

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang akan dipaparkan peneliti disini adalah data hasil rekaman tentang seluruh aktivitas peneliti dari pelaksanaan tindakan yang berlangsung di MI Nurul Huda Dawuhan.

1. Alur Penelitian Tindakan

a. Kegiatan Pra Tindakan

Hari jum'at tanggal 14 oktober2016 peneliti datang ke MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek. Peneliti mengadakan pertemuan dengan Bapak Dwi Sudaryanto, S.Sn selaku Kepala MI Nurul Huda Dawuhan, pada pertemuan tersebut peneliti meminta izin untuk melaksanakan Penelitian Tindakan kelas di Madrasah dan menanyakan kesediaan pihak sekolah sebagai objek penelitian. Kepala sekoalah menyatakan tidak keberatan dan menyambut baik keinginan peneliti untuk melaksanakan penelitian serta berharap penelitian tersebut memberikan sumbangan besar bagi proses pembelajaran di MI Nurul Huda dawuhan. Beliau juga mengatakan untuk segera melaksanakan penelitian tersebut karena menurutnya lebih cepat lebih baik. Untuk langkah selanjutnya kepala sekolah menyarankan untuk

menemui guru yang bersangkutan dengan mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV untuk membicarakan langkah selanjutnya.

Pada kesempatan yang sama peneliti juga menanyakan tentang pembelajaran di MI Nurul Huda Dawuhan khususnya mata pelajaran Bahasa Arab. Selanjutnya peneliti bertemu dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab yaitu Bu Rika Oktavia S.Pd untuk membicarakan tentang penelitian yang akan dilaksanakan di kelas IV. Karena pada saat peneliti datang ke sekolah adalah pada waktu pelajaran Bahasa Arab, maka bu Rika mengajak peneliti untuk melihat langsung dan mengikuti pembelajaran Bahasa Arab di kelas IV.

Pada tanggal 19 November 2016, peneliti berkunjung lagi ke MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek dengan membawa surat izin penelitian dari IAIN Tulungagung yang kemudian diserahkan kepada kepala MI Nurul Huda Dawuhan. peneliti juga bertemu dengan Bu Rika untuk membicarakan tentang materi Bahasa Arab pokok bahasan Macam-macam Profesi dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card*. Peneliti juga menanyakan waktu yang tepat untuk pelaksanaan penelitian dan menyampaikan tentang kegiatan *Pre test* yang harus di lakukan sebelum melakukan penelitian. Bu Rika menyarankan untuk mengadakan pada minggu depannya.

Sesuai dengan saran dari Bu Rika, tanggal 22 November 2016 peneliti datang ke MI Nurul Huda dawuhan Trenggalek untuk

mengadakan *pre test*. Mulanya peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada Pak Dwi Sudaryanto S.Sn yang biasa di panggil dengan Pak Dwi untuk melakukan kegiatan awal penelitian yaitu *pre test*, beliau mengizinkan dan menyarankan langsung menemui Bu rika. Kemudian peneliti menemui Bu rika dan beliau meminta peneliti untuk melakukan *pre test* di luar jam mata pelajaran Bahasa Arab. Yaitu pada waktu menjelang istirahat yaitu pukul 09:00 s/d 09:30 WIB.

Peneliti melakukan *pre test* di kelas IV yaitu sebanyak 24 Peserta didik. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah memperkenalkan diri dan memberitahukan maksud dan tujuan memasuki kelas IV. Pada tes awal ini peneliti memberikan 5 soal uraian. *Pre test* berlangsung dengan tertib dan lancar.

No	Nama Peserta didik	Kode Peserta didik	Jenis Kelamin	Nilai Skor	Keterangan
1	Aan Hengki Pratama	AHP	L	85	Tuntas
2	Ahmad Rizal Asfihani	ARA	L	55	Tidak tuntas
3	Andika Adi Purnama	AAP	L	70	Tidak tuntas
4	Andika Reza Pratama	ARP	L	85	Tuntas
5	Bryan Priyo Sastiko	BPS	L	55	Tidak tuntas
6	Deva Satria Pramudia	DSP	L	25	Tidak tuntas
7	Ihsan Dayu Setiawan	IDS	L	55	Tidak tuntas
8	Fery Indera Ramayana	FIR	L	40	Tidak tuntas
9	Fitri Nisfu Laili	FNL	P	70	Tidak tuntas
10	Hendra	HH	L	85	Tuntas

	Hermawan				
11	Hendri Cahyono	HC	L	40	Tidak tuntas
12	Hilda Subaga	HS	L	100	Tuntas
13	Irfan Afandi	IA	L	85	Tuntas
14	Istikma Luffiatun Nisa	ILN	P	70	Tidak tuntas
15	Krisna Eric Sebastian	KES	L	50	Tidak tuntas
16	Khoirun Nisa`	KN	P	70	Tidak tuntas
17	Niko Apriza Mahendra	NAM	L	40	Tidak tuntas
18	Nispu Laili Mufidah	NLM	P	40	Tidak tuntas
19	Renata Putri Ramadani	RPR	P	75	Tuntas
20	Reza Candra Purnama	RCP	L	40	Tidak tuntas
21	Roisatul Mawadah	RM	P	55	Tidak tuntas
22	Serlynda Novi Difarisa	SND	P	70	Tidak tuntas
23	Verisa Putri Anaria	VPA	P	75	Tuntas
24	Novia Candra Purnamasari	NCP	P	25	Tidak tuntas
Jumlah skor yang diperoleh				1.460	
Rata-rata				60.83	
Jumlah skor maksimal				24000	
KKM ≥ 75					
$N \leq KKM$				17	
$N \geq KKM$				7	

Sumber: Hasil *Pre test*

Tabel 4.1 Analisis Hasil Tes Awal (*Pre Test*) Peserta Didik kelas IV

Berdasarkan tabel di atas tergambar bahwa dari 24 peserta didik kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan 17 peserta didik belum mencapai batas ketuntasan yaitu nilai ≤ 75 . Sedangkan yang telah mencapai

batas tuntas yaitu memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 7 peserta didik. Dengan persentase ketuntasan belajar adalah 29,1%. Ketuntasan belajar Peserta didik dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Diagram 4.1 Ketuntasan belajar hasil *pre test* Peserta didik

Dapat diketahui bahwa metode yang digunakan yaitu ceramah belum cukup mengena pada pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Arab pokok bahasan Macam-macam profesi. Hasil belajar peserta didik diketahui masih belum mencapai standar ketuntasan minimal kelas yang telah ditetapkan, yaitu 75 %. Selanjutnya peneliti mulai merencanakan tindakan yang akan dipaparkan pada bagian selanjutnya yaitu mengadakan penelitian pada materi macam-macam profesi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card*.

