

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Siti Nurkhozainillah dan Moh. Muhyidin Nurzaelani

Program Studi Teknologi Pendidikan

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 2 Kd. Badak, Kota Bogor

sitinurkhozainillah@gmail.com

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah : 1) Mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MIS Nurul Falah, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MIS Nurul Falah, dan (3) Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran bahasa inggris di MIS Nurul Falah. Jenis Penelitian Ini merupakan penelitian Penerapan Tindakan Kelas (PTK). Dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Subjek pada penelitian ini adalah gk/mdsiswa kelas V semester I di Mis Nurul Falah yang berjumlah 25 siswa Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi dan Test berupa test tulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I sudah mencapai nilai 3,90 dengan kategori baik, dan meningkat pada siklus II dengan nilai 4,54 dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada siklus I mencapai nilai 76%, dan meningkat menjadi 84% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dikelas V MIS Nurul Falah.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Pembelajaran Team Game Tournamen.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia untuk memperoleh pengetahuan, wawasan serta meningkatkan derajat manusia dalam kehidupan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada era globalisasi seperti sekarang ini semakin banyak perkembangan yang terjadi mulai dari perdagangan bebas, berdirinya perusahaan – perusahaan asing sehingga penggunaan bahasa internasional seperti bahasa inggris sudah sangat tersebar luas.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang sering digunakan di seluruh dunia. Di tingkat institusi pendidikan, sebagian besar bahasa yang diajarkan di setiap sekolah-sekolah saat ini adalah bahasa Inggris. Maka dari itu bahasa Inggris sangat penting untuk dipelajari dari mulai tingkat pendidikan yang paling dasar (SD) dimana perkembangan pola pikir mereka sedang mengalami perkembangan yang maksimal karena daya otak mereka yang masih fresh. Oleh karena itu pembelajaran pada tingkat pendidikan SD tidak boleh dianggap remeh. Sebaliknya, pembelajaran pada SD ini harus mencapai keberhasilan secara maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan cara membuat siswa semangat dan berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Rusman Pembelajaran merupakan "suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran". Dalam proses pembelajaran pasti menggunakan yang namanya strategi pembelajaran tapi sayangnya rata – rata di Sekolah Dasar hanya menggunakan strategi pembelajaran yang hanya itu – itu saja

sehingga membuat hasil belajar peserta didik tidak maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut para guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda contohnya seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan piaget dan vygotsky.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Sugiyanto Pembelajaran Kooperatif adalah "pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar".

Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa belajar keterampilan sosial, sementara itu secara bersamaan mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berpikir logis.

Hasil observasi yang penulis lakukan bahwa dalam proses pembelajaran di Mis Nurul Falah Bojong Gede kelas V pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih sangat monoton dan hanya berorientasi pada guru dengan menggunakan metode ceramah yang menyebabkan para siswanya tidak antusias dan tidak ada motivasi dalam melakukan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak efektif dan efisien sehingga hasil belajar siswa tidak baik (tidak mencapai KKM), rata – rata siswa hanya mendapatkan nilai 60 padahal nilai standar sekolah pada mata pelajaran Bahasa Inggris harus mencapai 75, dalam arti para siswa tidak mencapai hasil belajar dengan baik. Sebagaimana Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Menurut Dimiyati dan Mudjino bahwa: “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis – jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sedangkan dari sisi

guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran”.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktifitas selama pembelajaran berlangsung dengan cara bermain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena mereka merasa senang dalam melakukan proses pembelajaran sehingga membuat mereka bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajara siswa menjadi meningkat.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model 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 TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Slavin, 2008).

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Nurul Falah yang beralamat di desa waringin jaya rt 03 rw 02 Kecamatan Bojonggede Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilakukan dari bulan Desember sampai dengan April 2019, subjek penelitian adalah peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik 25 peserta didik, terdiri dari 16 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki – laki, Sample yang digunakan adalah seluruh peserta didik di MIS Nurul Falah. Penelitian Tindakan ini peneliti menggunakan Siklus yaitu mengikuti desain penelitian tindakan model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis and Taggart (1994), yang mencakup beberapa langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Persiapan yang dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran yaitu dengan menyusun RPP yang sesuai, menentukan model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *Team Game Tournament*, membuat instrument penelitian berupa soal test, lembar observasi untuk peserta didik dan guru(peneliti).

