

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENULIS TEKS FUNGSIONAL DAN ESAI PENDEK SANGAT SEDERHANA BERBENTUK DESKRIPTIF DAN PROSEDUR MELALUI METODE KOOPERATIF MODEL TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA

Oleh:
Lilis Muliani
SMP Negeri 5 Bandung
liesmuliani@yahoo.com

ABSTRAK

Sistem Pendidikan Nasional sampai saat ini menerapkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) pada sekolah-sekolah sebagai penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yang cenderung teacher-oriented dalam proses belajar mengajar, sehingga diperlukan strategi atau model pembelajaran yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah mampu menguasai materi pelajaran dan memilih metode dan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan: Untuk menjelaskan efektivitas metode pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran Bahasa Inggris terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Bandung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Bandung, yang berlangsung selama dua siklus, Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-A sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model TGT, Teknik pengumpulan data melalui tes (pre-test dan post-test), dan lembar observasi. Data yang dianalisis dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu 1) data aktivitas belajar, dan 2) data hasil belajar. Analisis data hasil belajar dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas varian, uji kesamaan rata-rata, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Kata Kunci: Aktivitas dan Hasil belajar siswa, Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)

ABSTRACT

The national education system is currently implementing a curriculum unit level education (KTSP) in schools as a refinement of the previous curriculum tends to be teacher-oriented teaching and learning in the process, so that the necessary strategy or model of learning that is fun in an attempt to increase the activity and results of the study. One of the efforts that can be made of teachers are able to master the subject matter and choose the method and model of learning that is appropriate to achieve learning objectives. This research aims: to explain the effectiveness of the methods of cooperative learning model of TGT (Teams Games Tournament) on subjects of language learning achievements against United Kingdom grade VII SMP Negeri 5 Bandung. This research is a Research Action class. This research was conducted at the Junior High School 5 Bandung, which lasted for two cycles, the subject of the research is grade VII-A class of experiments is given as a treatment model TGT, techniques of collecting data through test (pre test and post test), and the observation sheet. The data analyzed in this study there are two kinds, namely 1) data learning activities, and 2) data the results of the study. Data analysis the results of the study carried out using the test of normality, test its homogeneity variant, the average similarity test, and a test of the hypothesis. The results showed there was a significant difference between the activity and results of student learning by using learning model TGT.

Keywords: activity and results of student learning, the Learning Model TGT (Teams Games Tournament)

PENDAHULUAN

Penguasaan kemampuan Bahasa Inggris (*language skill*) merupakan sebuah syarat mutlak yang harus dimiliki di era komunikasi dan globalisasi saat ini. Pembelajaran Bahasa Inggris (*Language Learning*) di jenjang SMP merupakan materi pokok sebagai bagian dari fungsi pengembangan diri siswa dalam bidang Ilmu Pengetahuan, teknologi dan seni yang diharapkan setelah menamatkan studi, Mereka mampu tumbuh dan berkembang menjadi individu yang cerdas, terampil dan berkepribadian sebagai bekal hidup di masa mendatang.

Penguasaan materi pelajaran Bahasa Inggris dalam jenjang SMP meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, yaitu: Kosa Kata, Tata Bahasa dan Pronunciation sesuai dengan tema sebagai alat mencapai tujuan. Dari ke empat keterampilan berbahasa di atas, Writing (menulis) merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang dirasa sering menjadi masalah bagi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut sangat menarik untuk diteliti mengingat kemampuan menulis (*writing ability*) sangatlah dipengaruhi oleh penguasaan kosa kata, struktur bahasa dan kemampuan siswa dalam merangkai kata menjadi sebuah teks yang berterima. Perbedaan secara grammatical antara bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama merupakan masalah yang sering timbul pada saat belajar menulis. Kemampuan makna dalam teks tulis fungsional pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat adalah salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai oleh siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pembelajaran mengungkapkan makna dalam teks tulis fungsional pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat telah penulis lakukan secara klasikal. Dalam pembelajaran tersebut penulis menjelaskan materi pokok yang terdapat dalam indikator sebagai berikut:

Memahami makna dalam teks tulis fungsional dan esai pendek sangat sederhana berbentuk descriptive dan procedure untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat. Dalam kegiatan inti pembelajaran, siswa biasanya diberi contoh dan siswa diminta untuk mencari arti dari teks tersebut yang kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat yang benar. Proses pembelajaran seperti itu sudah biasa dilakukan oleh penulis dan ternyata hasil pembelajaran siswa tidak sesuai yang diharapkan dan siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penulis memperoleh data dari hasil pengamatan melalui refleksi yang dilakukan bahwa siswa terlihat pasif, bosan dan bahkan ada beberapa siswa yang mengeluh tidak percaya diri dalam mengungkapkan ide atau gagasannya. Mereka tentunya kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini sangat mengundang pertanyaan dan asumsi bahwasannya metode pembelajaran tersebut tidak berhasil (gagal) dan cenderung tidak efektif.