Harapan peneliti dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Flash Card* ini nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan selanjutnya adalah mempersiapkan dengan matang model pembelajaran, media serta materi yang akan disampaikan pada pembelajaran dengan memperhatikan keterlibatan peserta didik secara aktif.

b. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

1) Paparan Data Tindakan Siklus I

Siklus I di laksanakan selama 2 x pertemuan dengan rincian pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 23 November 2016 s/d 24 November 2016 mulai pukul 08:10 s/d 09:20 WIB. Pertemuan pertama yaitu pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card*, tahapan pengelompokan dan pelaksanaan game turnamen dan pertemuan kedua di lakukan *post test*.

a) Perencanaan Tindakan (Planning)

Pada tahap perencanaan siklus 1 ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian, yaitu:

- (1) Koordinasi dengan Bu Rika selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek.

- (2) Menyiapkan materi yang akan diajarkan tentang macam-macam profesi.
- (3) Menyiapkan Media *Flash Card* sesuai dengan materi macam-macam profesi.
- (4) Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- (5) Menyiapkan lembar soal diskusi dan soal turnamen
- (6) Membuat lembar angket motivasi belajar.
- (7) Membuat lembar observasi terhadap peneliti dan aktivitas peserta didik selama pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

b) Pelaksanaan Tindakan (Acting)

(1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada hari rabu 23 november 2016 dilaksanakan pukul 08:10-09:20 WIB di ruang kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek. Pada pertemuan pertama ini peneliti ditemani oleh teman sejawat yaitu Matnatin Khasanah sebagai pengamat aktivitas peserta didik dan Bu Rika Oktavia, S,Pd sebagai pengamat peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap awal, Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam, menanya kabar Peserta didik, memeriksa daftar hadir Peserta didik, dan menginformasikan tujuan pembelajaran sekaligus memotivasi Peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap inti, peneliti bertanya jawab tentang materi yang akan dipelajari untuk mengetahui pengetahuan peserta didik. Peneliti menjelaskan sedikit tentang materi macam-macam profesi dan meluruskan jawaban-jawaban dari peserta didik dengan menggunakan media *Flash Card* .

Kemudian peneliti membagi Peserta didik ke dalam beberapa kelompok dengan masing-masing Peserta didik berjumlah 4-5 orang Peserta didik yang bersifat heterogen dari jenis kelamin dan tingkat kemampuan akademiknya. Pembagian kelompok ini menggunakan model kooperatif yang dibentuk berdasarkan hasil *pre test*. Pembagian kelompok asal dalam kegiatan ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Kelompok	Kode Peserta didik	Jenis Kelamin	Nilai Pre Tes
1	IA	L	85
	RPR	P	75
	FNL	P	70
	ARA	L	55
	HC	L	40
2	AHP	L	85
	VPA	P	75
	AAP	L	70
	KES	L	50
	FIR	L	40
3	HH	L	85
	SND	P	70
	IDS	L	55
	RCP	L	40
	NC	P	25
4	ARP	L	85
	KN	P	70
	RM	P	55
	NAM	L	40
	DSP	L	25
5	HS	L	100
	ILN	P	70
	BPS	L	55
	NLM	P	40

Tabel 4.2 Analisis Kelompok Belajar

Selanjutnya peneliti meminta seluruh peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok masing-masing. Peneliti membagikan lembar kerja dan meminta Peserta didik untuk mengamati dan memahami lembar kerja tersebut. Peneliti juga menjelaskan tentang aturan kerja kelompok.

Setelah itu peneliti membimbing peserta didik dan menjelaskan kepada peserta didik yang kurang paham dengan lembar kerja. Peneliti meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Peneliti meminta peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dimengerti dan bersama-sama menyimpulkan pembelajaran pada hari ini.

Pada tahap akhir, peneliti menindak lanjuti pertemuan yang akan datang, yaitu menjelaskan bahwa akan diadakan kegiatan turnamen. Dalam hal ini peneliti menjelaskan seputar turnamen yang akan diikuti oleh semua peserta kelas IV. Kemudian peneliti juga menginformasikan bahwa pada pertemuan selanjutnya juga akan diadakan pos test I sehingga peserta didik dapat mempersiapkan diri dengan sungguh-sungguh lalu dilanjut dengan do'a dan salam.

(2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 24 November 2016 pada pukul 08:10 s/d 09:20 WIB di ruang kelas IV MI Nurul Huda dawuhan Trenggalek. Pada pertemuan ini peneliti di temani teman sejawat sebagai pengamat peserta didik dan Bu Rika sebagai pengamat peneliti.

Pada tahap awal, peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama. Selanjutnya Bertanya kabar Peserta didik dan memotivasi Peserta didik untuk kegiatan pembelajaran hari ini. Peneliti juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada tahap inti, peneliti menjelaskan secara singkat tentang materi dengan menggunakan *Flash Card* . kemudian sesuai dengan pertemuan sebelumnya bahwa akan diadakan kegiatan turnamen peneliti membagi kelompok turnamen. peneliti menjelaskan langkah-langkah turnamen dan tidak lupa juga peneliti juga menjelaskan gambaran bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada keberhasilan individu.

Selanjutnya peserta didik mempersiapkan diri di meja masing-masing sesuai apa yang dijelaskan peneliti. Peserta didik mulai bersaing dalam setiap meja turnamen. Dalam kegiatan ini peneliti menjelaskan bahwa skor yang diperoleh untuk 1 jawaban benar berhak mendapatkan 10 point. Dan point itu harus dihitung masing-masing peserta didik. Peserta didik menjawab dengan benar dan banyak akan mendapat point yang lebih banyak pula. Hasil point dari masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelompok	Golongan	Kode Peserta didik	Poin
1	A1	IA	50
	A2	RPR	60
	A3	FNL	-
	A4	ARA	20
	A5	HC	10
	Jumlah skor		
2	B1	AHP	50
	B2	VPA	40
	B3	AAP	20
	B4	KES	20
	B5	FIR	10
	Jumlah skor		
3	C1	HH	40
	C2	SND	50
	C3	IDS	20
	C4	RCP	-
	C5	NCP	-
	Jumlah skor		
4	D1	ARP	40
	D2	KN	40
	D3	RM	30
	D4	NAM	40
	D5	DSP	-
	Jumlah skor		
5	E1	HS	80
	E2	ILN	40
	E3	BPS	20
	E4	NLM	20
	Jumlah skor		

Tabel 4.3 Analisis Hasil Poin Kelompok Turnamen Siklus I

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelompok yang menjadi juara yaitu: kelompok 1 (juara IV), kelompok 2 (juara III), kelompok 3 (juara V), kelompok 4 (juara II) dan kelompok 5 (juara I).