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Lembaran ini berupa daftar ceklist yang

terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas peserta didik dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung pada pelajaran Bahasa Inggris di kelas V materi Jam. Obsevasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru yang dilakukan oleh wali kelas di kelas V (Observer). Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan test.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Inggris tentang mengenal jam dalam Bahasa Inggris ternyata sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran, hal ini sangat terlihat hasilnya dari mulai kondisi awal atau prasiklus hingga akhir siklus II.

Untuk membandingkan hasil belajar dari kondisi awal atau prasiklus hingga akhir siklus II, digunakanlah data – data nilai dari kondisi awal, data nilai dari siklus I, sampai data niali dari siklus II. Adapun nilai – nilai data tersebut akan di perjelas dibawah ini.

A. Deskripsi Hasil Penelitian Prasiklus

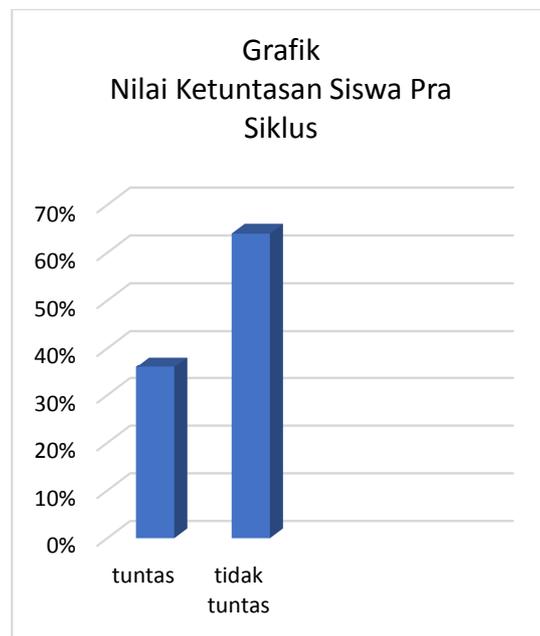
Hasil Penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus – siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas namun, sebelum peneliti menguraikan hasil penelitian mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, Peneliti menguraikan sedikit gambaran hasil observasi prasiklus yang menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa pada materi mengenai jam hanya 9 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran pada materi jam dari 25 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil pembelajaran siswa kelas V MIS Nurul Falah pada materi pengenalan jam dalam Bahasa Inggris.

Adapun upaya yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenai jam dalam Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam satu Pra Siklus dan dua siklus sebagaimana pemaparan sebagai berikut ini.

Adapun hasil uji kompetensi siswa Prasiklus dapat dilihat dari table dibawah ini. Dari tabel Perolehan nilai hasil belajar siswa pada materi mengenai jam dalam Bahasa Inggris hanya mencapai 36% yang tuntas, hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena hasil belajar yang didapatkan tidak mencapai hasil belajar secara klasikal yaitu 80%.

Tabel 1. Presentase Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentasi
1.	Tuntas	9	36%
2.	Tidak tuntas	16	64%
	Jumlah	25	100%



Gambar 1. Grafik Nilai Ketuntasan Siswa Pra Siklus

Berdasarkan hasil aktivitas belajar dalam proses Pembelajaran belum efektif

dan efisien karena hasil data yang diperoleh dari aktivitas belajar Peserta didik hanya 2,72 (Cukup Baik) tidak masuk dalam kategori baik. Maka dari itu peneliti ingin meneliti Penelitian yang dilaksanakan di MIS Nurul Falah pada Kelas V Semester Genap Tahun ajaran 2018/2019 pada materi mengenal jam dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament. Adapun gambar Grafik Aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Aktivitas Siswa Pra Siklus

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Sebelum menjelaskan hasil penelitian siklus I, peneliti akan menguraikan langkah – langkah pelaksanaan penelitian siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut, (1) Menetapkan materi yang akan dipelajari saat itu, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pada setiap Siklus, (3) Menyusun alat evaluasi untuk siswa berupa test, (4) Membuat Lembar pengamatan atau Observasi untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan (Tindakan)

