, diarahkan belajar konsep (sebelumnya harus sudah dibaca di rumah)
2.	Pengelompokan	Guru	Pembagian yang sama secara heterogen. Dibagi sesuai dengan kompetensi dasar (4-5) orang. Materi yang berbeda dibagikan pada siswa, yang nantinya masing-masing siswa sebagai Jigsaw.
3.	Pembentukan dan pembinaan kelompok ahli dan expert	Guru	Sebelumnya guru memberikan pengarahan dan praktek sebagai Jigsaw dengan menguasai materi masing-masing. Grup dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang diberikan dan dibina menjadi expert berdasarkan indeksnya.

4.	Diskusi	Siswa	Pemaparan kelompok ahli dalam grup expert (peserta didik ahli) masing-masing kembali pada grup semula. Pada fase ini kelima grup (1-5) memiliki ahli dalam konsep-konsep tertentu selanjutnya guru mempersilahkan anggota grup masing-masing, satu persatu. Proses ini akan menjadi sering pengetahuan antara mereka. Aturan dalam fase: - Siswa memiliki tanggungjawab masing-masing materi - Memperoleh pengetahuan baru, merupakan tanggungjawab bersama, setiap anggota menguasai konsep. - Tanyakan pada anggota grup sebelum bertanya kepada guru. - Pembicaraan dilakukan dengan pelan agar tidak mengganggu grup lain - Akhiri diskusi dengan merayakan agar memperoleh kepuasan.
			Bersambung…
			Sambungan…
1	2	3	4
5	Tes penilaian	Guru	Guru memberikan tes tertulis untuk dikerjakan siswa yang memuat seluruh konsep yang didiskusikan pra tes ini siswa tidak diperkenankan untuk bekerja sama. Jika mungkin tempat duduknya agak dijauhkan.
6	Pengakuan kelompok	Guru	Guru diberi pemahaman dalam pengakuan pada pembelajaran kooperatif bahwa berdasarkan skor peningkatan individu, tidak didasarkan pada skor akhir yang diperoleh siswa, tetapi berdasarkan pada seberapa jauh skor itu melampaui rata-rata skor sebelumnya. Siswa memperoleh skor untuk kelompoknya.

Di Adaptasi dari Slavin (dalam Asri:2011).

Berdasarkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, pembahasan hasil-hasil penelitian secara garis besarnya dibagi ke dalam 3 bagian besar, yakni, (1) pembahasan hasil respon siswa terhadap pembelajaran aspek keterampilan berbahasa Indonesia, (2) pembahasan mengenai hasil belajar, dan (3) pembahasan hasil belajar melalui uji Anava dua jalur.

1. Pembahasan Respon Siswa Terhadap Penerapan model TGT dan Jigsaw

Mengenai respon siswa terhadap kegiatan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dan *Jigsaw* melalui wawancara, diketahui bahwa rata-rata siswa menyatakan bahwa proses pembelajaran tersebut menarik, dan siswa memperoleh pengetahuan aplikasi dari tidak tahu bercerita menjadi dapat bercerita. Pada item pertanyaan ke 4 yaitu apa yang seharusnya tidak dilakukan pada kegiatan pembelajaran, siswa memberi jawaban antara lain tidak boleh ribut, tidak boleh bermain pada saat pembelajaran sedang berlangsung.Adapun respon siswa terhadap materi pembelajaran keterampilan mendengarkan (menyimak) tentang teks dongeng ditanggapinya secara positif, dan materi tentang berbicara dengan menyajikan teks bacaan sama dengan kegiatan pembelajaran membaca juga disajikan materi dalam bentuk teks cerita rakyat, dan materi untuk aspek menulis disajikan dalam bentuk mengisi formulir pendaftaran, membuat kalimat mejemuk bertingkat dan kemudian memisahkan kalimat majemuk bertingkat itu menjadi kalimat tunggal.

2. **Pembahasan Hasil belajar Perlakuan *Teams Games Tournaments (TGT)***

a. Hasil Belajar Mendengarkan (Meyimak)

Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments(TGT)* sebanyak 43 responden dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 27 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 16 responden, pada nomor 3 dan 4 tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil), dan tidak baik (tidak terampil).

Siswa sejumlah 27 orang yang memperoleh nilai kategori sangat baik, untuk kegiatan mendengarkan (menyimak) pada standar kompetensi memahami teks cerita anak yang dibacakan,memiliki kemampuan atau keterampilan mengidentifikasi tokoh, watak, latar, tema atau amanat dari cerita anak yang dibacakan (teks dongeng), dan mereka dapat menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai dengan cerita dongeng yang telah dibacakan, mampu menentukan sifat tokoh, dan sangat terampil menceritakan kembali dongeng yang didengar dengan menggunakan bahasa sendiri. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori baik sejumlah 16 orang, belum mampu atau belum terampil membacakan cerita dongeng dengan lafal dan intonasi yang benar sesuai dengan apa yang didengarnya, serta masih belum menjawab soal sesuai dengan apa yang didengarnya.Pengaruh dan efek yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dalam aspek mendengarkan (menyimak) membuat siswa lebih bersemangat dan antusias mengikuti proses belajar-mengajar yang menyebabkan tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori cukup terampil dan tidak terampil.

Pembelajaran keteramepilan menyimakmemiliki tujuan pokok adalah agar siswa mahir atau terampil mendengarkan berbagai bentuk pemakaian bahasa lisan sehingga siswa mampu memahami satuan-satuan bentuk kebahasaan dengan cermat, mampu memahami isi berbagai bentuk tuturan dengan cepat dan tepat, mampu menilai, serta mampu memberikan respons terhadap apa yang didengarnya dengan penalaran yang baik secara lisan atau tulisan (Syafi'ie dan Subana, 1993: 29).

Penyampaian tujuan pengajaran menyimak sebagaimana dikemukakan di atas, ada beberapa sikap dasar yang perlu ditanamkan ke dalam diri siswa yaitu (1) meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya keterampilan menyimak dalam berkomunikasi pada umumnya dan khususnya dalam belajar, (2) mengembangkan keterampilan dasar, konsep, dan sikap yang baik untuk memperoleh kebiasaan menyimak dengan efektif, (3) mengembangkan kesenangan dalam berperan sebagai pembicara dan pendengar dalam berbagai peristiwa komunikasi, (4) menghilangkan kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik dalam menyimak, (5) melatihkan berbagai macam teknik meyimak (Syafi'ie dan Subana, 1993: 29-30).

Sikap dasar tersebut di atas sebaliknya ditanamkan sebelum memasuki kegiatan belajar yang sesungguhnya secara formal. Usaha yang dapat dilakukan yang berhubungan dengan sikap dasar tersebut yaitu (1) memberi tugas kepada siswa untuk melaporkan hasil simakannyadari siaran TVRI atau televisi swasta lainnya, (2) diputarkan kaset yang berisi ceramah tertentu kemudian siswa diperintahkan melaporkan isi ceramah tersebut. Setelah sikap dasar itu dimiliki

oleh siswa, kemudian barulah guru memasuki kegiatan belajar-mengajar yang sesungguhnya dengan memperhatikan langkah-langkah berikut, yaitu (1) mempersiapkan siswa agar memusatkan perhatiannya untuk menyimak, (2) menyimak wacana yang berisi informasi bahkan simakan yang komunikatif, (3) siswa menyimak wacana secara sungguh-sungguh yang diperdengarkan, (4) siswa mencatat informasi yang penting serta pikiran-pikiran utama, (5) siswa mencatat informasi serta pikiran penjelas, (6) siswa menyusun ringkasan atau intisari informasi yang didengarnya berdasarkan catatan atau tulisan yang dibuat, (7) siswa memikirkan kembali apa yang disimaknya untuk diinterpretasi atau ditafsirkan (Subana, 1993: 31).

b. Hasil belajar Berbicara

Berdasarkan Tabel 4.2,siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments(TGT)* sebanyak 43 responden dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 29 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 14 responden, pada nomor 3 dan 4 tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil), dan tidak baik (tidak terampil).

Pembelajaran pada aspek berbicara ini dengan standar kompetensi memberikan informasi dan tanggapan secara lisan yang diiukuti oleh 43 orang siswa, 29 orang diantaranya memperoleh nilai sangat baik atau sangat terampil yang artinya siswa tersebut mampu dan sangat terampil menyampaikan pesan atau

informasi yang diperoleh dari berbagai media dengan menggunakan bahasa yang runtut, baik dan benar, tidak hanya itu siswapun memiliki kemampuan dan keterampilan membaca teks bacaan dalam surat kabar, juga mereka mampu menjawab pertanyaan berdasarkan hasil bacaan, mampu dang sangat terampil dalam mencatat informasi penting yang terdapat dalam teks bacaan, kemudian menyampaikannya secara lisan di depan kelas. Namun di sisi lain, masih ada siswa yang hanya mampu memperoleh nilai kategori baik atau terampil sebanyak 14 orang siswa, hal ini dapat dipahami bahwa siswa tersebut masih belum mampu mencatat informasi penting dari teks bacaan yang kemudian menjadi penyebab siswa tersebut belum mampu menyampaikan informasi yang diperolehnya secara lisan. Hasil yang diperoleh siswa pada dua kategori itu, merupakan pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*yang berdampak pada tidak adanya siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup terampil dan tidak terampil dalam menyampaikan informasi pada proses kegiatan belajar-mengajar bahasa Indonesia aspek keterampilan berbicara.

Pembelajaran keterampilan berbicara didasari olehsejumlah pendapat yang menyatakan bahwa: (1) keterampilan berbicara sangat penting dalam berkomunikasi, (2) keterampilan berbicara adalah suatu prosesnyang aktif, kreatif, dan inovatif (3) keterampilan berbicara adalah hasil proses belajar (belajar dalam arti *memperoleh* dan *belajar secara formal*), (4) keterampilan berbicara sebagai media untuk memperluas wawasan, dan (5) keterampilan berbicara dapat dikembangkan dengan berbagai topik (Tarigan, 2008: 9).

Pendapat tersebut di atas menjadi dasar tujuan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang dimaksud yaitu agar siswa mampu (1) memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis, (2) mengungkapkan ide ke dalam bentuk-bentuk tuturan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku, (3) mengungkapkan gagasan dengan jelas dan lancar, dan (4) memilih ragam bahasa Indonesia dengan konteks penggunaanya.

Pencapaian kemampuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran berbicara dapat tercapai apabila guru dan siswa benar-benar menghayati prinsip-prinsip pembelajaran berbicara, yaitu (1) siswa diberikan waktu yang sebanyak-banyaknya untuk latihan berbicara, (2) latihan berbicara harus merupakan bagian yang integral dari program pembelajaran bahasa Indonesia secara kontekstual, dan (3) kepercayaan diri siswa untuk berbicara harus ditumbuhkan melalui beberapa kinerja nyata di sekolah. Usaha yang dilakukan oleh guru yaitu (1) memotivasi siswa untuk menguasai materi yang akan dibicarakan, (2) masalah atau materi yang dibicarakan ditata agar menarik bagi lawan bicara sehingga terjadi interaksi yang dinamis, (3) dalam hal berbicara siswa harus mampu meyakinkan bahwa apa yang diaktakan itu adalah hal yang benar, (4) menanamkan dalam diri siswa bahwa ketika berbicara pikiran harus fokus, jernih, tenang, santai, dan memandang pendengar sebagai lawan bicara yang perlu mngetahui informasi yang disampaikan. Dari beberapa kegiatan berbahasa di sekolah, salah satu aktivitas berbicara yang diprogramkan oleh guru bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar, adalah kegiatan berdiskusi, berpidato, wawancara, dan berdialog.