Pada tahap akhir, peneliti memberikan penghargaan kepada pemenang yaitu kelompok 5 dan memotivasi yang

lainnya untuk lebih termotivasi dalam belajarnya, kemudian peneliti membagikan soal *post test* siklus I dan meminta Peserta didik mengerjakannya dengan tertib. Setelah *post test* dikumpulkan peneliti mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

c) Pengamatan

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan setiap kali pertemuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan serta efek yang ditimbulkan dari pelaksanaan tersebut. Obsever penelitian ini yaitu Matnatin khasanah selaku teman sejawat sebagai obsever peserta didik. Dan Bu Rika Oktavia S,Pd sebagai pengamat peneliti. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever terhadap aktivitas peneliti dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Keterangan	Kegiatan peneliti	Kegiatan Peserta didik
Jumlah skor yang didapat	34	29
Skor maksimal	40	38

Tabel 4.4 Hasil aktivitas peneliti dan peserta didik pertemuan pertama siklus I

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh pengamat terhadap aktivitas peneliti adalah 34 dan skor yang diperoleh pengamat terhadap aktivitas

peserta didik adalah 29. Adapun hasil pengamatan pada pertemuan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Keterangan	Kegiatan peneliti	Kegiatan Peserta didik
Jumlah skor yang didapat	36	34
Skor maksimal	50	45

Tabel 4.5 Hasil aktivitas peneliti dan peserta didik pertemuan kedua siklus I

Berdasarkan paparan data terkait dengan pengamatan yang dilakukan oleh obsever yaitu pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik sesuai tabel pengamatan dari dua pertemuan tersebut pada siklus I diperoleh:

Pengamatan hasil aktivitas peneliti : $34 + 46 = 70$

Pengamatan hasil peserta didik : $29 + 34 = 63$

Persentase pengamatan hasil aktivitas peneliti siklus I dengan skor maksimal 90, adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata-rata (NR)} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} = 100 \% \\ &= \frac{70}{90} \times 100 \% = 77,7 \% \end{aligned}$$

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Predikat
86% - 100%	A	Sangat baik
76% - 85%	B	Baik
60% - 75%	C	Cukup
55% - 59%	D	Kurang
≤ 54%	E	Sangat kurang

Tabel 4.6 Indikator Keberhasilan Tindakan Peneliti

Jadi, berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktifitas peneliti adalah 77,7 % termasuk kategori Baik. Sedangkan persentase pengamatan hasil aktivitas peserta didik siklus I dengan skor maksimal 83, adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata-rata (NR)} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} = 100 \% \\ &= \frac{63}{83} \times 100 \% = 75,9 \% \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan taraf keberhasilan tindakan diatas, maka taraf keberhasilan aktifitas peserta didik pada siklus I adalah 75,9 % termasuk dalam katefgori Cukup.

d) Catatan Lapangan

Adapun untuk catatan lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan beberapa masukan yang

diberikan oleh pengamat. Hasil catatan lapangan yang di catat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- (1) Suasana dikelas agak ramai ketika peserta didik sedang melakukan diskusi.
- (2) Beberapa peserta didik terburu-buru menjawab soal game, dan tidak memperhatikan langkah-langkah dan petunjuk game.
- (3) Beberapa peserta didik kurang aktif, dan semangatnya dalam bekerjasama belum tergali penuh.
- (4) Pada saat kegiatan game turnamen ada beberapa anak yang mondar-mandir untuk mengikuti latihan aksioma, sehingga mengganggu peserta didik yang lain dan kelas menjadi tidak kondusif.

e) Tes akhir (*Post Test*)

Soal *post test* siklus 1 terdiri dari 5 isian. Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman Peserta didik dan tingkat pencapaian nilai hasil belajar Peserta didik adalah:

$$\text{Persentase ketuntasan (P)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa maksimal}} \times 100 \%$$

Data hasil test akhir (*post test*) peserta didik siklus I adalah sebagai berikut:

No	Kode Peserta	L/P	Nilai	Keterangan
----	--------------	-----	-------	------------

	Didik			
1	AHP	L	90	Tuntas
2	ARA	L	70	Tidak tuntas
3	AAP	L	80	Tuntas
4	ARP	L	90	Tuntas
5	BPS	L	70	Tidak tuntas
6	DSP	L	60	Tidak tuntas
7	IDS	L	80	Tuntas
8	FIR	L	60	Tidak tuntas
9	FNL	P	80	Tuntas
10	HH	L	90	Tuntas
11	HC	L	70	Tidak tuntas
12	HS	L	90	Tuntas
13	IA	L	90	Tuntas
14	ILN	P	80	Tuntas
15	KES	L	70	Tidak tuntas
16	KN	P	80	Tuntas
17	NAM	L	70	Tidak tuntas
18	NLM	P	60	Tidak tuntas
19	RPR	P	80	Tuntas
20	RCP	L	70	Tidak tuntas
21	RM	P	60	Tidak tuntas
22	SND	P	80	Tuntas
23	VPA	P	80	Tuntas
24	NCP	P	60	Tidak tuntas
Jumlah skor yang diperoleh			1810	
Rata-rata			75,41	
Jumlah skor maksimal			2400	
N ≤ KKM			11	
N ≥ KKM			13	

Tabel 4.7 Analisis data hasil *post test* siklus I

Berdasarkan hasil *post test* pada siklus I yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar Peserta didik. Hal ini terbukti dari nilai *post test* siklus

I yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar Peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti meningkatnya ketuntasan belajar 29,16 % (*pre test*) menjadi 54,16 % (*post test* siklus I) . Tetapi ketuntasan belajar tersebut belum selesai sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75 % dari jumlah Peserta didik yang mengikuti tes. Sehingga diperlukan siklus berikutnya untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran bahasa arab. Ketuntasan belajar Peserta didik dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:

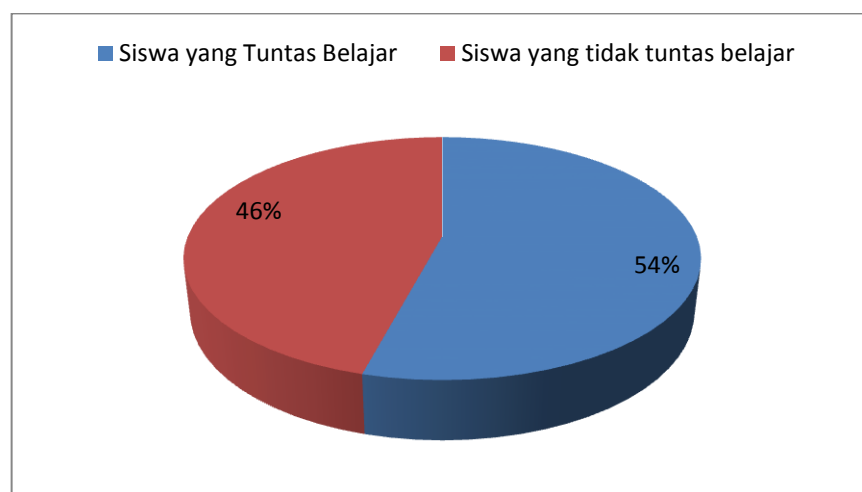


Diagram 4.2 Data hasil ketuntasan hasil belajar *post test* siklus I

f) Pemberian Angket Motivasi Belajar

Pemberian angket motivasi belajar ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana semangat belajar peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media *Flash Card*. Soal angket tersebut berisi 15 indikator dengan 30 poin. Hasil analisis pemberian angket motivasi belajar adalah sebagai berikut:

No	Kode Peserta Didik	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	AHP	53	58	Cukup

2	ARA	48	53	Cukup
3	AAP	53	58	Cukup
4	ARP	54	60	Cukup
5	BPS	53	58	Cukup
6	DSP	51	56	Cukup
7	IDS	50	55	Cukup
8	FIR	52	57	Cukup
9	FNL	53	58	Cukup
10	HH	59	65	Sedang
11	HC	57	63	Cukup
12	HS	56	62	Cukup
13	IA	57	63	Cukup
14	ILN	63	70	Sedang
15	KES	53	58	Cukup
16	KN	55	61	Cukup
17	NAM	54	60	Cukup
18	NLM	46	51	Cukup
19	RPR	53	58	Cukup
20	RCP	51	56	Cukup
21	RM	50	55	Cukup
22	SND	49	51	Cukup
23	VPA	50	55	Cukup
24	NCP	44	48	Cukup
Jumlah keseluruhan		1264		
Rata-rata		52,66		
Persentase		58,51 %		

Tabel 4.8 Analisis data pemberian angket motivasi peserta didik siklus

I

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab di kelas IV dengan menggunakan model kooperatife tipe

Teams Games Tournament (TGT) dengan media *Flash Card* terdapat persentase motivasi belajar sebesar 58,51 %, maka motivasi belajar peserta didik berdasarkan indikator motivasi belajar dalam kategori Cukup.

g) Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I dari hasil *post test*, hasil observasi peneliti maupun Peserta didik, angket motivasi dan catatan lapangan diperoleh hasil sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar Peserta didik berdasarkan hasil *post test* siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre test*. Hal ini terbukti dari nilai *post test* siklus I yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar Peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti dengan meningkatnya pencapaian ketuntasan 29,16 % menjadi 54,16 %. Namun belum mencapai titik maksimal yaitu 75 %. Sehingga perlu dilakukan penelitian pada siklus II.
- (2) Peserta didik masih ragu-ragu dan enggan dalam menyampaikan pendapat atau mengajukan pertanyaan
- (3) Peserta didik masih kurang aktif dalam bekerja sama
- (4) Suasana kelas belum bisa terkondisikan dengan baik.
- (5) Peneliti melupakan beberapa hal yang mengakibatkan pembelajaran kurang optimal.

Dari hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya tindakan selanjutnya yaitu siklus II untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab.

No	Kekurangan Siklus I	Perbaikan Siklus II
1	Penggunaan media <i>Flash Card</i> kurang maksimal	Peneliti menambah beberapa kosakata dengan <i>Flash Card</i> dan memberi arahan kepada peserta didik untuk memanfaatkan media tersebut di dalam kelompok
2	Peserta didik masih ragu-ragu dalam mengajukan pertanyaan	Peneliti memberikan arahan dan motivasi untuk tidak malu dan ragu dalam bertanya kepada guru maupun kepada teman
3	Suasana kelas agak ramai saat melakukan diskusi	Peneliti memberi peringatan kepada kelompok yang ramai dengan mengurangi nilai
4	Peserta didik kurang aktif dalam melakukan kegiatan diskusi	Peneliti memotivasi peserta didik untuk percaya diri dengan kemampuannya, peneliti juga lebih aktif lagi dalam berkeliling memantau kegiatan diskusi

Tabel 4.9 Kekurangan siklus I dan perbaikan siklus II

2) Paparan Data Tindakan Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini merupakan pembelajaran yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan menggunakan metode *Teams Games Tournament* dengan media *Flash Card*. Pelaksanaan siklus II dipaparkan sebagai berikut:

a) Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II ini peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen-instrumen penelitian, yaitu:

- (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- (2) Membuat media yaitu *Flash Card*
- (3) Membuat lembar kerja kelompok
- (4) Membuat soal turnamen
- (5) Menyusun lembar *post test*
- (6) Membuat lembar observasi terhadap peneliti dan peserta didik

b) Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

(1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari jum'at 25 November 2016 dilaksanakan pukul 10:10-11:20 WIB di ruang kelas IV MI Nurul Huda Dawuhan Trenggalek. Pada pertemuan pertama ini peneliti ditemani oleh teman sejawat yaitu Matnatin

Khasanah sebagai pengamat aktivitas peserta didik dan Bu Rika Oktavia, S.Pd sebagai pengamat peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi kondisi kelas yang belum bisa terkondisi dengan baik serta peserta didik masih kurang aktif dan ragu dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat. Jadi pada siklus II ini peneliti berusaha melakukan perbaikan dengan harapan motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Pada tahap awal, Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam, selanjutnya bertanya kabar, menginformasikan tujuan pembelajaran sekaligus memotivasi Peserta didik untuk lebih aktif dan tidak malu-malu jika ingin bertanya.

Pada tahap inti, peneliti bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari peserta didik pada siklus I. Peneliti menambah pengetahuan dan pembendaharaan kosakata dengan menjelaskan materi macam-macam profesi menggunakan media *Flash Card*. Selanjutnya peneliti membagi Peserta didik ke dalam beberapa kelompok dengan masing-masing Peserta didik berjumlah 4-5 orang Peserta didik yang bersifat heterogen dari jenis kelamin dan tingkat kemampuan akademiknya.

Peneliti memberi lembar kerja kelompok dan menjelaskan kembali tentang aturan kerja kelompok. Peneliti juga memotivasi

peserta didik untuk tidak malu-malu bertanya jika memang tidak faham. Peneliti meminta peserta didik untuk mengerjakan lembar soal yang telah dibagikan, tidak lupa peneliti berkeliling dan menegur peserta didik yang ramai. Setelah selesai hasil kerja kelompok di presentasikan didepan kelas.

Pada tahap akhir, peneliti membahas soal-soal yang ada pada lembar kerja kelompok. Peneliti menyimpulkan materi hasil pembelajaran hari ini. Selanjutnya peneliti menginformasikan kepada peserta didik bahwa besok akan diadakan game tournamen seperti pada siklus I. Peneliti memotivasi peserta didik untuk lebih giat lagi dalam mempelajari pelajaran Bahasa Arab pokok materi macam-macam profesi agar point yang didapat lebih banyak. Peneliti mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran.

(2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu 28 November 2016 pada pukul 08:10 s/d 09:20 WIB di kelas IV MI Nurul Huda dawuhan Trenggalek. Peneliti kembali ditemani oleh Matnatin khasanah sebagai obsever eserta didik dan Burika Oktavia S,Pd .