Setelah mengamati uraian di atas, dapat dilihat sebuah gambaran kegagalan terhadap hasil dan proses belajar dan hal tersebut merupakan masalah yang harus segera diatasi. Sebagai upaya memperbaiki kegagalan tersebut penulis berusaha mencari metode dan strategi pembelajaran yang tepat sebagai solusi selanjutnya. Penulis sadar bahwa di era Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ini, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif. Guru harus mampu mencari satu teknik pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Prinsip PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) harus dilaksanakan. Guru bukan lagi merupakan sosok yang ditakuti dan bukan pula sosok otoriter, tetapi guru harus jadi seorang fasilitator dan motor yang mampu memfasilitasi dan menggerakkan siswanya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang mereka butuhkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams games tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam Teams games tournament (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa Teams games tournament TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.

Pendekatan yang digunakan dalam Teams games tournament adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi.

1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu; (a) member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, (b) mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan; (a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok, (b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab, (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan (d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

3) Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu; (a) pembentukan kelompok (c) perencanaan tugas kelompok, (d) pelaksanaan, dan (d) evaluasi hasil belajar kelompok.

Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

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

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenng 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Penghargaan kelompok (team recognise)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tabel 1

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	Super Team
40 – 45	Great Team
30 – 40	Good Team

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Awal

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diberi tindakan, yaitu kelas VII-A SMP Negeri 5 Bandung, tahun pelajaran 2015/2016.

Pengetahuan awal ini perlu diketahui agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, apakah benar kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti yaitu penerapan strategi pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Siklus I

1. Perencanaan.

Untuk melakukan penelitian pada siklus I ini peneliti beserta guru pengajar merencanakan tindakan yang meliputi:

- a. Membuat silabus materi pembelajaran
- b. Membuat rancangan program pengajaran yang diperuntukkan untuk pengajaran pada kelompok besar. Rancangan program yang dibuat digunakan untuk pengajaran dengan rincian (1) apersepsi 10 menit (2) Kegiatan inti berisi pengerjaan lembar kerja dan mengaktifkan siswa dengan metode tanya jawab selama (3) Penutup (4) evaluasi Membuat lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dengan penyusunan tahap demi tahap yang membawa siswa dalam penemuan masalah atau penyelesaian suatu masalah.
- c. Membuat alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan data kemampuan siswa setelah mendapatkan tindakan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif yang diperuntukkan untuk kelompok besar
- d. Membuat solusi dan langkah untuk disampaikan pada siswa berkaitan kelemahan siswa dalam menyelesaikan masalah yang telah di ujikan oleh guru. Pengajar

1. Pelaksanaan Tindakan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan, dimulai dengan penjelasan pada siswa tentang kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dalam mengikuti kegiatan. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti pada saat observasi pengajaran yang dilakukan oleh guru pengajar maka peneliti menyampaikan kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran yang diujikan dengan menggunakan metode tanya jawab.

Peneliti membagikan lembar kerja yang telah dirancang oleh peneliti untuk diselesaikan siswa secara keseluruhan dan peneliti berkeliling untuk mengamati cara kerja siswa serta membantu siswa yang mengalami masalah dalam menyelesaikan lembar kerja yang dibagikan.

Pada saat pelaksanaan menyelesaikan lembar kerja siswa tampak beberapa siswa saling komunikasi dengan teman terdekatnya tentang cara penyelesaian dari lembar kerja yang dibagikan.

Sambil berkeliling peneliti mencatat hambatan-hambatan yang terjadi pada saat siswa mengerjakan kerja tersebut selain itu peneliti juga mencatat siswa-siswa yang aktif dan mampu dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh peneliti.

Peneliti memerintahkan pada siswa yang telah mampu memecahkan masalah yang masih menjadi masalah pada sebagian besar siswa, untuk dijelaskan pada temannya cara memecahkan masalah tersebut.

Pada akhir pengajaran yaitu 35 menit terakhir dari pembelajaran peneliti memberikan post test yang harus diselesaikan oleh seluruh siswa secara individual.

2. Hasil Pengamatan.

Setelah lembar kerja yang mengarahkan siswa untuk menemukan suatu masalah maka tampak siswa antusias dalam mengerjakan kegiatan tersebut. Pada pengerjaan lembar kerja yang dibagikan ini tak terlihat adanya siswa yang bermain-main ataupun asyik mengerjakan pekerjaan yang lain, semuanya asyik dalam mengerjakan lembar kerja yang dibagikan. Pada pelaksanaan pengerjaan lembar kerja tersebut tampak adanya siswa yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan bertanya pada teman terdekatnya, namun ada pula siswa yang mengalami hambatan dalam mengerjakan lembar kerja tersebut langsung bertanya kepada peneliti dan guru pengajar. Pada pengerjaan lembar kerja ditemukan siswa yang belum memahami seluruh materi pembelajaran yang disampaikan.