Berdasarkan pengamatan, bentuk berbicara yang paling umum dipilih guru adalah kegiatanberdiskusi. Diskusi diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan berbicara dalam kelompok yang membahas suatu masalah atau beberapa masalah untuk memperoleh alternative solusipermasalahan. Diskusi juga dapat berupa kegiatan berbicara untuk bertukar pikiran tentang suatu hal dalam mencari penyamaan persepsi terhadap hal yang didiskusikan. Di samping itu, diskusi merupakan kegiatan berbahasa yang sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, logis dan bernalar secara sistematis. Potensi berbicara yang dimiliki siswa merupakan salah satu bagian dari *life skill* di masa yang akan datang.

Ada dua macam diskusi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, yaitu (1) diskusi informal dan (2) diskusi formal. Diskusi informal adalah kegiatan berbicara yang dilaksanakan oleh siswa dalam membahas suatu masalah dengan bertukar pikiran, menerima pendapat secara bebas di bawah bimbingan guru (Syafi'ie dan Subana, 1993:39). Langkah yang ditempuh dalam melaksanakan diskusi informal yaitu (1) siswa bersama dengan guru menentukan topik diskusi yang berkaitan dengan pencapaian KD dalam kegiatan belajar-mengajar, (2) siswa dan guru mengidentifikasi masalah yang relevan dengan topik pelajaran, (3) setiap kelompok diskusi diberi hak untuk membatasi masalah yang akan didiskusikan, sesuai dengan kebutuhan, (4) bentuk diskusi berupa Tanya jawab, sumbang saran, dan ramu pendapat, (5) setiap kelompok merumuskan hasil diskusi masing-masing.

Diskusi formal dilaksanakan dengan mengacu kepada format yang telah ditentukan dengan agenda tertentu, diskusi formal yang umum dikenal dan mendapat perhatian yaitu diskusi kelompok, diskusi panel, dan seminar. Pelaksanaan diskusi formal perlu diterapkan kepada siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini sesuai dengan tuntutan penerapan pendekatan CBSA, komunikatif, keterampilan proses, dan keterpaduan. Penerapan pendekatan ini sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan dewasaini.

c. Hasil belajar Membaca

Berdasarkan Tabel 4.3,siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments(TGT)* sebanyak 43 responden dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 25 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 18 responden, pada nomor 3 dan 4 tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil), dan tidak baik (tidak terampil).

Hasil perolehan nilai pada kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 25 orang siswa ini, memiliki kemampuan dan keterampilan memahami teks dengan membaca intensif dan sekilas, sebagai bukti bahwa mereka memiliki kompetensi membaca yang baik dan benar. Hal tersebut sejalan dengan kemampuan siswa menanggapi informasi dari kolom atau rubrik khusus (majalah, surat kabar) dan sumber-sumber lainnya. Predikat itu diraih oleh ke 25 siswa tersebut sebagai bukti nyata bahwa mereka memiliki kemampuan atau keterampilan dalam melakukan kegiatan membaca intensif teks bacaan, tidak hanya itu, mereka juga memiliki kemampuan atau keterampilan dalam menjawab

pertanyaan berdasarkan pada teks bacaan, mampu dan sangat terampil menanggapi isi bacaan dari informasi berbagai media pemberitaan. Kemampuan dan keterampilan lain yang mereka miliki adalah mampu dan sangat terampil mencatat informasi penting dari apa yang dibacanya. Namun pada proses belajar-mengajar membaca ini, masih terdapat sejumlah siswa yang memiliki kemampuan pada kategori baik atau terampil sejumlah 18 orang. Hal ini dapat dipahami bahwa mereka masih belum mampu atau terampil dalam membaca teks dari surat kabar, majalah dan lain-lain. Kemudian mereka juga masih belum terampil mencatat hal-hal penting dari apa yang dibacanya. Pada kegiatan membaca intensip atau kegiatan membaca sekilas ini, siswa sangat bersemangat mengikuti permainan dalam bentuk turnamen akademik sesuai dengan roh dari model pembelajaran *Teams Games Tournaments,* yang berdampak positif terhadap tidak adanya siswa yang memiliki kategori nilai cukup atau tidak baik yang berarti mereka tidak memiliki kemampuan dalam membaca intensif dan membaca sekilas.

Pembelajaran Keterampilan Membaca merupakanKemampuan membaca siswa sama pentingnya dengan kemampuan menyimak. Kedua kemampuan ini memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui sumber-sumber tertulis. Sehubungan dengan kegiatan akademik, kemampuan membaca siswa merupakan hal yang sangat penting karena salah satu cara menambah pengetahuan seseorang melalui ketekunannya dan keterampilannya dalam membaca.

Tujuan pembelajaran membaca yang tercantum dalam KTSP adalah agar siswa mampu memahami pesan yang disampaikan lewat penggunaan bahasa tulis

secara cermat, tepat, cepat, kritis dan kreatif (Syafi'ie dan Subana, 1993: 47). Kecermatan memahami pesan dalam aktivitas membaca sangat vital artinya dalam kegiatan belajar-mengajar guru bersama dengan siswa mampu atau dapat mengembangkan kompetensi dan wawasan yang memadai bagi siswa. Mancapai kompetensi tersebut, maka dalam pembelajaran membaca harus memperhatikan beberapa hal yaitu (1) siswa mengamati gambar-gambar bunyi bahasa menurut system ortografi (tulisan) bahasa yang bersangkutan secara bertahap, dari kata, kelompok kata, frase, klausa, kalimat, dan wacana, (2) siswa mengidentifikasi kata-kata yang mengacu pada konsep tertentu, (3) siswa mengikuti rangkaian tulisan secara linear, logis, dan sistematis menurut kaidah-kaidah tata bahasa Indonesia, (4) siswa menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan teks bacaan untuk memperoleh pemahaman terhadap isi bacaan, (5) siswa memahami hubungan antara gambar bunyi dan bunyi, hubungan antara kata dengan artinya, (6) siswa membuat kesimpulan dan menilai isi bacaan, (7) siswa dapat mengingat hal-hal yang telah dipelajari di masa yang lalu dan meramunya dengan ide-ide serta fakta-fakta baru yang diperolehnya, dan (8) siswa memusatkan perhatian ketika sedang membaca, membangkitkan kegemaran membaca, dan menumbuhkan motivasi membaca (Tarigan, 2008: 14-15).

Rangkaian prosedur diatas merupakan persyaratan untuk melakukan kegiatan membaca yang sesungguhnya. Berdasarkan hal itu, dalam kegiatan belajar-mengajar perlu dicermati beberapa rangkaian yaitu, (1) mengenal dan menguasai sistem tulisan dalam bahasa Indonesia, (2) mengenal dan mengunakan kata-kata beserta artinya, (3) memahami informasi yang dinyatakan secara

eksplisit dalam bacaan (memahami bacaan secara literal), (4) memahami implikasi yang tidak dinyatakan secara eksplisist dalam teks bacaan, (5) memahami hubungan-hubungan dalam berbagai macam kalimat, (6) memaham hubungan antara bagian-bagian teks bacaan melalui penarkah kohesif, baik secara grama tikal maupun leksikal, (7) memahami ide pokok informasi-informasi yang penting, (8) membedakan ide pokok dengan ide-ide penjelas, (9) membuat simpulan bacaan, (10) membuat penilaian terhadap isi bacaan, (11) memahami nilai dan fungsi bacaan, (12) menggunakan pemerolehan kegiatan membaca untuk berbagai kepentingan praktis serta memperluas wawasan. (Syafi'ie dan Subana, 1993: 47-48).

Melalui pembelajaran kegiatan membaca siswa sangat diharapkan menguasai seluruh keterampilan khusus yang dikemukakan di atas dengan sebaik-baiknya. Penguasaan secara menyeluruh merupakan solusi dalam memacu pencapaian tujuan pembelajaran membaca, khususnya pada tingkat sekolah dasar (SD). Pencapaian tujuan pembelajaran membaca bagi siswa perlu memperhatikan tahapan-tahapan membaca. Menurut Tarigan (2008: 18-19) tahapan-tahapan membaca meliputi persiapan membaca, skimming/skenning, dan membaca intensif. Lebih jelasnya dapat dilihat pada pemaparan berikut.

1) Tahap persiapan membaca

Tahap persiapan siswa dilatih mengembangkan keterampilan mengantisipasi dan memprediksi isi bacaan dengan cara yaitu (a) membaca judul utama, subjudul, skema, melihat gambar-gambar dan sebagainya yang merupakan bagian dari teks bacaan, (b) merangkum pendapat yang sudah ada untuk membuat

kesimpulan bacaan, (c) memperkirakan hal-hal apa saja yang penting yang mungkin dikemukakan di dalam teks bacaan berdasarkan judul, atau kalimat paragraph pertama bacaan itu.

2) Tahap *skimming/skenning*

Skimming adalah membaca sekilas untuk memperoleh pokok-pokok isi informasi bacaan. Membaca *skenning* adalah membaca membaca cepat untuk memperoleh informasi khusus yang ada dalam bacaan. Agar siswa terampil membaca skimming dan skenning diperlukan strategi pembelajaran membaca dengan langkah-langkah berikut yaitu (a) mencari pokok-pokok isi bacaan, (b) mengidentifikasi kalimat topik dan ide pokok, (c) membuat skema atau mengisi daftar dengan konsep-konsep kunci, (d) membuat penilaian secara garis besar terhadap isi uraian suatu subjudul, dan (e) membuat judul suatu karangan, membuat subjudul untuk suatu bagian uraian.

3) Tahap membaca intensif (Decoding)

Tahap membaca intensif, siswa dilatih menguasai atau memahami kata, kelompok kata, kalimat, ungkapan dan sebagainya yang dikenal sebagai symbol kebahasaan. Pada tahap ini disebut *decoding*. Latihan-latihan yang perlu dilakukan pada tahap ini yaitu (a) memperkurakan makna kata-kata, frase, dan ungkapan yang terasa sulit dalam bacaan, dan (b) memahami fungsi kata-kata tugas dalam hubungan diantara kalimat dan antarkalimat dan memahami unsure-unsur peralihan yang berfungsi sebagai penanda kohesi dan koherensi dalam paragraph.

4) Tahap membaca pemahaman

Membaca pemahaman merupakan tingkatan membaca yang paing tinggi karena siswa tidak hanya dituntut memahami apa yang tersirat di dalam bacaan, tetapi juga yang tersirat. Pada tahap ini diharapkan siswa mampu memahami apa yang ada diantara baris *(between the lines)* dan bahkan apa yang ada diluar baris-baris kalimat dalam bacaan itu *(beyond the lines).* Mencapai tahap ini, siswa perlu diberi tugas-tugas membaca, baik membaca *intensif* maupun membaca *ekstensif*. Tugas membaca siswa perlu dilaporkan pada guru dalam bentuk ringkasan. Guru dituntut membaca dan menilai setiap laporan bacaan siswa dan selanjutnya dikembalikan untuk dikembangkan lebih lanjut.

d. Hasil belajar Menulis

Berdasarkan Tabel 4.4,Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments(TGT)* sebanyak 43 responden dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 31 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 12 responden, pada nomor 3 dan 4 tidak ada siswa yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil), dan tidak baik (tidak terampil).