Pada tahap awal, seperti biasa peneliti mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran. dilanjutkan membaca do'a bersama, bertanya kabar dan menyampaikan tujuan pembelajaran. eneliti tidak lupa memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Pada tahap inti. Peneliti menyampaikan materi atau mengulang materi pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan *Flash Card*. selanjutnya peneliti menyampaikan kegiatan games tournament yang akan dilakukan. Peneliti mengatur kelompok turnamen dan kembali menjelaskan aturan-aturan turnamen. setelah itu peneliti membimbing jalannya kegiatan turnamen agar kelas terkondisi dengan baik. Setelah turnamen selesai peneliti meminta peserta didik untuk membuka buku masing-masing untuk evaluasi jawaban mereka saat kegiatan turnamen berlangsung. Jumlah point yang didapat masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelompok	Golongan	Kode Peserta didik	Poin
1	A1	IA	70
	A2	RPR	50
	A3	FNL	30
	A4	ARA	20
	A5	HC	20
	Jumlah skor		
2	B1	AHP	60
	B2	VPA	60
	B3	AAP	20
	B4	KES	20
	B5	FIR	20
	Jumlah skor		
3	C1	HH	80
	C2	SND	60
	C3	IDS	40
	C4	RCP	20
	C5	NCP	10
	Jumlah skor		
4	D1	ARP	70
	D2	KN	50
	D3	RM	30
	D4	NAM	40
	D5	DSP	30
	Jumlah skor		
5	E1	HS	90
	E2	ILN	60
	E3	BPS	40
	E4	NLM	40
	Jumlah skor		

Tabel 4.10 Hasil skor poin kelompok siklus II

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelompok yang menjadi juara yaitu: kelompok 1 (juara IV), kelompok 2 (juara V), kelompok 3 (juara III), kelompok 4 (juara II), kelompok 5 (juara I).

Pada tahap akhir, peneliti memberika penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor terbanyak berupa gambar smile. Kemudian peneliti memotivasi eserta didik yang lain untuk lebih

berani dan giat dalam belajarnya. Selanjutnya peneliti memberikan *post test* untuk dikerjakan peserta didik, setelah selesai peneliti memberikan angket motivasi. Peneliti menghimbau kepada peserta didik untuk di jawab sejujur-jurnya sesuai yang sudah dilakukan. Pengisian angket melebihi waktu yang di tentukan oleh pihak sekolah yaitu masuk waktu istirahat. Peneliti mengucapkan terimakasih dan salam untuk mengakhiri pembelajaran siklus II.

c) Pengamatan

Pengamatan pada siklus II dilakukan oleh 2 orang pengamat seperti pada siklus I yaitu teman sejawat sebagai obsever peneliti dan Bu Rika Oktavia sebagai obsever peneliti. Hasil observasi pengamat terhadap aktivitas peneliti pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Keterangan	Kegiatan peneliti	Kegiatan Peserta didik
Jumlah skor yang didapat	37	33
Skor maksimal	40	38

Tabel 4.11 Hasil aktivitas peneliti dan peserta didik pertemuan pertama siklus II

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh pengamat terhadap aktivitas peneliti adalah 36 dan skor yang diperoleh pengamat terhadap aktivitas peserta didik adalah . Adapun hasil pengamatan pada pertemuan kedua siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Keterangan	Kegiatan peneliti	Kegiatan Peserta didik
Jumlah skor yang didapat	41	40
Skor maksimal	50	45

Tabel 4.12 hasil aktivitas peneliti dan peserta didik pertemuan kedua siklus II

Berdasarkan tabel di atas, tentang pengamatan yang dilakukan oleh obsever yaitu pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik sesuai tabel pengamatan dari dua pertemuan tersebut pada siklus II diperoleh:

Pengamatan hasil aktivitas peneliti : $37 + 41 = 78$

Pengamatan hasil peserta didik : $33 + 40 = 73$

Persentase pengamatan hasil aktivitas peneliti siklus II dengan skor maksimal 90, adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata-rata (NR)} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} = 100 \% \\ &= \frac{78}{90} \times 100 \% = 86,6 \% \end{aligned}$$

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Predikat
86% - 100%	A	Sangat baik
76% - 85%	B	Baik
60% - 75%	C	Cukup
55% - 59%	D	Kurang
≤ 54%	E	Sangat kurang

Tabel 4.13 Indikator Keberhasilan Tindakan Peneliti

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan di atas, maka taraf keberhasilan aktifitas peneliti adalah 86,6 % termasuk kategori Baik. Sedangkan persentase pengamatan hasil aktivitas peserta didik siklus II dengan skor maksimal 83, adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Nilai Rata-rata (NR)} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} = 100 \% \\ &= \frac{78}{83} \times 100 \% = 87,9 \% \end{aligned}$$

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Predikat
86-100 %	A	Sangat baik
76-85 %	B	Baik
60-75 %	C	Cukup
55-59 %	D	Kurang
≥ 54 %	E	Sangat kurang

Tabel 4.14 Indikator keberhasilan tindakan peserta didik

Jadi, berdasarkan taraf keberhasilan tindakan diatas, maka taraf keberhasilan aktifitas peserta didik pada siklus I adalah 87,9 % termasuk dalam katefgori Sangat baik.

d) Catatan lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang tidak ada dalam format observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa hasil catatan lapangan yang dicatat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- (1) Suasana dikelas sudah dapat terkondisi dengan baik, Peserta didik dapat mengikuti aturan dari peneliti.

- (2) Peserta didik sudah mampu dan terbiasa bekerja sama dalam kelompok.
- (3) Peserta didik sudah mulai percaya diri memberikan pendapat ataupun pertanyaan
- (4) Peserta didik aktif dalam game tournamen
- (5) Peserta didik terlihat senang dan termotivasi untuk memenangkan tournamen

e) Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada akhir siklus II. Kegiatan wawancara dilaksanakan pada hari senin 28 November 2016, pada jam istirahat pukul 09:20 WIB. Peneliti mewawancarai tiga peserta didik dengan kode ARP, FIR dan FNL. Berikut pernyataan dari salah satu peserta didik kelas IV.

Kalau saya senang diajar bu Nisfu, walaupun saya agak suka dengan pelajaran Bahasa Arab. Setelah di ajar bu Nisfu, saya sama teman-teman senang belajar bahasa arab, bahkan saya dan kelompok belajar bersama biar mendapat poin terbanyak.