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris siklus I dilaksanakan pada Hari Sabtu tanggal 2 Maret 2019. Penulis bertindak sebagai guru. Proses pembelajaran ini dibagi dalam 3 tahap. Tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal (Penyajian Kelas):

Pelaksanaan pembelajaran I dilaksanakan oleh penulis sebagai guru. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tahap-tahap tersebut sesuai dengan siklus I Kegiatan pada tahap penyajian kelas (kegiatan awal) diawali dengan memberikan salam, berdoa bersama – sama, mengkondisikan kelas, memotivasi siswa dan terlebih dahulu menyampaikan

tujuan pembelajaran. Kemudian guru memperkenalkan kepada siswa tentang model pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* dan tahapan - tahapan pembelajarannya serta menggali pemahaman awal siswa melalui tanya jawab, sebagai pemahaman awal siswa sebelum masuk ke dalam kegiatan inti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti:

Didalam kegiatan inti ada beberapa tahapan yang akan dilakukan diantaranya yaitu: 1) Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok yang terdiri dari 5 - 6 siswa, guru menentukan ketua setiap kelompok yang akan mewakili kelompok dalam diskusi, kemudian guru memberikan Materi lalu menyuruh untuk dihafalkan, (2) Guru memberi soal dan tugas untuk dikerjakan secara berkelompok, (3) Lalu setelah itu setiap 1 orang dari kelompok masing - masing satu persatu secara bergantian maju ke meja tournament untuk mengambil kertas yang sudah berisi soal lalu membaca soalnya dan menjawabnya, (4) Setiap kelompok berhak untuk menyanggah dan mengkritik jawaban kelompok lainnya untuk merebut pointnya jika memang salah, (5) Setiap skor kelompok di tulis dipapan tulis lalu dihitung.

3) Kegiatan Akhir:

Tes dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa berupa soal essay sebanyak 10 soal. Soal evaluasi berupa tes tulis yang dikerjakan secara individu oleh setiap siswa. Kemudian guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menjawab soal evaluasi. Setelah waktu ditentukan habis, siswa mengumpulkan pekerjaannya. Selanjutnya guru menutup pelajaran dengan memberikan salam.

c. **Pengamatan**

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi yang dilakukan oleh satu orang pengamat yaitu guru kelas 5 yaitu Ibu Siti Nuraisyah S. Pd. I Aktivitas siswa pada siklus I sudah menunjukkan hasil yang baik, meskipun siswa masih belum aktif menjawab pertanyaan guru dan bekerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan Grafik di bawah dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa rata-rata mendapat nilai 4 dalam kategori baik. Dalam antusias para siswa dalam membantu kelompoknya mendapat nilai 5 dalam kategori sangat baik karena terlihat para siswa sangat antusias sekali untuk memenagkan tournament ini. Akan

tetapi pada aspek aktif bertanya ketika tidak faham mendapat nilai 2 masih dalam kategori kurang. Jadi nilai rata-rata keaktifan siswa memperoleh nilai 3,90 dalam kategori baik.



Gambar 3. Grafik Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 19 siswa (76 %), sedangkan 6 siswa (24%) belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Nilai ketuntasan klasikal yang ditentukan harus mencapai 80%. Jadi hasil belajar siswa belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal yang telah ditentukan.

Tabel 2. Nilai Presentase Siswa Pada Siklus I

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentasi
1.	Tuntas	19	76%
2.	Tidak	6	24%

	tuntas		
	Jumlah	25	100%



Gambar 4. Grafik Hasil Nilai Siswa Pada Siklus I

d. Refleksi

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I masih berada dalam kategori baik. memiliki kekurangan khususnya pada saat tidak aktif bertanya ketika tidak paham pelajaran yang dipelajari. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa untuk bertanya. Oleh karena itu, pada siklus II guru perlu memberikan motivasi pada setiap kelompok untuk lebih aktif dan lebih berani dalam bertanya. Selain itu, suasana kelas perlu lebih dikontrol lagi agar tidak

ada yang bercanda ketika proses pembelajaran dimulai.