Pembelajaran untuk aspek menulis dalam bentuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk mengisi formulir (pendaftaran, kartu anggota, riwat hidup, dll), ringkasan, dialog, dan paraprasa, menjadi kompetensi siswa dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi pada dunia nyata sebagai anggota masyarakat. Untuk kegiatan pembelajaran menulis ini terdapat 31 siswa yang mempunyai kemampuan atau keterampilan menulis formulir pendaftaran, mengisi formulir dengan benar, mencari contoh

formulir dan membandingkannya, mengubah data diri dalam formulir pendaftaran kedalam bentuk narasi, mereka memiliki kemampuan memahami kalimat majemuk bertingkat, memisahkan kalimat majemuk bertingkat menjadi beberapa kalimat tunggal. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan atau keterampilan baik atau terampil terdapat 12 orang responden. Pada kelompok nilai ini, siswa masih memiliki ketidak mampuan menulis atau mengisi formulir dengan benar, mengubah data diri, dan memiliki pemahaman yang kurang pada materi membuat kalimat majemuk bertingkat. Aplikasi dari model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada kegiatan menulis ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif menyelesaikan tugas-tugas belajarnya dengan baik dan benar, dan sebagai efek positifnya adalah tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup terampil dan tidak terampil.Menulis merupakan rangkaian kegiatan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan member informasi secara tertulis terkait dengan mata pelajaran menulis di kelas V sekolah Dasar.

Pembelajaran Keterampilan Menulis**,** bertujuan mewujudkan pembelajaran keterampilan menulis yang diamanatkan di dalam kurikulum bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar (SD) yaitu siswa dapat (1) mampu dan terampil memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis, (2) mampu dan terampil menuangkan ke dalam bentuk-bentuk tuturan dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia, (3) mampu dan terampil menuliskan sesuai dengan pedoman Umum Ejaan Yang Disempurnakan (selanjutnya disingkat EYD), (4) mampu dan terampil memilih ragam bahasa Indonesia sesuai dengan konteks komunikasi. (Syafi'ie dan Subana, 1933: 57).

Pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menulis, khususnya pada tingkat sekolah dasar (SD) diinstruksikan agar guru bahasa Indonesia memperhatikan tahapan-tahapan menulis untuk diterapkan, meliputi:

1) Tahap persiapan

Siswa bersama guru mendiskusikan kegiatan menulis yang dikerjakan sesuai dengan KD dan indikator yang ingin dicapai dalam kurikulum pada setiap tingkat pendidikan. Kegiatan selanjutnya ialah membahas model bentuk tulisan yang akan dikerjakan siswa, terutama mengenai pengorganisasian (perwajahan) jenis wacana itu dan topik tulisan. Pada tahap ini guru diharapkan mengarahkan siswa sebaik-baiknya agar dapat mengerjakan tugas-tugas dengan baik sesuai dengan prosedur.

2) Tahap menulis

Siswa menulis karangan sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang telah diperoleh dari guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas. Guru memberikan petunjuk kepada siswa tentu berpedoman pada perencanaan pembelajaran keterampilan menulis yang telah disusun sebelum melakukan kegiatan proses belajar-mengajar di kelas.

3) Tahap revisi

Tahapan revisi dilaksanakan setelah siswa selesai merampungkan aktivitas menulisnya. Guru bersama siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Siswa dianjurkan melakukan revisi setelah tulisannya rampung. Hal-hal yang perlu diperbaiki adalah merevisi suatu tulisan atau karangan yang baru saja dikerjakan. Hal yang perlu diperhatikan dalam merevisi suatu karangan yaitu

susunan penyajian, pilihan kata atau istilah, penulisan ejaan, dan penataan tepi lembar karangan (margin), kohesi/koherensi dalam paragraph, dan penataan ide.

Tahap menulis yang dikemukakan di atas diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Penerapan tahap itu akan menjadi pengetahuan bagi siswa dalam melakukan kegiatan menulis untuk berbagai keperluan dalam aktivitas berkomunikasi. Tulisan untuk tujuan ini memerlukan pemahaman kondisi pembaca secara luas.

3. Pembahasan Hasil belajar Perlakuan Model Jigsaw

a. Hasil Belajar Mendengarkan (Menyimak)

Berdasarkan Tabel 4.5,siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw sebanyak 43 responden dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 29 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 9 responden, pada nomor 3 ada tiga responden yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil) dan pada nomor 4 ada 2 orang siswa yang memperoleh nilai tidak baik (tidak terampil).

Siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik atau sangat terampil ini berjumlah 29 orang telah memiliki kompetensi atau kemampuan memahami teks cerita anak yang dibacakan, memiliki kemampuan atau sangat mahir mengidentifikasi tokoh, watak, latar, tema atau amanat dari cerita anak yang dibacakan, dan pada pelaksanaan evaluasi siswa telah memiliki kemampuan mendengarkan pembacaan dongeng, menjawab dan membuat pertanyaan berdasarkan dogeng yang didengar, menentukan tokoh dan sifat tokoh dongeng

yang didengar, menentukan latar, tema dan amanat dongeng yang didengar, menceritakan kembali dongeng yang didengar dengan bahasa sendiri. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai kategori cukup baik atau cukup terampil masih memiliki kekurangan dalam menentukan sifat tokoh, latar, tema, dan amanat dongeng yang didengar. Dipihak lain masih terdapat dua orang siswa yang memperoleh nilai tidak baik atau tidak terampil, hal ini disebabkan oleh siswa tersebut terlalu banyak bermain ketika teman-temannya berdiskusi. Kondisi ini dimungkinkan juga karena siswa tidak terlalu semangat dengan model pembelajaran Jigsaw. Model pembelajaran Jigsaw ini menerapkan sistem kelompok ahli, dan titik lemahnya adalah siswa yang ditugaskan pada kelompok ahli itu tidak terlalu menguasai materi dengan baik.

Pembelajaran keterampilan menyimak,mempunyaitujuan pokok agar siswa mahir atau terampil mendengarkan berbagai bentuk pemakaian bahasa lisan sehingga siswa dapat memahami satuan-satuan bentuk kebahasaan dengan baik, mampu memahami isi berbagai bentuk tuturan dengan cepat dan tepat, mampu menuai, serta mampu memberikan respons terhadap apa yang didengarnya dengan penalaran yang baik secara lisan atau tulisan (Syafi'ie dan Subana, 1993: 29).

Penyampaian tujuan penagajaran menyimak sebagaimana dikemukakan di atas, didasarkan pada beberapa sikap dasar yang perlu ditanamkan ke dalam diri siswa antara lain: (1) meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya keterampilan menyimak dalam berkomunikasi pada umumnya dan khususnya dalam beajar, (2) mengembangkan keterampilan dasar, konsep, dan sikap yang baik untuk memperoleh kebiasaan menyimak dengan efektif, (3) mengembangkan

kesenangan dalam berperan sebagai pembicara dan pendengar dalam berbagai peristiwa komunikasi, (4) menghilangkan kebiasaan-kebiasaan yang tidak baik dalam menyimak, (5) melatikan berbagai macam teknik meyimak (Syafi'ie dan Subana, 1993: 29-30).

Keterampilan dasar tersebut di atas sebaiknya ditanamkan sebelum memasuki kegiatan belajar yang sesungguhnya secara formal. Usaha yang dapat dilakukan yang berhungan dengan keterampilan dasar tersebut melipuit (1) pemberian tugas kepada siswa untuk melaporkan hasil simakannya dari siaran televisi Republik Indonesia atau televisi swasta lainnya, (2) menayangkan kaset vidio yang berisi ceramah, kemudian siswa diperintahkan melaporkan isi ceramah tersebut. Setelah keterampilan dasar itu dimiliki oleh siswa, kemudian barulah guru memasuki kegiatan belajar-mengajar yang sesungguhnya dengan memperhatikan langkah-langkah berikut, yaitu (1) mempersiapkan siswa agar memusatkan perhatiannya untuk menyimak, (2) menyimak bahan ajar wacana yang berisi informasi, (3) siswa menyimak wacana secara sungguh-sungguh yang diperdengarkan, (4) siswa mencatat informasi yang penting serta pikiran-pikiran utama, (5) siswa mencatat informasi serta pikiran penjelas, (6) siswa menyusun ringkasan atau intisari informasi yang didengarnya berdasarkan catatan atau tulisan yang dibuat, (7) siswa memikirkan kembali apa yan disimaknya untuk diinterpretasi atau ditafsirkan (Syafi'ie dan Subana, 1993: 31).

b. Hasil belajar Berbicara

Berdasarkan Tabel 4.6,siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw sebanyak 43 responden dapat dilihat bahwa perolehan nilai pada nomor

1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 26 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 7 responden, pada nomor 3 ada 10 responden yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil)
dan pada nomor 4 tidak ada siswa yang memperoleh nilai tidak baik (tidak terampil).

Pembelajaran aspek keterampilan berbicara memuat standar kompetensi memberikan informasi dan tanggapan secara lisan. Dari 43 siswa yang dibelajarkan dengan model Jigsaw, terdapat 26 siswa responden yang memperoleh nilai sangat baik atau sangat terampil, hal itu menggambarkan bahwa siswa tersebut memiliki kemampuan dan keterampilan menyampaikan pesan/informasi yang diperoleh melalui berbagai media dengan bahasa yang runtut, baik dan benar. Pada tataran evaluasi mereka telah mampu menjawab pertanyaan berdasarkan hasil bacaan, sangat terampil mencatat informasi penting yang terdapat dalam teks bacaan, kemudian menyampaikannya secara lisan. Namun masih ada 7 orang siswa yang memperoleh nilai cukup atau terampil. Hal ini dimungkinkan karena mereka tidak mampu menyampaikan isi teks bacaan secara lisan. Hasil ini memberi gambaran kepada pembaca bahwa model pembelajaran tipe Jigsaw belum disenangi oleh sejumlah siswa di kelas V SD Inpres Tete Batu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

1. Pembelajaran Keterampilan Berbicara

a. Pengetian Berbicara

Menurut Nurgiyantoro (1995: 276) berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas

mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 1983: 14). Dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara diartikan sebagai suatu alat untuk mengkombinasikan gagasan-gagasan yang disusun serta mengembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak baik bahan pembicaraan maupun para penyimaknya, apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkombinasikan gagasan-gagasannya apakah dia waspada serta antusias ataukah tidak.

Berbicara merupakan alat komunikasi yang umum dalam masyarakat. Tidak ada masyarakat dimanapun mereka tinggal yang tidak memiliki bahasa. Bagaimanapun wujudnya, setiap masyarakat pastilah memiliki bahasa sebagai alat komunikasi. Sekalipun diantara kita yang membayangkan tulisan bila

mendengarkan pembicaraan tentang bahasa. tetapi bahasa sebenarnya ucapan. bahasa diucapkan dan didengar, bukan ditulis dan dibaca, hanya pada masyarakat yang sudah relatif maju, yang sudah menemukan tulisan. bahasa itu kemudian ditulis dan dibaca, di samping tetap ada yang diucapkan dan didengarkan. Pada masyarakat yang belum mengenal tulisan dan ini cukup banyak jumlahnya bahasa yang diucapkan dan didengar.

Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain, keberhasilan menggunakan ide itu sehingga dapat diterima oleh orang yang mendengarkan atau yang diajak bicara. Sebaliknya, seseorang yang kurang memiliki kemampuan berbicara akan mengalami kekurangan dalam menyampaikan ide gagasannya kepada orang lain.

Manusia sebagai makhluk sosial yang selalu hidup dalam kelompok. Anggota dalam kelompok tersebut selalu terjadi interaksi. Untuk berinteraksi tersebut manusia memerlukan alat seperti yang telah disebutkan, yaitu bahasa. dalam berinteraksi (berkomunikasi) yang menggunakan bahasa tersebut dapat dilaksanakan secara lisan maupun tertulis. Untuk dapat berkomunikasi secara lisan dengan efektif diperlukan kemampuan menyimak dan berbicara.

Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Saluran untuk memindahkannya adalah udara. Selanjutnya simbol yang disalurkan lewat udara diterima oleh komunikan. Karena simbol yang disampaikan itu dipahami oleh komunikan, ia dapat mengerti pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Tahap selanjutnya, pengertian memberikan umpan balik adalah reaksi yang timbul setelah komunikan memahami pesan. Reaksi dapat berupa jawaban atau tindakan. dengan demikian, komunikasi yang berhasil ditandai oleh adanya interaksi antara komunikator dengan komunikan.

Pada umumnya, pengertian berbicara dan wicara sering dikacaukan, padahal kedua istilah tersebut memiliki pengertian yang berbeda. Wicara merupakan suatu bagian yang integral dari keseluruhan pribadi seseorang yang dicerminkan lingkungannya, kontak-kontak sosial, dan pendidikannya. Wicara bersifat inheren pembawaan.

Berbicara lebih dari pada sekadar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah sarana untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrumen (alat) yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah si pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun pendengarnya: apakah dia bersikap tenang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak.

b) Konsep Dasar Pembelajaran bernbicara

Konsep dasar berbicara sebagai sarana berkomunikasi mencakup sembilan hal (*Logan et al*.. 1972: 104-105). Kesembilan hal tersebut sebagai berikut:

(1) Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan resiprokal.
(2) Berbicara adalah proses individu berkomunikasi,
(3) Berbicara adalah ekspresi kreatif,
(4) Berbicara adalah tingkah laku,

(5) Berbicara adalah tingkah laku yang dipelajari,
(6) Berbicara dipengaruhi kekayaan pengalaman,
(7) Berbicara adalah sarana memperlancar cakrawala.
(8) Kemampuan linguistik dan lingkungan berkaitan erat.
(9) Berbicara adalah pancaran pribadi.

Saddhono dan Slamet (2012) menyatakan bahwa berbicara dan menyimak saling melengkapi dan berpadu menjadi komunikasi lisan, seperti bercakap, berdiskusi, tanya jawab, wawancara, dan sebagainya. dalam komunikasi tersebut manusia saling mempertukarkan pengalaman, mengemukakan dan menerima pikiran, perasaan, serta meyetujui pendirian, atau keyakinan. Pembicara dan penyimak berpadu dalam suatu kegiatan yang resiporoklat, berganti peran secara spontan, mudah, dan lancar, dari pembicara menjadi penyimak dan sebaliknya.

Berbicara adalah salah satu alat komunikasi penting untuk dapat menyatakan diri sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain, untuk menghubungkan sesama anggota masyarakat diperlukan komunikasi. Berbicara dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dengan sesama atau lingkungan. dalam kaitan dengan fungsi bahasa. berbicara digunakan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan mengadaptasi, mempelajari, dan mengontrol lingkungan. Sebaliknya, pada saat lingkungan memengaruhi terhadap seseorang lewat sarana bahasa.

Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible)dan yang kelihatan (visible*)* yang dimanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan yang dikombinasikan. lebih jauh lagi, berbicara merupakan aktivitas manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik.

Pada saat berbicara seseorang memanfaatkan faktor-faktor fisik, yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh yang lain seperti kepala, tangan, dan roman muka pun dimanfaatkan dalam berbicara. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup besar terhadap kelancaran berbicara. Stabilitas emosi, misalnya, tidaksaja berpengaruh terhadap kualitas suara yang dihasilkan oleh alat ucap tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan.

Berbicara tidak terlepas dari faktor neurologis, yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Demikian pula faktor semantik yang berhubungan dengan makna, dan faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa selalu berperan dalam kegiatan berbicara. Bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan kata-kata harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna. Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. dalam proses komunikasi terjadi pemindahan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar). Komunikator adalah seseorang yang memiliki pesan. Pesan yang akan disampaikan kepada komunikan lebih dahulu diubah ke dalam simbol yang dipahami oleh kedua belah pihak. Simbol tersebut memerlukan saluran agar dapatdipindahkan kepada komunikan (Saddhono dan Slamet, 2012: 36).

Berbicara adalah ekspresi diri; bila si pembicara memiliki pengetahuan dan pengalaman yang kaya, maka dengan mudah yang bersangkutan dapat menguraikan pengetahuan dan pengalamannya. Sebaliknya, bilasi pembicara miskin pengetahuan dan pengalaman, maka ia akan mengalami ketersendatan dan

kesukaran dalam berbicara. dalam dunia pendidikan, guru hendaknya dapat menyusun strategi memberikan pengalaman yang luas dan kaya kepada anak didiknya. Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan, seseorang semakin terdorong untuk berbicara.

Berbicara adalah tingkah laku yang harus dipelajari dahulu, kemudian baru bisa, dikuasai. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistis. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada yang berlangsung terampil berbicara tanpa melalui proses berlatih. dalam belajar dan berlatih berbicara, seseorang perlu dilatih: pelafalan, pengucapan, pengontrolan suara, pengendalian diri, pengontrolan gerak-gerik tubuh, pemilihan kata, kalimat dan intonasinya, penggunaan bahasa yang baik dan benar, dan pengaturan atau pengorganisasian ide.

Berbicara paling sedikit, dapat dimanfaatkan untuk dua hal. Pertama, untuk mengkomunikasikan ide, perasaan dan kemampuan. Kedua, berbicara dapatjuga dimanfaatkan untuk lebih menambah pengetahuan dan cakrawala pengalaman. Bila anak bertanya: apa, siapa, mengapa, bagaimana, di mana, berapa, dan sebagainya, maka dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut anak mengamati, memahami, dan mencari lingkungannya. Demikian pula orang dewasa, dengan bertanya seseorang termotivasi untuk berpikir keras, untuk menemukan apa yang diinginkannya. Dengan bertanya jawab, berdiskusi, bertukar pikiran dengan lingkungan dan sesamnya, seseorang memahami lingkungan dan dirinya sendiri.

Anak adalah produk lingkungan. Bila lingkungan sering mengajak bicara, dan segala pertanyaan anak dijawab dan diperhatikan, serta lingkungan menyediakan kesempatan untuk belajar dan berlatih berbicara, tidak memberi kesempatan perkembangan anak, maka anak akan mengalami kesulitan belajar berbicara.

Gambaran kepribadian seseorang dapat diidentifikasi dengan berbagai cara, antara lain: gerak-gerik, tingkah laku, kecenderungan, kesukaran, dan cara berbicaranya. Berbicara adalah melukiskan apa yang terjadi di hati, pikiran, dan kemauan seseorang. Oleh karena itu, berbicara adalah pancaran kepribadian. Kualitas suara, tinggi suara, nada, dan kecepatan berbicara merupakan indikator keadaan emosi seseorang. Orang yang tegang, cemas, dan sebagainya, orang tersebut nada bicaranya tinggi, bergetar, dan keras/melengking, sedangkan orang yang stabil emosinya, berbicaranya penuh dengan percaya diri, enak, teratur, dan bersuara normal (Saddhono dan Slamet, 2012: 37).

1) Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan kemauan secara efektif, seyogyanya pembicara memahami makna segala yang ingin dikomunikasikan: dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya; dan lain sebagainya dapat dimanfaatkan untuk mengontrol diri, apakah sudah mempunyai kesanggupan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengontrol diri, apakah sudah mempunyai kesanggupan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa dengan tepat,

mengungkapkan fakta-fakta dengan spontan, dan menerapkan kaidah-kaidah bahasa yang benar secara otomatis (Saddhono dan Slamet, 2012: 37).

Apakah sebagai alat sosial *(social tool)* atau pun sebagai alat perusahaan maupun profesional *(bussines of professional tool).* Pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu memberitahukan, melaporkan*(to inform)*, menjamu, menghibur *(to entertain),* dan membujuk, mendesak, mengajak, mendesak, meyakinkan *(to persuade).* Gabungan atau campuran dari maksud-maksud itu pun mungkin saja terjadi. Suatu pembicaraan misalnya, mungkin saja merupakan gabungan dari melaporkan dan menjamu, Begitu pula mungkin sekaligus menghibur atau meyakinkan (Ochs dan Winkler, 1979: 9).

Keraf (1980: 189-191), menyatakan bahwa tujuan berbicara sebagai berikut:

1) Mendorong pembicara untuk memberi semangat, membangkitkan kegairahan, serta menunjukkan rasa hormat, dan pengabdian.
2) Meyakinkan: pembicara berusaha memengaruhi keyakinan atau sikap mental/intelektual kepada para pendengarnya.
3) Berbuat/bertindak: pembicara menghendaki tindakan atau reaksi fisik dari para pendengar dengan terbangkitkanya emosi.
4) Memberitahukan: pembicara berusaha menguraikan atau menyampaikan sesuatu kepada pendengar, dengan harapan agar pendengar mengetahui tentang sesuatu hal, pengetahuan dan sebagainya.
5) Menyenangkan: pembicara bermaksud menggembirakan, menghibur para pendengar agar terlepas dari kerutinan yang dialami oleh pendengar.

c. Hasil belajar Membaca

Berdasarkan Tabel 4.6,siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw sebanyak 43 responden dapat terlihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 28 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 11 responden, pada nomor 3 ada 4 responden yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil), dan pada nomor 4 ada 0 orang siswa yang memperoleh nilai tidak baik (tidak terampil). Keterampilan membaca harus dilatih atau dikembangkan sehingga pembelajar dapat memahami beberapa teks dan soal atau permasalahan yang lebih canggih dan yang ada kaitannya dengan siswa secara efisien, cepat, tepat, dan dengan cakap. Oleh karena itu, siswa harus banyak membaca teks wacana untuk memperbanyak pengalaman yang dapat mengatasi atau memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

Pada kegiatan pembelajaran membaca teks, standar kompetensi yang mestinya dicapai adalah siswa mampu dan sangat terampil dalam menanggapi informasi dari kolom rubrik khusus seperti majalah, koran, media elektronik (TV). Dari 43 siswa responden terdapat 28 responden yang memperoleh nilai sangat baik artinya sangat terampil membaca teks bacaan secara intensif, menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan, menanggapai isi bacaan berupa informasi, membaca teks bacaan pada surat kabar kemudian mencatat informasi penting dan menanggapinya. Dan 4 responden yang memiliki nilai cukup baik, yang artinya mereka masih punyai kelemahan dalam melakukan kegiatan membaca teks bacaan secara intensif, dan kurang mampu menanggapinya dengan benar. Penerapan

pembelajaran Jigsaw telah mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dan sudah tidak ada siswa yang tidak terampil dalam melakukan kegiatan membaca intensif.

Kemampuan membaca bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan memahami teks bacaan yang dipelukan dalam belajar siswa. Berikut langkah-langkah kemampuan membaca: 1) penguasaan kosakata dan istilah yang dianggap sukar dari guru ke siswa. Hal ini diberikan dengan definisi dan contoh dalam kalimat; 2) penyajian bacaaan di kelas. Bacaan yang dibaca dengan diam selama 10-15 menit (untuk mempercepat waktu, bacaan dapat diberikan sehari sebelumnya); 3) diskusi isi bacaan dapat melalui Tanya jawab; 4) pembicaraan tata bahasa dilakukan dengan singkat, hal itu dilakukan jika dipandang perlu oleh guru; 5) pembicaraan kosakata yang relevan; 6) pemberian tugas seperti mengarang (isinya relevan dengan bacaan) atau membuat denah, skema, diagram, ikhtisiar, rangkuman, dan sebagainya yang berkaitan dengan isi bacaan.