Dari wawancara dengan ketiga peserta didik kelas IV dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasalebih senang dan semanagat dalam mengerjakan tugas dan belajar saat setelah model pembelajaran TGT diaplikasikan.

f) *Post test* Siklus II

Soal *post test* siklus II terdiri dari 5 nomor, I nomor terdiri dari 2 soal isian singkat. Data hasil *post test* siklus II adalah sebagai berikut:

No	Kode Peserta Didik	L/P	Nilai	Keterangan
1	AHP	L	90	Tuntas
2	ARA	L	90	Tuntas
3	AAP	L	100	Tuntas
4	ARP	L	90	Tuntas
5	BPS	L	80	Tuntas
6	DSP	L	60	Tidak tuntas
7	IDS	L	80	Tuntas
8	FIR	L	70	Tidak tuntas
9	FNL	P	90	Tuntas
10	HH	L	90	Tuntas
11	HC	L	80	Tuntas
12	HS	L	100	Tuntas
13	IA	L	90	Tuntas
14	ILN	P	90	Tuntas
15	KES	L	80	Tuntas
16	KN	P	90	Tuntas
17	NAM	L	90	Tuntas
18	NLM	P	100	Tuntas
19	RPR	P	80	Tuntas
20	RCP	L	80	Tuntas
21	RM	P	80	Tuntas
22	SND	P	80	Tuntas
23	VPA	P	90	Tuntas
24	NCP	P	60	Tidak tuntas
Jumlah skor yang diperoleh			2030	
Rata-rata			84,58	
Jumlah skor maksimal			2400	
$N \leq KKM$			3	
$N \geq KKM$			21	

Tabel 4.15 Analisis data hasil *post test* siklus II

Berdasarkan hasil *post test* pada siklus II yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada

hasil belajar Peserta didik. Hal ini terbukti dari nilai *post test* siklus II yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar Peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik dari 54,16 % (*post test* siklus I) menjadi 87,5 % (siklus II). Ketuntasan tersebut sesuai yang diharapkan yaitu minimal 75 % dari jumlah Peserta didik yang mengikuti tes. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus ini dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:



Diagram 4.3 Ketuntasan belajar *post test* siklus II

g) Pemberian angket motivasi belajar

Data hasil angket motivasi belajar pada siklus II di sajikan dalam tabel berikut:

No	Kode Peserta Didik	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	AHP	76	84	Sedang
2	ARA	80	88	Tinggi
3	AAP	79	87	Tinggi
4	ARP	81	90	Tinggi
5	BPS	78	86	Tinggi
6	DSP	76	84	Sedang
7	IDS	75	83	Sedang
8	FIR	79	87	Tinggi
9	FNL	74	82	Sedang
10	HH	85	94	Tinggi
11	HC	83	92	Tinggi
12	HS	82	91	Tinggi
13	IA	77	85	Tinggi
14	ILN	84	93	Tinggi
15	KES	76	84	Sedang
16	KN	82	91	Tinggi
17	NAM	81	90	Tinggi
18	NLM	79	87	Tinggi
19	RPR	80	88	Tinggi
20	RCP	83	92	Tinggi
21	RM	74	82	Sedang
22	SND	76	84	Sedang
23	VPA	80	88	Tinggi
24	NCP	81	90	Tinggi
Jumlah keseluruhan		1901		
Rata-rata		79,20		
Persentase		88,00 %		

Tabel 4.15 Analisis data hasil angket motivasi siklus II

Berdasarkan angket motivasi yang diberikan peneliti pada siklus II, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab di kelas IV dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Flash Card* terdapat peningkatan motivasi belajar, yaitu dari 58,51 % menjadi 88,00 % .Sesuai indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan, dapat di simpulkan bahwa kategori motivasi belajar peserta didik pada siklus II termasuk kategori Tinggi.

h) Refleksi

Berdasarkan hasil *post test* siklus II, hasil observasi peneliti maupun peserta didik, hasil wawancara dan catatan lapangan diperoleh hasil sebagai berikut:

- (1) Hasil belajar peserta didik berdasarkan *post test* siklus II menunjukkan bahwa sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai *ost test* siklus II yang lebih baik dari nilai tes sebelumnya. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik dari 54,16 % (*post test* siklus I) menjadi 87,5 % (*post test* siklus II).
- (2) Aktivitas peneliti dan peserta didik berdasarkan lembar observasi menunjukkan tingkat keberhasilan. Terbukti dari aktivitas peneliti yaitu pencapaian meningkat 77,7 % pada siklus I menjadi 86,6 % pada siklus II. Sedangkan untuk

aktivitas peserta didik pencapaian meningkat dari 75,9 % pada siklus II.

- (3) Peserta didik sudah lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun bertanya dengan sesama kelompoknya.
- (4) Peserta didik mampu bekerjasama dalam kelompok maupun saat game turnamen.
- (5) Keaktifan peserta didik menunjukkan peningkatan. Baik di dalam kerja kelompok maupun di dalam game tournament. Ini dikarenakan peserta didik termotivasi untuk mendapat banyak point untuk kelompoknya masing-masing.
- (6) Motivasi peserta didik mengalami peningkatan, terbukti dari hasil angket motivasi peserta didik yaitu dari 58,51 % menjadi 88,00 % .

Dari uraian terhadap refleksi pada siklus II di atas, secara umum pada siklus II sudah menunjukkan adanya peningkatan kerjasama dan motivasi belajar bagi peserta didik . Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil belajar peserta didik serta keberhasilan peeliti dalam menerapkan model kooperatif tipe Team Games Tournaments (TGT) dengan media *Flash Card*. oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

2. Temuan Penelitian

a. Kerjasama dalam pembelajaran

- 1) Peserta didik bekerjasama dengan keras membantu timnya untuk melakukan tugas dengan baik.
- 2) Peserta didik lebih percaya diri dan berani dalam berdiskusi bersama kelompoknya untuk berpartisipasi menyelesaikan tugas kelompoknya.
- 3) Peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah bekerja sama saling membantu satu sama lain yang masih belum memahami materi.
- 4) Kerjasama yang baik tersebut menjadi indikator bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memang bisa digunakan untuk melatih keterampilan kooperatif peserta didik terutama hal bekerjasama dalam kelompok

b. Motivasi belajar peserta didik

- 1) Peserta didik lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Flash Card* karena kegiatan dalam proses pembelajaran tersebut lebih variatif.
- 2) Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Flash Card* terbukti hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II meningkat.

c. Kendala-kendala yang ditemui ketika pembelajaran dikelas IV MI Nurul Huda Dawuhan yaitu:

- 1) Peserta didik yang belum terbiasa dengan penggunaan metode dalam proses pembelajaran seperti aturan-aturan dalam kelompok maupun game jadi peneliti harus telaten untuk memberi bimbingan kepada setiap peserta didik.
- 2) Terdapat beberapa peserta didik yang belum mengerti tentang penjelasan peneliti maupun saat diskusi dengan kelompok masih enggan dan malu untuk bertanya dan cenderung diam saat proses pembelajaran
- 3) Peserta didik yang tidak puas dengan jawaban kelompoknya masih menggagu kelompok yang lain untuk melihat hasil jawabannya meskipun peneliti sudah memberi teguran.
- 4) Peneliti harus ekstra telaten untuk memotivasi peserta didik untuk percaya diri dalam berpartisipasi dengan kelompoknya.
- 5) Peserta didik belum dapat menghargai waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih lama dari perkiraan peneliti.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card*. penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus,

yaitu siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan pada tanggal 23 s/d 24 November 2016, dan siklus 2 dilaksanakan 2 kali pertemuan pada tanggal 25 s/d 28 November 2016.