Pada post test yang diberikan setelah dikoreksi oleh guru pengajar dan peneliti didapatkan hasil sebagai berikut:

Dari 38 siswa didik yang ada di kelas tersebut didapatkan hasil, siswa yang mendapatkan nilai rata-rata harian tertinggi adalah 75, nilai terendah 50, dan rata-rata nya adalah 65,48 sedangkan siswa yang telah tuntas atau mendapatkan nilai di atas batas ketuntasan belajarnya sudah banyak.

Siklus II

1. Perencanaan.

Pada perencanaan siklus II ini peneliti dan guru merencanakan tindakan sebagai berikut:

- a. Membuat kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak dan masing – masing kelompok dipimpin oleh anak yang dipilih dari anak yang punya kemampuan lebih dan mampu memimpin.
- b. Membuat rancangan pembelajaran materi untuk kelompok kecil yang dipergunakan bagi pengajaran selama 90 menit.
- c. Membuat 2 lembar kerja yang dipergunakan untuk diskusi kelompok
- d. Merencanakan alat evaluasi yang berupa soal tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

1. Pelaksanaan Tindakan.

Seperti yang telah direncanakan maka peneliti melaksanakan tindakan siklus II, pada tindakan di siklus II ini diawali penjelasan kepada siswa tentang prosedur yang akan dilaksanakan pada pembelajaran. Peneliti membagi kelompok yang terdiri dari 4 siswa dan menentukan ketua dari masing-masing kelompok tersebut, selanjutnya siswa berkumpul menurut kelompok masing-masing.

Setelah siswa telah berkumpul dengan kelompoknya maka peneliti membagikan lembar kerja siswa untuk didiskusikan bersama dari masing-masing kelompok, pada saat siswa mulai berdiskusi peneliti berkeliling untuk mencatat kesalahan-kesalahan yang dilakukan kelompok untuk dibimbing serta mencatat siswa-siswa yang pasif agar bisa diajak aktif oleh kelompoknya.

Setelah waktu yang ditentukan pada lembar kerja habis maka peneliti meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok lain diminta menanggapi apa yang telah dipresentasikan, pada kesempatan ini peneliti memandu jalannya diskusi dan bersama-sama siswa merumuskan jawaban.

2. Hasil Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus II ini tampak sekali bahwa siswa sangat antusias dalam mengerjakan tugas kelompok, semua siswa terlihat aktif bersama kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja yang diberikan peneliti.

Pada saat diskusi pembahasan materi yang diberikan satu kelompok untuk ditanggapi oleh kelompok lain, kadang terlihat perbedaan pola berfikir dari masing-masing individu dalam menyampaikan ide pemecahan masalah yang diberikan.

Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan setelah dikoreksi didapatkan hasil yang sesuai dengan indikator pencapaian hasil yang diharapkan.

Deskripsi Antar Siklus.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan mulai pemantauan keadaan awal hingga pelaksanaan tindakan pada siklus II maka dapat digambarkan seperti dibawah:

Tabel 2

No	Indikator	Persentasi yang dicapai		
		Awal	Siklus I	Siklus II
1	Siswa dapat menyatakan materi pembelajaran	53,57 %	71,43 %	96,43 %
2	Siswa dapat menggunakan materi pembelajaran untuk menyelesaikan masalah		67,85 %	89,29 %
3	Siswa dapat menyelesaikan soal materi pembelajaran			92,85 %

Dari tabel antar siklus diatas tampak adanya hasil dari masing-masing indikator yang harus dikuasai siswa setelah diberi tindakan mengalami peningkatan yang sangat luar biasa. Peningkatan hasil penguasaan materi pembelajaran ini bila dilihat dari tindakan yang dilakukan telah sesuai dengan pendapat Vygotsky, aktivitas kalaboratif (perpaduan) di antara anak-anak akan mendukung dan membantu dalam pertumbuhan mereka, karena anak-anak yang seusia lebih senang bekerja dengan orang yang satu *zone (zone of proximal development, zpd)* dengan yang lain, artinya proses muncul ketika ada ketertarikan antar sesama anggota kelompok yang seusia. Jika anak nyaman dalam belajarnya maka akan diperoleh hasil belajar yang baik. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pembelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah atau tugas. Dengan interaksi yang efektif dimungkinkan semua anggota kelompok dapat menguasai materi pada tingkat setara.