Ada dua alasan utama mengapa siswa perlu membaca teks: Pertama, siswa membaca untuk kesenangan. Kedua, siswa membaca untuk mendapatkan informasi. Menurut Grellet (1981: 4), ada empat cara yang cenderung digunakan untuk memahami teks.

a) Membaca skimming: membaca teks secara cepat dan sekilas agar bias mendapatkan ide dari teks.
b) Membaca scanning : membaca teks secara cepat dan sekilas untuk menemukan informasi dalam teks.

c) Membaca ekstensif : membaca teks-teks panjang utnuk tujuan rekreasi dan untuk menambah pengetahuan umum atau meningkatkan kelancaaran dalam berbahasa.
d) Membaca intensif : membaca teks-teks pendek untuk mencari informasi dan mengembangkan akurasi di dalam memahami teks secara terinci.

Menurut Ghazali (2011: 207), membaca adalah sebuah tindakan merekonstruksi makna yang disusun oleh penulis pada tempat dan waktu yang berjauhan dengan tempat dan waktu penulisan.

Sebahagian besar dari bahasa dalam teks tertulis telah diedit secara saksama dan teks tertulis biasanya berisi beberapa ciri khas seperti paragraph, aturan-aturan ejaan dan tanda baca. Jadi, karena makna dari teks tertulis tidak dapat dinegosiasikan antara penutur dengan pendengar seperti pada situasi mnyimak, maka penulis harus menjabarkan informasi secara eksplisit kepada pemabaca agar memudahkan pembaca untuk memahami teks.

Menurut Nilandri (2003: 1540), mengunci isi pelajaran ke dalam otak siswa dapat memfasilitasi kemampuan siswa untuk belajar secara efisien dan mengingat dengan cepat mengaitkan konsep atau langkah kunci dengan gerakan tangan. Semua yang diajarkan guru dapat digambarkan dengan gerakan.

Gerakan tubuh tidak hanya memperkuat modalitas kinestetik dan mengunci informasi ke dalam memori otak, tetapi juga untuk mendapatkan perhatian siswa dengan mempengaruhi perilaku siswa melalui tindakan.

d. Hasil belajar Menulis

Berdasarkan Tabel 4.6,siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Jigsaw sebanyak 43 responden dapat terlihat bahwa perolehan nilai pada nomor 1 mencapai kategori sangat baik atau sangat terampil sebanyak 25 respoden, pada nomor 2 mencapai kategori baik atau terampil sebanyak 11 responden, pada nomor 3 ada 6 responden yang memperoleh nilai cukup baik (cukup terampil), dan pada nomor 4 ada 1 orang siswa yang memperoleh nilai tidak baik (tidak terampil).

Berdasarkan pada hasil analisis hasil belajar untuk keterampilan menulis, ditemukan sebanyak 25 responden yang memperoleh kategori nilai sangat baik atau sangat terampil, ini dapat berarti bahwa ke 25 siswa tersebut memiliki kemampuan dan keterampilan mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi secara tertulis dalam mengisi formulir (pendaftaran, kartu anggota, wesel pos, daftar riwayat hidup) serta mampu membuat kalimat majemuk bertingkat. Sedangkan pada saat evaluasi mereka memiliki kemampuan atau keterampilan memahami penulisan formulir pendaftaran dengan benar, mencari formulir pendaftaran kemudian membandingkannya lalu mengubah data diri dalam formulir itu dalam bentuk narasi, dan memisahkan kalimat majemuk bertingkat menjadi kalimat tunggal. Namun masih terdapat 11 responden yang memiliki nilai baik. Pada kelompok siswa ini masih memiliki ketidak mampuan memisahkan kalimat majemuk bertingkat menjadi kalimat tunggal, dan masih ada 6 orang siswa yang yang belum mampu mengisi formulir dengan benar, tidak dapat memisahkan kalimat majemuk bertingkat menjadi kalimat tunggal, serta 1 orang siswa yang sama sekali tidak memiliki kemampuan dan keterampilan memahami isian

formulir, tidak dapat mengisi formulir dengan benar, serta sama sekali tidak memiliki kemampuan memisahkan kalimat majemuk bertingkat menjadi kalimat tunggal. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut masih lebih banyak bermain, dan keluar masuk kelas pada saat teman-temannya sedang melakukan kegiatan diskusi kelompok.

Pembelajaran Keterampilan Menulissesuai dengan tujuan kurikulum bahasa Indonesia tingkat sekolah dasar (SD) adalah agar siswa dapat (1) mampu dan terampil memilih dan menata gagasan dengan penalaran yang logis dan sistematis, (2) mampu dan terampil menuangkan ke dalam bentuk-bentuk tuturan dalam bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia, (3) mampu dan terampil menuliskan sesuai dengan pedoman Umum Ejaan Yang Disempurnakan (selanjutnya disingkat EYD), (4) mampu dan terampil memilih ragam bahasa Indonesia sesuai dengan konteks komunikasi. (Syafi'ie dan Subana, 1933: 57).

Pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menulis, khususnya pada tingkat sekolah dasar (SD) diinstruksikan agar guru bahasa Indonesia memperhatikan tahapan-tahapan menulis untuk diterapkan, meliputi:

4) Tahap persiapan

Siswa bersama guru mendiskusikan kegiatan menulis yang dikerjakan sesuai dengan KD dan indicator yang ingin dicapai dalam kurikulum pada setiap tingkat pendidikan. Kegiatan selanjutnya ialah membahas model bentuk tulisan yang akan dikerjakan siswa, terutama mengenai pengorganisasian (perwajahan) jenis wacana itu dan topik tulisan. Pada tahap ini guru diharapkan mengarahkan

siswa sebaik-baiknya agar dapat mengerjakan tugas-tugas dengan baik sesuai dengan prosedur.

5) Tahap menulis

Siswa menulis karangan sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang telah diperoleh dari guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar di kelas. Guru memberikan petunjuk kepada siswa tentu berpedoman pada perencanaan pembelajaran keterampilan menulis yang telah disusun sebelum melakukan kegiatan proses belajar-mengajar di kelas.

6) Tahap revisi

Tahapan revisi dilaksanakan setelah siswa selesai merampungkan aktivitas menulisnya. Guru bersama siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas. Siswa dianjurkan melakukan revisi setelah tulisannya rampung. Hal-hal yang perlu diperbaiki adalah merevisi suatu tulisan atau karangan yang baru saja dikerjakan. Hal yang perlu diperhatikan dalam merevisi suatu karangan yaitu susunan penyajian, pilihan kata atau istilah, penulisan ejaan, dan penataan tepi lembar karangan (margin), kohesi/koherensi dalam paragraph, dan penataan ide.

Tahap menulis yang dikemukakan di atas diterapkan dalm kegiatan belajar-mengajar di kelas. Penerapan tahap itu akan menjadi pengetahuan bagi siswa dalam melakukan kegiatan menulis untuk berbagai keperluan dalam aktivitas berkomunikasi. Tulisan untuk tujuan ini memerlukan pemahaman kondisi pembaca secara luas.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT),* merupakan salah satu model pembelajaran yang

memberikan ruang atau kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, dengan melakukan kerjasama kelompok, dan tidak mengabaikan lahirnya kompetisi antar kelompok dalam bentuk pertandingan atau perlombaan untuk menyelesaikan tugas-tugas siswa dalam belajar bersama di kelas.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* lebih diminati oleh siswa dibandingkan dengan model pembelajaran Jigsaw, dikarenakan model *Teams Games Tournaments* memiliki konsep, "belajar melalui bermain". Adanya komponen perlombaan membuat siswa lebih bebas dan leluasa dalam melakukan kegiatan pembelajaran berbasis saintifik dan autentik.

Kajian tentang teori interaksionis berawal dari pendapat yang menyatakan bahwa bahasa merupakan perpaduan faktor genetik dan lingkungan. Kemampuan kognitif dan berbahasa diasumsikan terjadi secara bersamaan. Seorang anak dilahirkan dengan kemampuan untuk mempelajari dan mengemukakan bahasa, dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya yang meliputi imitasi, reward, reinforcement, dan peran sosial. Para ahli interaksionis menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor seperti sosial, bahasa, kematangan, biologis, dan kognitif, saling mempengaruhi, berinteraksi, dan memodifikasi satu dengan yang lain sehingga berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan berbahasa anak.

Pemahaman kita terhadap cara berpikir manusia dan memeroses informasi memberi nilai tambah terhadap pengaruh interaksi sosial terhadap kemampuan berbahasa seseorang. Teori ini, bersifat menyeluruh menjelaskan tentang hal kemampuan berbahasa individu. Pendidik pada khususnya, harus banyak

melakukan interaksi dengan siswanya untuk melihat kemampuan bahasanya, yang diperoleh melalui proses imitasi, spontanitas, maupun dengan kreasi.

Berdasarkan teori-teori bahasa tersebut, ditetapkan beberapa prinsip mengenai pembelajaran bahasa, antara lain: (1) karena kemampuan berbahasa diperoleh melalui kebiasaan, maka latihan menghafalkan dan menirukan berulang-ulang harus diintensifkan. Guru harus mengambil peran utama dalam proses pembelajaran bahasa, (2) Karena bahasa lisan merupakan sumber utama bahasa, maka guru harus memulai pelajaran dengan menyimak kemudian berbicara, sedangkan membaca dan menulis dilatihkan kemudian.

Menurut pendapat Medsker (dalam Asri, 2011) model pembelajaran *Teams Games Tournaments*adalah salah satu model pembelajaran, yang menggunakan pendekatan secara umum, setelah mendapatkan penjelasan dari fasilitator, siswa dalam satu kelas yang telah diatur menjadi kelompok-kelompok kecil yang diberikan petunjuk secara jelas mengenai tujuan dan hasil yang diharapkan dalam proses kelompok, kemudian masing-masing kelompok itu mengerjakan tugasnya sampai semua anggota kelompok dapat memahami dan menyelesaikan, yang dapat diterapkan pada semua tingkat usia. Selanjutnya Keren menyebutkan kelompok kecil harus dirancang dan ketua dapat memberi pengaruh yang saling menguntungkan di antara anggota, yaitu (1) *positive interdevedence* (saling menguntungkan yang sifatnya positif, (2) *Face to pece promotive* (berhadap-hadapan mendukung interaksi), (3) *Individual and group accountability*) tanggungjawab individu dan kelompok, (4) *interpersonal and small group skill* (interpersonal dan tanggungjawab kelompok kecil), (5) *Group processing* (proses

kerja kelompok). Konsep yang diterapkan pada pembelajaran ini, untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif sesuai tahapan-tahapan berikut ini, yaitu: (a) tahapan memilih tugas dengan tepat, (b) menentukan ketergantungan positif, (c) menfasilitasi kerja sama tim, (d) menyediakan kondisi berhadap-hadapan guna terlaksananya interaksi, (e) menetapkan tanggungjawab individu dan kelompok, dan (f) menilai kerja kelompok dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan paparan pendapat di atas, ditemukan tiga unsur-unsur dasar dari pembelajaran yang mengutamakan kerja sama yaitu, (1) saling ketergantungan secara positif, tanggungjawab individu, (2) keterampilan-keterampilan kolaborasi, dan (3) pemerosesan interaksi kelompok. Keberhasilan suatu kelompok ditentukan oleh usaha anggota, cara-cara mempromosikan saling ketergantungan secara positif dalam kelompok meliputi hal-hal sebagai berikut: tujuan penghargaan sumber dan identitas, serta peran. Menciptakan kelompok kerja perlu didesain sedemikian rupa sehingga anggota kelompok mengetahui kewajiban-kewajiban dalam penyelesaian tugas masing-masing.