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu melihat kondisi peserta didik dengan melakukan *pre test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang akan disampaikan pada siklus I. Dari kegiatan *pre test* tersebut diperoleh informasi bahwa diperlukan sebuah tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Arab. Selanjutnya peneliti melakukan penelitian siklus I dan siklus II yang secara garis besar pada pertemuan pertama peneliti hanya berfokus pada kegiatan berkelompok. Pada pertemuan kedua peneliti berfokus pada kegiatan game turnamennya.

Dengan dilaksanakan model kooperatife tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Flash Card*, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif termotivas dalam meraih keberhasilannya. Memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam suasana belajar yang terbuka. Peserta didik akan terbiasa dengan kerjasama dengan kelompok dan berperan sebagai tutor sebaya.

1. Peningkatan kerjasama dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card* pada mata pelajaran Bahasa Arab.

Menurut Rusman dalam Fathurrohman, *cooperative learning* atau pembelajaran kelompok yaitu sebagai suatu sikap atau perilaku kerja sama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Inti dari pembelajaran kooperatif ini adalah konsep *synergy*, yakni energi atau tenaga yang terhimpun melalui kerja sama sebagai salah satu fenomena kehidupan masyarakat.¹

Model kooperatif ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan nilai (prestasi) peserta didik pada belajar akademik, memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas akademik dan siswa akan belajar menghargai satu sama lain, Mengajarkan pada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi, penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.²

Penggunaan model kooperatif ini di tunjang dengan adanya media, yang berfungsi membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan

¹ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015) hlm. 46

² Muslimin Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2001), hlm. 6. Lihat juga Rusman, *Model-model...*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 208

melaksanakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap permainan pada siswa-siswa lain yang berbeda.³ Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁴

Indikator kerjasama dalam penelitian ini adalah kerjasama peserta didik dalam diskusi dan kerjasama peserta didik dalam mengerjakan soal turnamen untuk mencapai skor tertinggi. Kerjasama peserta didik dalam diskusi kelompok sangat bagus terbukti dari peserta didik yang awalnya tidak setuju dengan pembagian kelompok heterogen menjadi bisa menerima bahkan menyatu dalam kelompok tersebut dengan baik. Pembagian kelompok jumlah yang sesuai sesuai mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dengan dilaksanakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card*, peserta didik memungkinkan meraih keberhasilan dalam belajar. Kerjasama peserta didik dalam mengerjakan soal turnamen

³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 197

⁴ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 89

terlihat pada peserta didik yang bekerja sama saling membantu sama lain sebagai satu tim untuk mencapai tujuan yaitu memperoleh skor sebanyak-banyaknya. Kegagalan salah satu saja anggota kelompok berarti kegagalan bagi semuanya. Peserta didik memastikan setiap orang dalam kelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Jadi seperti teori-teori yang digagas oleh para ahli di atas, penelitian ini telah berhasil dengan merujuk pada teori tersebut. Keberhasilan peneliti telah dibuktikan seperti yang sudah dipaparkan peneliti pada penelitian ini.

2. Peningkatan Motivasi Belajar dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Flash Card* pada mata pelajaran Bahasa arab

Motivasi memiliki peranan yang cukup besar di dalam upaya belajar. Tanpa motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar. Pertama, menggunakan cara atau metode dan media mengajar yang bervariasi. Dengan metode dan media yang bervariasi kebosanan dapat dikurangi atau dihilangkan. Kedua, dengan memilih bahan yang menarik minat dan kebutuhan siswa. Sesuatu yang dibutuhkan akan menarik perhatian, dengan demikian akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Ketiga, memberikan

sasaran antara sasaran akhir belajar adalah lulus ujian atau naik kelas. sasaran akhir baru dicapai akhir tahun. Untuk membangkitkan motivasi belajar. keempat, memberikan kesempatan sukses, bahan atau soal-soal yang sulit hanya bisa diterima atau dipecahkan oleh siswa pandai, siswa kurang pandai sukar menguasai atau memecahkannya. Agar siswa yang kurang pandai juga bisa menguasai soal, maka diberikan bahan / soal yang sesuai dengan kemampuannya . keberhasilan yang dicapai dapat memberikan kepuasan dan kemudian membangkitkan motivasi. Kelima, diciptakan suasana belajar yang menyenangkan . suasana belajar yang hangat berisi persahabatan, ada rasa humor , pengakuan akan keberadaan siswa , terhindar dari celaan atau makian, dapat membangkitkan motivasi.⁵

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab pokok bahasan macam-macam profesi melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik siklus I dengan nilai dengan nilai rata 52,66 menjadi 79,75 pada siklus II. Dengan Persentase motivasi belajar sebesar 58,51 % pada siklus I menjadi 86,61 % pada siklus II. Hal ini cukup menunjukkan motivasi belajar peserta didik yang semula hanya cukup dengan diadakan model TGT

⁵ Nana Syaodih S. Dan Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm27-29

motivasi belajar mereka menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar terjadi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *Flash Card* dan tergolong tinggi. Hal ini dibuktikan dengan grafik peningkatan motivasi belajar berikut:

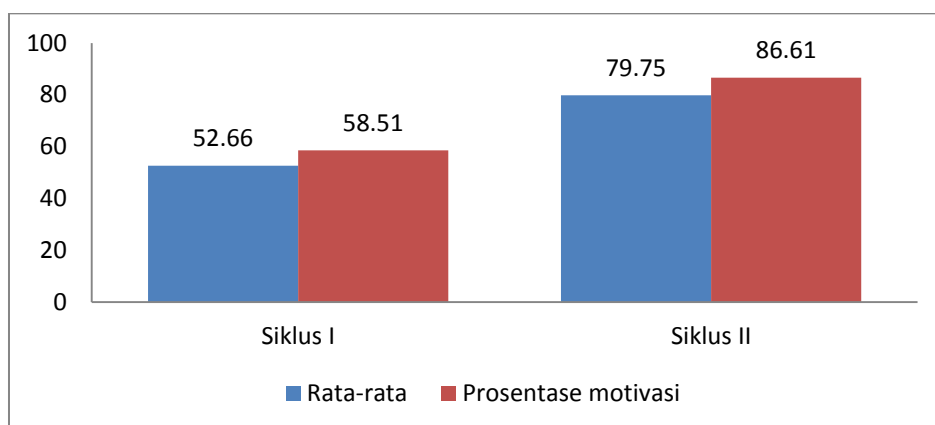


Diagram 4.4 Peningkatan motivasi belajar

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah diisi oleh semua peserta didik di kelas IV diketahui bahwa menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Flash Card* dalam proses pembelajaran semangat mereka lebih meningkat dibandingkan tanpa menggunakan model tersebut.