Hasil tes menunjukkan pada siklus I sebanyak 19 siswa (76%) sudah tuntas belajar, sedangkan 6 siswa belum tuntas belajar. Hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi KKM secara klasikal yaitu 80%. Berdasarkan refleksi di atas penulis melanjutkan pembelajaran siklus selanjutnya.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan tabel dibawah bahwa hasil belajar siswa pada siklus II dari jumlah 25 orang siswa ternyata ada 21 (84%) orang siswa yang tuntas belajar sedangkan yang tidak tuntas hanya 4 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan kata lain, hanya 21 siswa yang telah tuntas belajar dan mencapai KKM yang telah ditentukan di MIS NURUL FALAH yaitu 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan model TGT pada materi Jam sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Tabel 3. Presentase Hasil Nilai Siswa Pada Siklus II

No	Ketuntasan	Frekuensi	Presentasi
1.	Tuntas	21	84%
2.	Tidak tuntas	4	16%

	Jumlah	25	100%
--	--------	----	------



Gambar 5. Grafik Hasil Nilai Siswa Pada Siklus II



Gambar 6. Grafik Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Pada Grafik di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II dalam kategori sangat baik dengan nilai 4,54, sedangkan pada siklus I memperoleh nilai 3,90 yang berada dalam kategori baik.

Adapun peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II akan di gambarkan dengan tabel dan grafik dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Kegiatan	Tingkat Ketuntasan	
		Jumlah Siswa	Presentase
1.	Pra Siklus	9	36%
2.	Siklus I	19	76%
3.	Siklus II	21	84%



Gambar 7. Grafik Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diatas bahwa peningkatan hasil belajar siswa sangat meningkat dari kondisi awal yang hanya 36% mengalami perubahan pada siklus I yaitu menjadi 76% yang tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi lagi terjadi pada siklus II yang mencapai presntase 84% siswa yang tuntas.

Tabel 5. Aktivitas Belajar Siswa dari Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aktivitas Belajar Siswa	Nilai	Keterangan
Pra Siklus	2,72	Cukup Baik
Siklus I	3,90	Baik
Siklus II	4,54	Sangat Baik



Gambar 8. Grafik Aktivitas Siswa dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari hasil yang telah dipaparkan pada tabel dan grafik diatas bahwa aktivitas siswa pada pra Sikus sangat rendah yaitu 2,72 dan sudah mengalami peningkatan pada siklus. Hal ini terlihat pada siklus I dengan nilai 3,90 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat dengan nilai 4,54 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) aktivitas siswa terus meningkat.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Inggris dalam mengenal jam dengan menggunakan Bahasa Inggris di MIS Nurul Falah kelas V Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Game Tournament, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Game Tournament*, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan mudah, tidak menyulitkan, menyenangkan, menyenangkan dalam bermain secara berkelompok dan tidak membosankan sehingga para siswa dapat merespon materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* atau di Pra Siklus nilai rata – rata siswa hanya mencapai 36% hanya 8 siswa yang tuntas dan 17 siswa lainnya belum tuntas namun setelah menerapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* hasil belajar siswa meningkat, Pada siklus I

menunjukkan sebanyak 19 siswa sudah tuntas belajar (sudah mencapai KKM) 76%, sedangkan 6 siswa belum tuntas belajar. Pada siklus II sebanyak 21 siswa sudah tuntas belajar dengan 84%, sementara hanya 4 siswa yang belum tuntas belajar.

- 3) Aktivitas siswa sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* hanya 2,72 (cukup Baik) namun setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siklus I dengan nilai 3,90 (baik) dan meningkat pada siklus II yaitu dengan nilai 4,54(sangat baik).

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Pendidik selalu membantu dan memotivasi peserta didik untuk terbiasa membuat variasi dan inovasi dalam pembelajaran, agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran, dan timbul rasa senang serta percaya diri, juga tidak malu dalam berinteraksi dengan sesama peserta didik.
- 2) Pendidik harus mempunyai sikap keterbukaan, kesediaan menerima

keritikdan saran terhadap kelemahan – kelemahan dalam proses pemebelajaran.

- 3) Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- 4) Diharapkan kepada pembaca atau guru agar penelitian ini menjadi bahan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.

Slavina, R.E. *Cooperatif Learning* TGT. Bandung: Nusa Media. 2008

Robert F. *Cooperatif Learning*. Bandung. 2000

Sugiyanto. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2008

5. DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2010. *Cooperatif Learning* Teori dan Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Depdiknas. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkata Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP. 2006

Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 1999

Isrok'atun, dan Rosmala. *Model – Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2018

Majid Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.