Karakteristik pembelajaran *Teams Games Tournaments*menurut Bennet (dalam Asri, 2011) terdapat lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran yang berpusat pada kerja sama, dengan kerja kelompok, yaitu (1) *positive interdependence*, (2) *interaction face to face*, (3) adanya tanggungjawab pribadi mengenai bahan pelajaran dalam anggota kelompok, (4) menumbuhkan keluwesan, dan (5) meningkatkan keterampilan kerja sama dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan menurut Johnson & Johnson mengemukakan karakteristik dari pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah (1) saling ketergantungan,

(2) pertanggungjawaban individu, (3) keanggotan kelomok sifatnya heterogen, (4) kepemimpinan bersama, (5) bertanggungjawab terhadap hasil belajar semua anggota kelompok, (6) adanya penekanan pada tugas dan hubungan kooperatif, (7) terciptanya keterampilan sosial secara langsung, (8) guru melakukan pengamatan terhadap kelompok, (9) kejadiannya dalam kelompok, dan (10) diadakannya evaluasi kelompok.

Berpikir jenjang penerapan (*application)* dimaksudkan untuk mengukur kemampuan siswa memilih dan menggunakan suatu abstraksi tertentu dalam situasi yang baru. Logika dari jenjang tingkat penerapan adalah setelah seorang siswa memahami konsep kemudian diharapkan menerapkannya dalam situasi atau kebutuhan hidup sehari-hari. Pengetahuan itu tidak sekedar dipahami, tetapi untuk diterapkan.

Sejalan dengan pikiran tersebut di atas, tes yang digunakan untuk mengukur jenjang penerapan tampaknya lebih praktis jika diberikan dalam bentuk tes menulis kalimat majemuk bertingkat, mengisi formulir pendaftaran dengan benar. Contoh setelah siswa dibelajarkan berdialog tentang suatu topik, kemudian siswa diminta untuk mengaplikasikannya. Jika tes jenjang penerapan berangkat dari sebuah wacana (lisan atau tertulis), soal-soal yang dibuat sekaitan dengan penggunaan bentuk-bentuk kebahasaan atau gagasan yang dikandungnya. Soal yang terkait dengan bentuk kebahasaan ialah membuat atau memilih pola stuktur kalimat yang sama dengan pola dalam struktur dalam wacana yang diujikan.

Berpikir jenjang analisis, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa menganalisis hal-hal, hubungan, atau situasi tertentu dengan menggunakan

konsep-konsep dasar tertentu. Kemampuan berpikir analisis banyak dibutuhkan dalam kehidupan nyata untuk menemukan dan mengatasi berbagai permasalahan yang dialami oleh seseorang. Contoh untuk mengetahui ketepatan kalmiat dan diksi serta organisasi gagasan dalam sebuah karya tulis dibutuhkan kinerja analisis untuk memastikan ketepatannya atau ketidaktepatannya. Melalui analisis unsur kebahasaan dapat ditemukan kesalahan kebahasaan dan ejaan tersebut langsung dapat diperbaiki. Demikian pula yang berkenaan dengan unsur gagasan untuk dapat memberikan saran secara langsung pada karya tulis itu. Dalam banyak hal kerja analisis juga digunakan untuk menemukan bukti-bukti empirik yang dibutuhkan.

Berpikir jenjang sintesis, didaya gunakan sebagai kemampuan berpikir guna menghubungan antara beberapa hal, seperti menyusun kembali hal-hal tertentu menjadi struktur baru atau melakukan generalisasi. Untuk dapat melaksanakan kerja tersebut tampak jelas bahwa siswa harus dibekali dengan kemampuan berpikir analisis. Kemampuan jenjang berpikir sintesis banyak dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan tugas dan kehidupan di sekitar lingkungan siswa, hanya terkadang siswa tidak menyadari kinerja berpikir sintesis tersebut. Contoh pada saat siswa diminta menulis sebuah karya ilmiah, maka jelaslah bahwa siswa tersebut harus mencari buku sumber sebagai rujukan dan mensintesis hal-hal yang dibutuhkan terhadap sebuah tulisan karya ilmiah. Untuk mengetahui apakah sumber itu relevan atau tidak diperlukan kerja kritis analisis. Namun kemudian untuk mengambil dan menyusun ke dalam karya tulis ilmiah diperlukan kemampuan berpikir sintesis, yaitu memadukan berbagai unsur dari

sumber-sumber menjadi sebuah karya yang utuh untuk mendukung sebuah gagasan.

Berpikir jenjang evaluasi dihajatkan untuk mengukur kompetensi siswa dalam melakukan penilaian terhadap sesuatu hal, kasus atau situasi yang dialaminya dengan mendasarkan diri pada konsep atau acuan tertentu. Kemampuan melakukan kerja penilaian membutuhkan prasyarat jenjang berpikir analisis, sintesis, penerapan, maupun pemahaman. Jika, seseorang ingin melakukan penilaian ia pasti mengetahui dengan benar atau pasti tingkat pengetahuan apa yang sesuai dengan hal yang akan dinilai. Contoh siswa diminta menilai sebuah karya tulis ilmiah mesti tahu betul tentang karakteristik atau tuntutan yang harus dipenuhi oleh karya tulis yang baik dan benar. Seorang guru yang akan menilai sebuah teks wacana, novel atau kesastraan, guru itu harus dibekali dengan pengetahuan tentang wacana, novel dan sastra itu sendiri. Oleh karena itu, jenjang berpikir evaluasi belum tentu dimiliki oleh semua siswa yang memerlukan kompetensi berpikir kritis, argumentatif, komprehensif, dan evaluative. Walupun demikian, teknik dan prosedur melaksanakan penilaian terhadap sebuah kasus, fenomena harus ada waktu yang disediakan untuk mempelajarinya.

Berdasarkan pendapat Slavin (dalam Asri, 2011) kelompok dibagi menjadi kelompok kecil yang keterogen yang diberi nama Jigsaw. Materinya dibagi menurut jumlah kelompok anggota timnya. Tiap-tiap tim diberikan satu sel materi yang lengkap bagi masing-masing individu dengan masing-masing topik. Kemudian masing-masing anggota dipisahkan dari kelompok asalnya dan akan

bertemu dengan kelompok baru yang berasal dari kelompok lain yang disebut kelompok ahli, yang bertugas membawakan materi sesuai dengan materi yang ditugaskan kepadanya. Kemudian mereka kembali kekelompok asli atau ketim semula, untuk mempresentasikan materi yang telah didapatkan di dalam kelas. Sesuai dengan pernyataan di atas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sangat efektif digunakan untuk memotivasi siswa untuk lebih konsentrasi belajar dan memiliki tanggungjawab baik pada kelompok maupun pada diri sendiri, semangat mendapatkan skor yang lebih baik. Ilustrasi pengelompokan tipe Jigsaw dapat dilukiskan pada gambar berikut ini. Tipe pengelompokan Jigsaw ini diberi nama kelompok asal dan kelompok ahli yang masing-masing kelompok terdiri atas lima orang siswa dengan keragaman kemampuan, etnis, dan jenis kelamin.

5. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

1. Sesuai dengan deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments(TGT),* pada uji normalitas sebagai berikut, Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1416<0,161, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments*berdistribusi normal.
2. Berdasarkan dengan deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model

Jigsaw,padauji normalitas dinyatakan, Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,152 < 0,161, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwadata skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw berdistribusi normal.

3. Sejalan dengan Deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi, diperoleh hasil uji normalitas skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi, dengan kesimpulan jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1448< 0,161, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwadata keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi berdistribusi normal.
4. Merujuk pada deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah, dengan uji normalitas skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah, dinyatakan bahwa Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1480 <0,161, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwadata skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal.
5. Hasil deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games*

Tournaments (TGT) dan memiliki hasil belajar yang tinggi diperoleh hasil uji normalitas skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments*dan memiliki hasil belajar yang tinggi, dinyatakan jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1796 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwadata skor hasil bejar keterampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments*dan memiliki hasil belajar yang tinggi berdistribusi normal.

6. Perolehan data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan memiliki hasil belajar yang rendah, dinyatakan bahwauji normalitas skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments*dan memiliki hasil belajar yang rendah dipaparkan sebagai berikut, jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1592 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwadata skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments*dan memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal.
7. Deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw dan memiliki hasil belajar yang tinggi padauji normalitas, dinyatakan Jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,2019 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karena

itu, dapat disimpulkan bahwadata skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsawdan memiliki hasil belajar yang tinggi berdistribusi normal.

8. Deskripsi data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw dan memiliki hasil belajar yang rendah sesuai dengan uji normalitas dinyatakan jika $L_0 < L_{tabel}$ yakni 0,1653 <0,22, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw dan memiliki hasil belajar yang rendah berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

1. Pengujian homogenitas varians skorhasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw, berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} <dari F_{tabel} yakni 1,1927<1,8608, maka H_0 diterima pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model Jigsaw tersebut adalah homogen.
2. Pengujian homogenitas varians skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi

dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah, berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,3817<1,8608, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah adalah homogen.

3. Pengujian homogenitas varians skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi, berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,5342<2.4837, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggitersebut adalah homogen.
4. Pengujian homogenitas varians skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (*TGT*) dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah, berdasarkan pengujian homogenitas F_{hitung} < dari F_{tabel} yakni 1,0261<2,4837, maka H_0 diterima pada taraf signifikan α = 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data skor hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia antara kelompok siswa yang

mengikuti pembelajaran model *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw pada kelompok siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah tersebut adalah homogen.

c. Uji Analisis Varians (Anava) Dua Jalur

Berdasarkan hasil uji analisis varians untuk pengujian hipotesis statistik, diperoleh hasil secara berturut-turut sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis antar tabel kolom (model pembelajaran) F_{hitung}yakni 11,7852>F_{tabel}4,0130, maka pengaruh antaramodel pembelajaran(*Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw*) sangat signifikan.
2. Pengujian hipotesis interaksi antar A dengan B yakni F_{hitung}4,1547>F_{tabel}4,0130, maka interaksi antar kolom (model pembelajaran) dengan baris (hasil belajar) terdapat pengaruh yang signifikan.
3. Pengujian hipotesis kombinasi perlakuan (A1B1, A1B2 dan A2B1, A2B2) yakni F_{hitung}74,1224>F_{tabel}2,7694, maka minimal ada sepasang kombinasi perlakuan yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan.

d. Analisis Tahap lanjut dengan Uji Tukey

Berdasarkan hasil uji analisis varian dua jalur, yang membutuhkan tindak lanjut uji tukey, maka hasil perhitungan uji Tukey sebagai berikut:

1. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 5,5742 > 4,0130, maka rerata skor untuk siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*lebih besar daripada dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran Jigsaw,sehingga dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments*lebih berpengaruh daripada model pembelajaran *Jigsaw.*

2. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 3,3058 > 2,7694, maka rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi ketika digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih tinggi daripada ketika digunakan model pembelajaran Jigsaw. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang tinggi lebih cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* daripada model pembelajaran Jigsaw.
3. Pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey diperoleh nilai Q hitung > Q tabel yakni 4,5773 > 2,7694, maka rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah ketika digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih besar daripada ketika digunakan model pembelajaran Jigsaw. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang rendah lebih cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* daripada model pembelajaran Jigsaw.

BAB V

PENUTUP

Pada Bab ini dikemukakan dua hal penting yaitu kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan memuat tentang temuan yang diperoleh melalui penelitian yang sudah dituangkan dalam hasil penelitian. Sedangkan saran-saran disajikan terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data.

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan pada bagian terdahulu, penulis menyimpulkan sebagai berikut:

Adapengaruhmodel pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajarketerampilan berbahasa Indonesia yang signifikan. Berdasarkan hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey dengan nilai Q hitung > Q tabel yakni 5,5742 > 4,0130, maka rerata skor untuk siswa yang belajar dengan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih besar pengaruhnya daripada siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Jigsaw,* sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, daripada hasil belajar siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran *Jigsaw*.