Dengan meningkatnya kerjasama dan motivasi belajar Peserta didik maka tidak diragukan lagi, tujuan daripada diadakan proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang maksimal juga akan tercapai. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar yaitu nilai rata-rata peserta didik 60,83 (*pre test*) meningkat menjadi 75,41 (*post test* siklus I)

dan meningkat menjadi 84,58 (*post test* siklus II). Peningkatan hasil belajar dipaparkan pada grafik berikut:

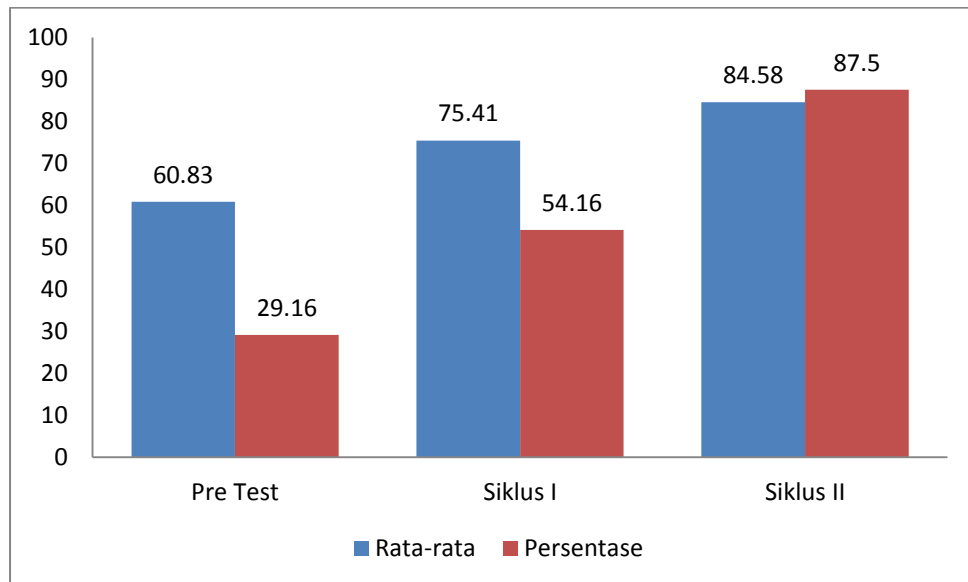


Diagram 4.5 Peningkatan hasil belajar

Selain dapat dilihat dari rata-rata Peserta didik, peningkatan hasil belajar Peserta didik juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Terbukti dari 24 peserta didik 7 yang tuntas belajar dan 17 yang belum tuntas belajar dengan Persentase ketuntasan belajar 29,16 % (*pre test*). Meningkat pada *post test* siklus I dari 24 peserta didik 13 yang tuntas belajar dan 11 yang belum tuntas belajar dengan Persentase 54,16 %. dan meningkat lagi pada hasil *post test* siklus II, dari 24 peserta didik 21 yang tuntas belajar dan 3 belum tuntas belajar dengan persentase 87,5 % . peningkatan ketuntasan belajar ;peserta didik dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:

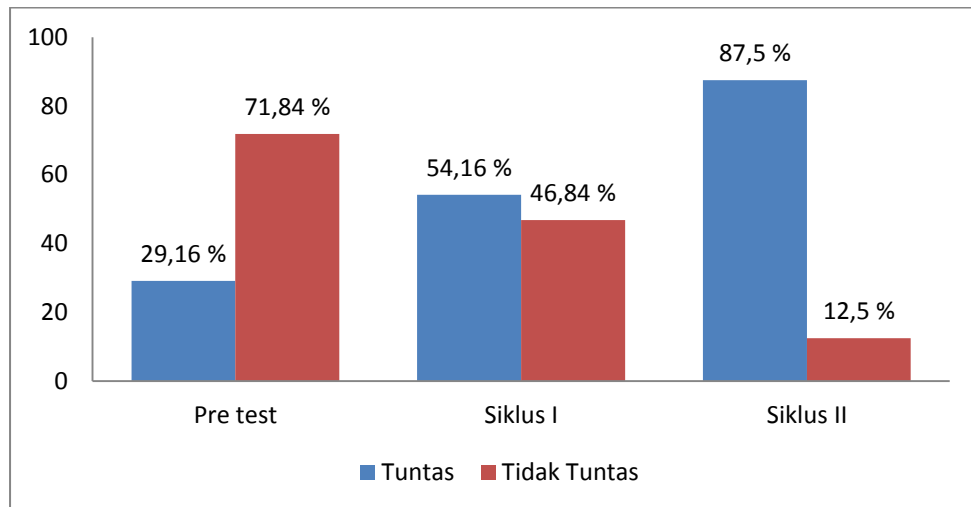


Diagram 4.6 Ketuntasan belajar peserta didik

Adapun persentase aktivitas peneliti dan aktivitas peserta didik berdasarkan hasil kegiatan adalah 77,7 untuk aktivitas peneliti dengan kategori Baik dan 75,9 untuk aktivitas peserta didik dengan kategori Cukup. Kemudian pada siklus II yaitu 86,6 untuk aktivitas peneliti dan 87,9 untuk aktivitas peserta didik dengan kategori sangat Baik.

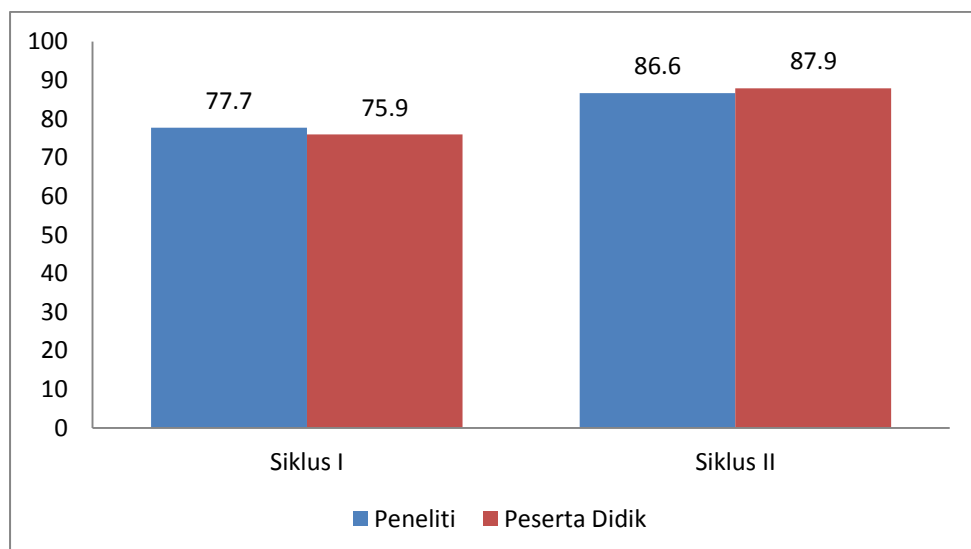


Diagram 4.7 Peningkatan aktivitas peneliti dan peserta didik