Pembahasan

Dari tabel antar siklus diatas tampak adanya hasil dari masing-masing indikator yang harus dikuasai siswa setelah diberi tindakan mengalami peningkatan yang sangat luar biasa. Peningkatan hasil penguasaan materi pembelajaran ini bila dilihat dari tindakan yang dilakukan telah sesuai dengan pendapat Vygotsky, aktivitas kalaboratif (perpaduan) di antara anak-anak akan mendukung dan membantu dalam pertumbuhan mereka, karena anak-anak yang seusia lebih senang bekerja dengan orang yang satu *zone (zone of proximal development, zpd)* dengan yang lain, artinya proses muncul ketika ada ketertarikan antar sesama anggota kelompok yang seusia. Jika anak nyaman dalam belajarnya maka akan diperoleh hasil belajar yang baik. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pembelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah atau tugas. Dengan interaksi yang efektif dimungkinkan semua anggota kelompok dapat menguasai materi pada tingkat setara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang perbaikan pembelajaran pada kegiatan yang masing-masing terdiri dari 2 siklus, serta melakukan pengamatan pada kegiatan tersebut, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Prestasi belajar siswa sebelum menggunakan variasi metode pembelajaran selalu menunjukkan prestasi yang kurang memuaskan.
- Aktifitas siswa selama proses kegiatan dengan metode pembelajaran menunjukkan perubahan yang positif. Terbukti dengan keaktifan dan keterlibatan dari siswa baik secara fisik, mental, emosional dan kemampuan intelektual.
- Pada kegiatan pembelajaran, guru/peneliti harus banyak memberikan contoh pengerjaan soal yang bervariasi dan mengikut sertakan siswa dalam proses penyelesaian soal-soal tersebut dengan menunjuk beberapa orang siswa untuk belajar menyelesaikannya sesuai dengan kemampuannya masing-masing dengan bimbingan guru/peneliti.
- Prestasi belajar siswa dalam memahami dan mengetahui secara jelas mengenai kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil yang memuaskan.

- Guru dapat menemukan berbagai metode kegiatan yang menarik, dengan tujuan agar siswa lebih interaktif dalam kegiatan di masa sekarang dan yang akan datang.

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan di atas, dalam rangka menentukan kualitas pembelajaran sebaiknya yang dilakukan oleh guru/peneliti untuk mencapai tujuan mengaktifkan siswa dalam kelas dan meningkatkan daya serap siswa, diantaranya adalah:

- Memilih metode pembelajaran sesuai topik yang disampaikan.
- Menentukan alat peraga yang menarik dan sesuai dengan topik yang akan disampaikan.
- Mengorganisasikan siswa dalam kegiatan dan pembentukan kelompok
- Mengadakan latihan-latihan dan pemberian tugas.

Selain daripada itu, berdasarkan kesimpulan diatas, seyogyanya para guru Sekolah Menengah Pertama memiliki kemampuan dalam meningkatkan kualitas kegiatan untuk mencapai keberhasilan yang optimal.

Kepala Sekolah sebagai pemimpin di Sekolah juga harus mampu menyediakan alat-alat peraga dan media pembelajaran di sekolahnya sebagai pendukung proses peningkatan prestasi belajar siswa dan penunjang Guru dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- A.L. Costa. 1986. *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking*, Alexandria: ASCD
- Boehm, R. B., Thompson, R. A. (Dec 1996/Jan 1997). *Intriguing students with magic squares to enhance their Aussie/American vocabulary*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 40, 4, 298.
- Brown, D.H. 2000. *Principle of Language Learning and Teaching*. Fourth edition. San Fransisco University
- Cameron, L. 2002. *Measuring vocabulary size in English as an additional language*. *Language Teaching Research*, 6,2, 145–173.
- Depdiknas. 2003 *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah,
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Direktoral Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas, 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi – Bahasa Inggris 1*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Pertama
- Drucker, M. J. Sep 2003. What reading teachers should know about ESL learners. *The Reading Teacher*, 57, 1, 22.
- Guntur Tarigan, Henry. 1986. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Harris. 1997. *Komponen Tulisan dan Gaya Penulisan*. Tersedia:
<http://aldonsamosir.wordpress.com/menulis>
- Istiqamah. 2006. *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Panjimas
- Kemmis, S dan McTaggart, M.R. 1982. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University
- Nur, M & Wikandari, P.R. 2000. *Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekata konstruktivis dalam pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa
- Ricard, Jack. 2006. *Communicative Language Teaching*, Cambridge: Cambridge University Press
- Rusyana, Yus. 1988. *Pengajaran Sastra*. Jakarta: Depdikbud
- Singgih, S.T. 1998. *Kriteria Keberhasilan Tindakan*
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Terjemahan Lita. Bandung: Nusa Media
- Suarjana. 2000. *Cooperative Learning: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Sutikno, M. Sobry. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Prospect.