Ada pengaruh interaksi antar A dengan B yakni F_{hitung}4,1547>F_{tabel}4,0130, maka interaksi antar kolom (model pembelajaran) dengan baris (hasil belajar) terdapat pengaruh yang signifikan.

Adapengaruhmodel pembelajaran *Temas Games Tournaments*dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang signifikanpada kelompok siswa yang memperoleh nilai tinggi.Hal tersbut didasarkan pada hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey, dengan nilai Q hitung > Q tabel yakni 3,3058 > 2,7694, maka rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi ketika digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih banyak daripadayang diberikan perlakuan model pembelajaran *Jigsaw*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang tinggi lebih cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* daripada model pembelajaran *Jigsaw.*

Adapengaruhmodel pembelajaran*Teams Games Tournaments* dan Jigsaw terhadap hasil belajar keterampilan berbahasa Indonesia yang signifikan pada kelompok siswa yang memperoleh nilai rendah.Hal ini didasarkan pada hasil uji lanjut dengan menggunakan uji Tukey, dengan nilai Q hitung > Q tabel yakni 4,5773 > 2,7694, maka rerata skor untuk siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah ketika digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* lebih besar daripada ketika digunakan model pembelajaran *Jigsaw*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa dengan hasil belajar yang rendah lebih cocok menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* daripada model pembelajaran *Jigsaw*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada bagian depan dapat diutarakan saran-saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di SD Negeri se-Kabupaten Gowa, baik yang bersifat reseptif maupun yang sifatnya produktif sebagai berikut:

1. Pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran di SD

Upaya penyebaran pemanfaatan hasil penelitian tersebut dalam pembelajaran berbahasa Indonesia di SD disampaikan beberapa saran berikut ini.

a. Para guru-guru bahasa Indonesia disarankan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw pada kompetensi tertentu yang sejalan dengan karakteristik

model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw dengancara: (1) merancang pembelajaran secara sistematis yang mengacu pada pembentukan keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, (2) memahami manfaat kerjasama dalam belajar kelompok, (3) meningkatkan respond an minat siswa belajar berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan bahasa Indonesia standar (baku).

b. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai bahan masukan atau sumber informasi bagi pembelajar bahasa Indonesia untuk bisa memperbaiki hasil belajar berbahasa Indonesia pada ranah kognitif tingkat aplikasi, analisis, dan sintesis. Hal lain adalah kepala sekolah diharapkan untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran berbahasa Indonesia sesuai dengan tujuan dan harapan dari pembelajaran bahasa Indonesia sebagai pemandu ilmu pengetahuan.

2. PenelitianLanjutan

Para praktisi pembelajaran bahasa Indonesia dan peneliti yang hendak mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Jigsaw disarankan sebagai berikut:

a. Penelitian ini apabila ditinjau dari segi keefektifan pencapaian keberhasilan berbahasa Indonesia dan hasil belajar yang belum maksimal, perlu dilaksanakan kajian lanjut dengan meningkatkan kualitas pembelajaran berbahasa Indonesia melalui penelitian tindakan kelas atau dengan jenis penelitian yang lain. Sebab kemungkinan dengan melakukan penelitian pada

jenis penelitian yang berbeda dimungkinkan ditemukannya proses penerapan model pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

b. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian tersebut, antara lain melihat kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, media, bahan ajar, lembar kerja siswa dikembangkan sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan, dengan memperhatikan karakteristik siswa dan kondisi atau situai sekolah dan hasil belajar berbahasa Indonesia sebelum dilaksanakan penelitian ini.

c. Variabel terikat yang diteliti adalah ranah kognitif aspek keterampilan berbahasa Indonesia. Selanjutnya temuan penelitian tersebut, dapat memberikan respon positif terhadap siswa yang ingin belajar berbahasa Indonesia dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. 1999. *Pendidikan Bagi Anak yang Kesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arends, R.I. 1977. *Laerning To Teack.* Singapura: Mc Grow-Hill Book Campany.

Arends, R.I. 1998. *Learning To Teack*. New York: Mc Grow-Hill Companies, inc

Arends, R.I. 2007. *Laerning To Teack,* New York: Mc Grow-Hill Companies.

Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 1988. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti Proyek Pengembangan lembaga Kependidikan.

Asri,A.S. I G A, 2011, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (JIGSAW & TGT, Motivasi Beprestasi dan Keterampilan social Terhadap Hasil Pembelajaran PKn Sekolah Dasar.* Disertasi. Universitas Negeri Malang.

Ausubel, D.P. 1974. *Educational Psychology*: A Cognitive View. New York. Holt Rinehart and Winston.

Badan Penerbit UNM. 2010. Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi. Makassar: BP. Universitas Negeri Makassar.

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.

Budiono. 2010. Ejaan yang disempurnakan (EYD). Jakarta: Penerbit Bintang Indonesia.

Bendot, Tri Utomo, 2009. *Pengaruh Metode Pebelajaran (Penemuan Terbimbing vs Ekspositori) dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IX SMP.* Disertasi. PPS UM. Malang.

Bloom, B.S. et.al. 1982. *Taxonomy of education Objectives.* Handbook I; Cognitive Domain. New York McKay.

Confrey, Jere. (1995) *A theory of intellectual development.* Journal for The Learning of Mathematics. Monograph, Number 15, June 1995, p,36-43. Canada: FLM Publishing Association.

Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Departemen Pendidikan Nasional 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum SD, Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan.* Jakarta.

Degeng, I. N. S, 1989, *Teori Pembelajaran: Taksonomi Variabel.* Jakarta: Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Terbuka.

Degeng, I. N. S, 1997, *Strategi Pembelajaran: Mengorganisasikan isi dengan Model Elaborasi.* Malang: Penerbit IKIP Malang bekerja sama dengan Biro Penerbitan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Jakarta.

Degeng, I. N. S, 2001. *Kumpulan Bahan Pembelajaran, Menuju Pribadi Unggul Lewat Perbaikan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Malang. Universitas Negeri Malang, LP3.

Dimyati, & Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Al-
Ikhlas.

Gagne, R. M. 1977. *The Condition of Learning*. New York: Holt-Rinehart and Winston.

Gagne, R. M. & Briggs, L. J. 1979. *Principles of Instructional Design*, second edition. New York: Holt-Rinehart and Winston.

Gunawan, 2010. *Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD yang Inovatif, Rumah Zakat Indonesia (RZI)* Kota Cilegon. Blogspot. Com/2009/09/pendekatan-pembelajaran/Jurnal Nasional

Joyce, B, & Weil, M; & Calhoun, E; 2003. *Models of Teaching (7th.ed).* Boston: Allyn & Bacon.

Joyce, B. & Weil. M; & Calhoun. 2011. *Model of Teaching. Model-model Pengajaran. 8 th. Ed*. Saduran. Fawaid, A & A. Mirza. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Kaseng, Sjahruddin. 1989. *Linguistik Terapan: Pengantar Menuju Pengajaran Bahasa yang Sukses*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud.

Kerlingger, F. N. 2000. *Asas-asas Penelitian Behavioral.* Terjemahan oleh Landung R. Simatupang. 1990. Jogyakarta: Gajah Mada University Press.

Lie, A. 2002. *Cooperative Learning:* Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Lie, A. 2008. *Cooperative Learning*: Paradigmas of Collega Teaching, http://faculyty, petra.ac.id.

Medsker, Keren L; Holdsworth, Kristina M. 2001. *Models and Strategies for Training Design*, New York: International Society for Performance Improvement.

Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan* (*SNP*). Jakarta: Depdiknas.

Poerwadarminta, W. J. S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai
Pustaka.

Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia.* Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman, 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, seri Manajemen Sekolah Bermutu:* Bandung. Rajawali Pers.

Sannang, 1995. *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*, diktat. IKIP. Ujungpandang.

Sagala, S. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.

Slavin. R. E, 1977. *Educational Psychology Theory and Practice.* Allyn & Bacon A Simon A. Scuster Company. Second Edition, Singapore.

Slavin, R. E, 1994. *Educational Psychology: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.

Slavin, R. E. 1995. *Centeren and Contructivist Approaches to Instruction Second Edition,* Boston: Allyn and Bacon.

Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning: Tiori, Riset, dan Praktik.* Terjemahan oleh Nurulita, Bandung: Nusa Media.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D,* 2010, Penerbit Alfabeta Bandung, Bandung.

Suhirman. 2008. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif dan Keterampilan Sosial Terhadap Perolehan Belajar dan sikap social pada siswa Sekolah Dasar Kelas V.* Disertasi. Malang: PPS Universitas Negeri Malang.

Surapranata, S. 2004. *Analisis Validitas, Reabilitas; dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudajana, Nana. 2000. *Evaluasi Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Supryadi, 1992. *Menulis Karangan Argumentasi pd Siswa SD Kelas V*, Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka.

Syafei. 1990. *Keterampilan Menulis*, Malang, Penerbit Y3A.

Tarigan. G.H. 2007. *Argumentasi dan Narasi*, Jakarta, Penerbit. Universitas Terbuka Press.

Trianto, 2007. *Pembelajaran Kooperatif, (Cooperative Learning) Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik)*, Jakarta: Prestasi.

Tuckman, B.W, 1999. *Conducting Educational Research. Fifth Edition:* Orlando, Harcourt Brace College Publiher.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Secretariat Negera RI.

Uno Hamzah B, 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara.

http://www.salamedukasi.com/2014/07/struktur-kurikulum-2013-sd-mi-sekolah.html

Lampiran A.1

Struktur Kurikulum SD

Komponen	Kelas dan Alokasi Waktu	
	I II III	IV V VI
1. Pendidikan Agama, 2. Pendidikan Kewarganegaraan,		3 2

3. Bahasa Indonesia, 4. Matematika, 5. Ilmu Pengetahuan Alam, 6. Ilmu Pengetahuan Sosial, 7. Seni dan Budaya, 8. Pend. Jasmani, Olah raga dan Kesehatan		5 5 4 3 4 4
A. Muatan local		2
B. Pengembangan Diri		2*)
Jumlah	26 27 28	32

Struktur Kurikulum 2013 SD / MI (Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah) Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013

Sahabat Edukasi yang sedang berbahagia...

Kerangka Dasar Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah merupakan landasan filosofis, sosiologis, psikopedagogis, dan yuridis yang berfungsi sebagai acuan pengembangan Struktur Kurikulum pada tingkat nasional dan pengembangan muatan lokal pada tingkat daerah serta pedoman pengembangan kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah merupakan pengorganisasian kompetensi inti, matapelajaran, beban belajar, kompetensi dasar, dan muatan pembelajaran pada setiap Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan kompetensi inti disusun matapelajaran dan alokasi waktu yang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Susunan matapelajaran dan alokasi waktu untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana tabel berikut :

MATAPELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A							
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran	5	5	6	5	5	5
3.	Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4.	Matematika	5	6	6	6	6	6
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3
Kelompok B							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
JUMLAH ALOKASI WAKTU PER MINGGU		30	32	34	36	36	36

Keterangan:

- Matapelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat memuat Bahasa Daerah.
- Selain kegiatan intrakurikuler seperti yang tercantum di dalam struktur kurikulum diatas, terdapat pula kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah antara lain Pramuka (Wajib), Usaha Kesehatan Sekolah, dan Palang Merah Remaja.
- Kegiatan ekstra kurikuler seperti Pramuka (terutama), Unit Kesehatan Sekolah, Palang Merah Remaja, dan yang lainnya adalah dalam rangka mendukung pembentukan kompetensi sikap sosial peserta didik, terutamanya adalah sikap peduli. Disamping itu juga dapat dipergunakan sebagai wadah dalam penguatan pembelajaran berbasis pengamatan maupun dalam usaha memperkuat kompetensi keterampilannya dalam ranah konkrit. Dengan demikian kegiatan ekstra kurikuler ini dapat dirancang sebagai pendukung kegiatan kurikuler.
- Matapelajaran Kelompok A adalah kelompok matapelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat. Matapelajaran Kelompok B yang terdiri atas matapelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah kelompok matapelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

- Bahasa Daerah sebagai muatan lokal dapat diajarkan secara terintegrasi dengan matapelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau diajarkan secara terpisah apabila daerah merasa perlu untuk memisahkannya. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan tersebut.

- Sebagai pembelajaran tematik terpadu, angka jumlah jam pelajaran per minggu untuk tiap matapelajaran adalah relatif. Guru dapat menyesuaikannya sesuai kebutuhan peserta didik dalam pencapaian kompetensi yang diharapkan.

- Jumlah alokasi waktu jam pembelajaran setiap kelas merupakan jumlah minimal yang dapat ditambah sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- Khusus untuk matapelajaran Pendidikan Agama di Madrasah Ibtidaiyah dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan oleh Kementerian Agama.

- Pembelajaran Tematik-Terpadu

BEBAN BELAJAR

Beban belajar merupakan keseluruhan kegiatan yang harus diikuti peserta didik dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun pembelajaran.

1. Beban belajar di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dinyatakan dalam jam pembelajaran per minggu.

a. Beban belajar satu minggu Kelas I adalah 30 jam pembelajaran.
b. Beban belajar satu minggu Kelas II adalah 32 jam pembelajaran.
c. Beban belajar satu minggu Kelas III adalah 34 jam pembelajaran.
d. Beban belajar satu minggu Kelas IV, V, dan VI adalah 36 jam pembelajaran.

Durasi setiap satu jam pembelajaran adalah 35 menit.

2. Beban belajar di Kelas I, II, III, IV, dan V dalam satu semester paling sedikit 18 minggu dan paling banyak 20 minggu.

3. Beban belajar di kelas VI pada semester ganjil paling sedikit 18 minggu dan paling banyak 20 minggu.

4. Beban belajar di kelas VI pada semester genap paling sedikit 14 minggu dan paling banyak 16 minggu.

5. Beban belajar dalam satu tahun pelajaran paling sedikit 36 minggu dan paling banyak 40 minggu.

Download / unduh selengkapnya Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 bagi SD / MI (Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah) selengkapnya dalam Lampiran Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah di links berikut. Semoga bermanfaat dan terimakasih... Salam Edukasi...!

http://www.salamedukasi.com/2014/07/struktur-kurikulum-2013-sd-mi-sekolah.html

Sumber: Permen Diknas 2006c.

Lampiran A.2

Tabel 3.8 Format Observasi pembelajaran *Teams Games Tournaments* & Jigsaw

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan Ke-				Rata-rata.	Persentase(%)
		I	II	III	IV		
1.	Jumlah murid yang hadir pada saat pembelajaran						
2.	Murid yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran						
3.	Murid yang aktif dalam pemebalajaran						
4.	Murid yang masih perlu bimbingan keterampilan berbahasa Indonesia						
5.	Murid yang kurang mampu belajar dengan *Teams Games Tournaments*&						

	Jigsaw						
6.	Murid yang mampu mengikuti *Teams Games Tournaments*& Jigsaw dengan baik dan benar						
7.	Murid yang melakukan aktivitas negatif pada saat pembelajaran (main-main, ribut, keluar masuk kelas, mengganggu dan lain-lainnya.						

Lampiran A.3

Tabel 3.9 Format Angket

Mata Pelajaran :……..
Materi Pelajaran :……..
Hari/Tgl :……..
Siswa :……..

Pertanyaan Pewawancara	Jawaban Responden
1. Apakah proses pembelajaran menarik?	1. a. jika ya, beri komentar! …… b.Bagian materi mana yang menarik…… c.Jika, tidak, beri komentar…….. ……..
2. Apa yang diperoleh pada saat pembelajaran?	2. …….. ……
3. Apa yang perlu ditingkatkan pada proses pembelajaran yang akan	3. …… ……

datang? 4. Apa yang seharusnya tidak dilakukan pada kegiatan pembelajaran?	…… 4. …… …… …… ……

Lampiran A.4

Tabel 4.1 Tabulasi Skor Distribusi Menyimak Kelompok Perlakuan *Teams Games Tournaments (TGT)*

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	27	Sangat baik
2	21 – 25	16	baik
3	16 – 20	0	Cukup baik
4	11 – 15	0	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.5

Tabel 4.2 Tabulasi Skor Distribusi Berbicara Kelompok Perlakuan *Teams Games Tournaments (TGT)*

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	29	Sangat baik
2	21 – 25	14	baik
3	16 – 20	0	Cukup baik
4	11 – 15	0	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.6

Tabel 4.3 Tabulasi Skor Distribusi Membaca Kelompok Perlakuan *Teams Games Tournaments (TGT)*

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	25	Sangat baik
2	21 – 25	18	baik
3	16 – 20	0	Cukup baik
4	11 – 15	0	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.7

Tabel 4.4 Tabulasi Skor Distribusi Menulis Kelompok Perlakuan *Teams Games Tournaments (TGT)*

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	31	Sangat baik
2	21 – 25	12	baik
3	16 – 20	0	Cukup baik
4	11 – 15	0	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.8

Tabel 4.5 Tabulasi Skor Distribusi Menyimak Kelompok Perlakuan Jigsaw

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	29	Sangat baik
2	21 – 25	9	baik
3	16 – 20	3	Cukup baik
4	11 – 15	2	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.9

Tabel 4.6 Tabulasi Skor Distribusi Berbicara Kelompok Perlakuan Jigsaw

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	26	Sangat baik
2	21 – 25	7	baik
3	16 – 20	10	Cukup baik
4	11 – 15	0	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.10

Tabel 4.7 Tabulasi Skor Distribusi Membaca Kelompok Perlakuan Jigsaw

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 - 30	28	Sangat baik
2	21 – 25	11	Baik
3	16 – 20	4	Cukup baik
4	11 – 15	0	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.11

Tabel 4.8 Tabulasi Skor Distribusi Menulis Kelompok Perlakuan Jigsaw

No. Urut	Kelas interval	Frekuensi (f)	Kategori
1	26 – 30	25	Sangat baik
2	21 – 25	11	Baik
3	16 – 20	6	Cukup baik
4	11 – 15	1	Tidak baik
Jumlah (N=) = 43			

Lampiran A.12

Tabel 4.9 Skor Mentah Data Hasil Tes Keterampilan Berbahasa Indonesia

	Model Pembelajaran	
	TGT	Jigsaw
Tinggi	10	10
Tinggi	10	10
Tinggi	10	9
Tinggi	10	9
Tinggi	10	9
Tinggi	10	9
Tinggi	9	8
Tinggi	9	8
Tinggi	9	8
Tinggi	9	8
Tinggi	9	8
Tinggi	8	7
Tinggi	8	7
Tinggi	8	7
Tinggi	8	7
Rendah	7	3
Rendah	7	3
Rendah	7	3
Rendah	6	3
Rendah	6	4
Rendah	6	4
Rendah	6	4
Rendah	6	4
Rendah	5	5
Rendah	5	5
Rendah	5	5
Rendah	5	5
Rendah	4	5
Rendah	4	6
Rendah	4	6
Jumlah	220	189
Rata2	7,3333	6,3000
Varian	4,2299	5,0448
Max	10	10
Min	4	3

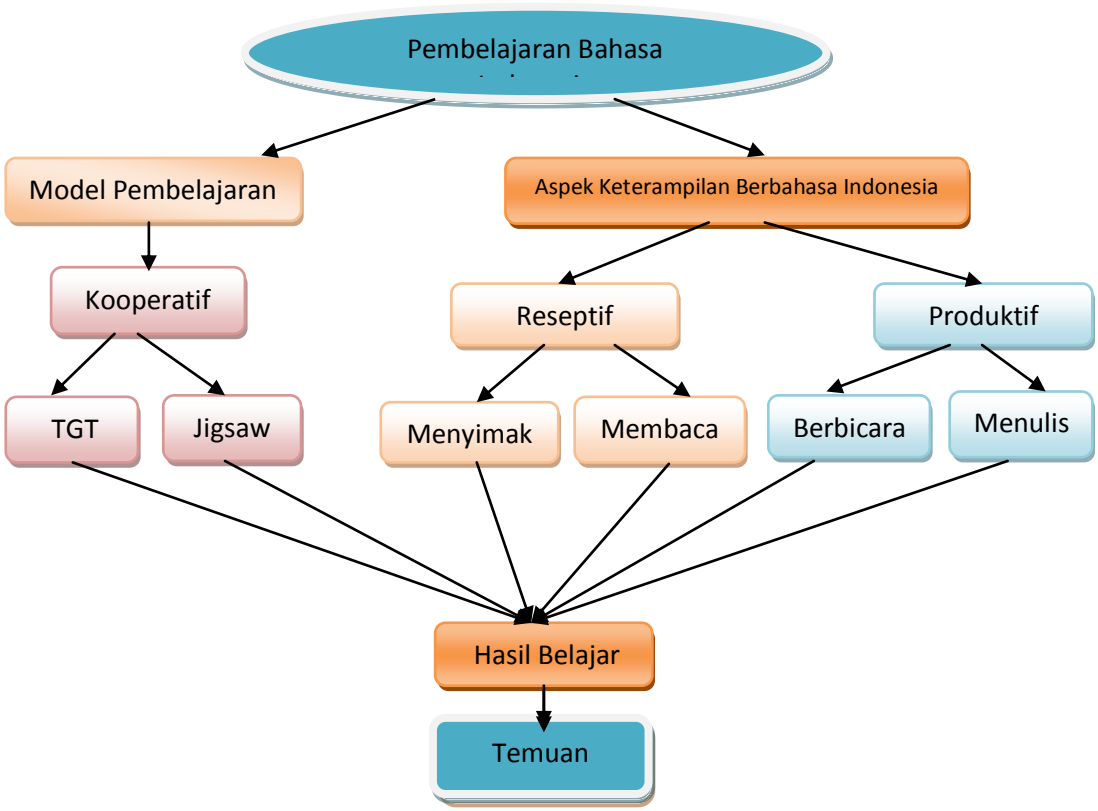
Selisih	6	7
Standev	2,0567	2,2461

Lampiran A.13

Tabel 4.10 Skor Hasil belajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Berdasarkan Tinggi Rendah

	Hasil belajar	
	Tinggi	Rendah
TGT	10	7
TGT	10	7
TGT	10	7
TGT	10	6
TGT	10	6
TGT	10	6
TGT	9	6
TGT	9	6
TGT	9	5
TGT	9	5
TGT	9	5
TGT	8	5
TGT	8	4
TGT	8	4
TGT	8	4
Jigsaw	10	3
Jigsaw	10	3
Jigsaw	9	3
Jigsaw	9	3
Jigsaw	9	4
Jigsaw	9	4
Jigsaw	8	4
Jigsaw	8	4
Jigsaw	8	5
Jigsaw	8	5
Jigsaw	8	5
Jigsaw	7	5

Jigsaw	7	5
Jigsaw	7	6
Jigsaw	7	6
Jumlah	261	148
Rata2	8,7000	4,9333
Varian	1,0448	1,4437
Max	10	7
Min	7	3
Selisih	3	4
Standev	1,0222	1,2015

Lampiran B

Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir