

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI GAME
MEOW UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SERTA PEMBENTUKAN
KEMAMPUAN KERJASAMA
(STUDI PADA SISWA MIN MALANG I SEMESTER 1 TAHUN 2015/2016)**

TESIS

**OLEH
ULFAH WIDYANTI
NIM 13761019**



**PROGRAM
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2015**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI GAME
MEOW UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SERTA PEMBENTUKAN
KEMAMPUAN KERJASAMA
(STUDI PADA SISWA MIN MALANG I SEMESTER 1 TAHUN 2015/2016)**

**Diajukan Kepada Sekolah Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Beban Studi Pada
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pada Semester Gasal Tahun Akademik 2015/2016**

oleh

ULFAH WIDYANTI

NIM 13761019



**PROGRAM
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2015**



Tesis dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama (Studi pada Siswa MIN Malang I Semester 1 tahun 2015/2016)”** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, Desember 2015

Pembimbing I

H. Djoko Susanto, M. Ed, Ph. D

NIP 196705292000031001

Malang, Desember 2015

Pembimbing II

H. Aunur Rofiq, Lc, M.A., Ph.D.

NIP 196709282000031001

Malang, Desember 2015

Mengetahui,

Kepala Jurusan Program Magister

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M. Ag

NIP 195712311986031028

Tesis dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama (Studi pada Siswa MIN Malang I Semester 1 tahun 2015/2016)”**

ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 18 Desember 2015

Dewan Penguji,

DR. H. Munirul Abidin, M.Ag. , Ketua
NIP. 197204202002121003

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd. , Penguji Utama
NIP. 195612311983031032

H. Djoko Susanto, M. Ed, Ph. D. , Anggota
NIP.196705292000031001

H. Aunur Rofiq, Lc, M.A., Ph.D., Anggota
NIP. 196709282000031001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ULFAH WIDYANTI

NIM : 13761019

Program Studi : MAGISTER PGMI

Judul Penelitian : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama (Studi pada Siswa MIN Malang I semester 1 tahun 2015/2016)”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihaklain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 09 Desember 2015

Hormat saya

ULFAH WIDYANTI

NIM 13761019

ABSTRAK

Widyanti, Ulfah. 2015. *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif melalui Game Meow untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V di MIN Malang I*. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: (1) H. Djoko Santoso, M.A., Ph.D (2) H. Aunur Rofiq, Lc, M.A., Ph.D.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, kemampuan kerjasama, dan Bahasa Inggris

Aktivitas pembelajaran merupakan upaya pelaku pendidikan dalam melakukan transfer pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan ketrampilan (*psikomotor*) kepada peserta didik. Melalui kegiatan belajar mengajar terjadilah interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungan (kelas). Selama ini proses kegiatan belajar mengajar di MIN Malang I lebih banyak disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran kooperatif melalui *game Meow* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris serta pembentukan karakter kerjasama siswa kelas V di MIN Malang I.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Subyek penelitian adalah siswa siswi kelas V MIN Malang I dimana peneliti memilih kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan terdiri dari dua, yaitu data utama yang dikumpulkan dengan memberikan pretest dan posttest. Selain itu data utama juga dikumpulkan melalui angket berupa penilaian teman sejawat. Data penunjang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa data sekunder foto serta data madrasah.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) hasil uji t pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 sehingga diputuskan H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (metode pembelajaran) terhadap Y (penguasaan kosakata) berdasarkan dari nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *Meow*. Dapat dikatakan bahwa pengaruh metode pembelajaran *Meow* terhadap peningkatan rata-rata nilai siswa menunjukkan keefektifan metode pembelajaran yang digunakan. (2) Penerapan metode pembelajaran kooperatif melalui *game Meow* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosa kata siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil *posttest* kelas eksperimen yang lebih unggul 25,4% daripada kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Meow* cenderung menghasilkan penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan hasil pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

(3) Penerapan metode pembelajaran melalui *game Meow* juga berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan kerjasama siswa. Hal tersebut didukung dengan hasil angket penilaian teman sejawat yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan terhadap rata-rata pencapaian skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran *Meow*. Setelah diberikan perlakuan, kemampuan kerjasama siswa cenderung meningkat, dimana prosentase kenaikannya mencapai 19%.

Guru sebagai salah satu pelaku pendidikan diharapkan terus mengembangkan strategi pembelajaran. Dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.



ABSTRACT

Widyanti, Ulfah. 2015. *Cooperative Learning Effectiveness through Game Meow to Increase English vocabularies Mastery and Cooperation-Ability Building of the Fifth Graders of MIN Malang I*. Magister Program of Madrasah Ibtidaiyah Teachers Education. Postgraduate of State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisors: (1) H. DjokoSantoso, M.A., Ph.D (2) H. AunurRofiq, Lc, M.A., Ph.D.

Keywords: cooperative learning, cooperation-ability building, and English

Learning activity is effort of education agent in transferring knowledge (*cognitive*), attitude (*affective*), and skills (*psychomotor*) to students. Through teaching and learning activity, there is interaction between teachers and students, students with students and students with environment (class). Till nowadays, English learning process in MIN Malang I is more conveyed with speech method, interactive, and less involving students in learning.

This study was conducted to know the effectiveness of cooperative learning through *game Meow* to increase English vocabularies mastery also building cooperation character of the fifth graders of MIN Malang I.

Method used was quantitative approach with experiment type. Subject of study is the fifth graders of MIN Malang I where the researcher chooses class 5A as experiment class and class 5B as control class. Collected data consists of two, they are main data collected by giving pretest and posttest. Besides, main data also collected through questionnaire of peers' assessment. Supporting data obtained through observation, interview, and documentation in the form of photograph secondary data and madrasah data.

The result of data analysis shows that: (1) the result of t test on experiment class shows smaller significance value than 0.05 that it is regarded as H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that there is significant influence between variable X (learning method) toward Y (vocabularies mastery) based on students average value before and after using *Meow* learning method. It can be said that the influence of *Meow* learning method toward the increment of students' average value shows the effectiveness of used learning method. (2) The implementation of cooperative learning method through *game Meow* influence significantly toward students' vocabularies mastery. It is supported by the result of *posttest* experiment class that is more excellent 25,4% than control class. It indicates that the use of *Meow* learning method tends to result better vocabularies mastery than learning result by using conventional learning method. (3) The implementation of learning method through *game Meow* also influences the form of students' cooperation

ability. It is supported by the result of questionnaire on peers' assessment that shows there are significant difference toward score achievement before and after given treatment of *Meow* learning method. After given treatment, students' cooperation ability tends to increase where increment percentage achieved 19%.

One of learning success is in learning strategy chosen by a teacher. By choosing appropriate and suitable learning strategy, purpose of learning can be achieved effectively and efficiently. Therefore, teacher as one of education agent is expected to develop learning strategy continuously. By developing learning strategy will increase learning effectiveness which influences students' achievement.



ستخلص البحث

ويديانتي، أولفة. 2015. فعالية التعلم التعاوني من خلال لعبة مواء لتحسين إتقان المفردات اللغة الإنجليزية وإقامة تعاون القدرة الطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I. قسم تعليم معلم الابتدائية. الجامعة الحكومية الإسلامية العليا مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: (الاول) الحج جوكو سانتوسو الماجستير، (الثاني) الحج عون الرفق الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التعلم التعاوني، الفعالية و اللغة الإنجليزية

أنشطة التعلم هو محاولة الفاعلين في مجال التعليم في نقل المعرفة (المعرفي)، المواقف (الوجدانية)، والمهارات (الحركية النفسية) للمتعلمين. من خلال أنشطة التعلم المشاركة في التفاعل بين المعلمين والطلاب، والطلاب مع طلاب وطالبات مع البيئة (الفصل). خلال عملية تعلم اللغة الإنجليزية في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I أكثر إلقاء محاضرات، سؤال وجواب، والواجبات التي هي أقل إشراك الطلاب في عملية التعلم. وقد أجريت هذه الدراسة لتحديد فعالية أساليب التعلم التعاوني من خلال لعبة مواء لتحسين إتقان المفردات اللغة الإنجليزية وإقامة ملامح التعاون الطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I. الطريقة المستخدمة هي أنواع النهج الكمية من التجارب. الهدف من الدراسة هو الطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I حيث اختيار الباحثين الفصل الخامس (أ) كتجربة طبقة و الفصل الخامس (ب) كطبقة السيطرة. وتألقت البيانات التي تم جمعها من اثنين، وهو البيانات الأساسية التي تم جمعها من خلال إعطاء الاختبار القبلي والبعدي. علاوة على ذلك البيانات الأساسية التي يتم جمعها أيضا من خلال الاستبيانات في شكل تقييم الأقران. دعم البيانات التي تم الحصول عليها عن طريق الملاحظة والمقابلات والتوثيق البيانات الثانوية والصور والبيانات على المدارس.

وأظهرت النتيجة أن: (1) نتائج الاختبار من الطبقة التجريبية أظهرت قيمة أهمية أقل من 0.05 حتى تقرر أنه هو ترفض. و لذلك يمكن استنتاج أن هناك تأثير كبير بين المتغيرات X (طرق التدريس) على Y (المفردات) على أساس متوسط قيمة الطلاب قبل وبعد استخدام أسلوب التعلم مواء. ربما يقال أن تأثير أساليب تعلم مواء إلى زيادة في متوسط قيمة طلاب تثبت تستخدم فعالية أساليب التدريس. (2) تنفيذ أساليب التعلم التعاوني من خلال لعبة مواء تؤثر تأثيرا كبيرا على إتقان الطلاب المفردات من الزيادة في متوسط قيمة طلاب تثبت تستخدم فعالية أساليب التدريس. ويدعم ذلك نتائج الصف التجريبية البعدي متفوقة على 25.4% من فئة عنصر التحكم. هذا يدل على أن استخدام أساليب التعلم مواء تميل إلى إنتاج مفردات أفضل من نتائج التعلم باستخدام أساليب التدريس التقليدية. (3) تطبيق طريقة التعلم من خلال الألعاب مواء تؤثر أيضا على تشكيل قدرات

التعاون بين الطالب. ويدعم ذلك نتائج استبيان تقييم الأقران تشير إلى أن هناك فرقا كبيرا في متوسط درجات الإنجاز قبل وبعد العلاج في شكل أساليب التدريس مواء. بعد إعطائهم العلاج، تميل إلى زيادة القدرة على التعاون الطلاب حيث بلغت نسبة الزيادة 19%.
مع اختيار استراتيجيات التعلم المناسبة وتناسب فيمكن تحقيق أهداف التعلم بفعالية وكفاءة. ولذلك، المعلمين باعتبارها واحدة من الفاعلة التعليمية ومن المتوقع أن تستمر في تطوير استراتيجيات التعلم. مع وضع استراتيجيات التعلم سوف تكون قادرة على زيادة فعالية التعلم التي تؤثر على نتائج تعلم الطلاب.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmad serta karunianNya sehingga tesis yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama (Studi pada Siswa MIN Malang I semester 1 tahun 2015/2016)” dapat terselesaikan. Shalawat dan salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, sebagai penunjuk jalan kebenaran. Penulisan tesis ini sebagai bentuk karya ilmiah yang dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Selama penulis menempuh studi, terutama dalam menyelesaikan penulisan tesis, banyak pihak yang ikut andil dan menjadi bagian dari proses panjang yang memungkinkan penulis dapat melaksanakan tahapan dengan lancar. Atas dasar itu, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. (Alm) Prof. Dr. H. Muhaimin, MA, selaku direktur Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Suaib H.Muhammad, M.Ag., selaku Kaprodi PGMI Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
3. H. Djoko Susanto, M. Ed, Ph. D, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan perhatian untuk memeriksa dan memberikan bimbingan yang berarti kepada penulis.

3. H. Aunur Rofiq, Lc, M.A., Ph.D., selaku pembimbing II yang selalu memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan penulisan tesis.
4. Kedua orang tua (H. Sukri Pawira dan Hj. Sulikah) yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual sehingga penulis dapat mengenyam pendidikan sampai pada jenjang pasca sarjana.
5. Kepala MIN Malang 1 yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di madrasah yang beliau pimpin.
6. Keluargaku (suami dan keempat putri tercinta) yang selalu setia memberikan perhatian, kesabaran, dan motivasinya.
7. Niandini, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di kelas Beliau.
8. Bapak, Ibu guru, dan karyawan MIN Malang 1 yang telah memberikan informasi data dan kebutuhan penulis selama penelitian.

Penulis menyadari hanyalah Allah SWT yang sempurna, untuk itu saran dan kritik senantiasa diharapkan bagi perbaikan di masa-masa mendatang. Namun penulis berharap semoga tesis ini memberikan manfaat khususnya bagi pembelajaran Bahasa Inggris.

Penulis

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya:

“Bertolong-tolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan pelanggaran, dan bertakwalah kamu kepada Allah SWT, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya”.¹

¹ QS. Al-Maidah (5): 2

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman sampul	i
Halaman judul	ii
Lembar Persetujuan	iv
Lembar Pengesahan	v
Lembar Pernyataan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	xiii
Motto	xv
Daftar Isi	xvi
Daftar Tabel	xviii
Daftar Lampiran	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Hipotesis Penelitian	12
F. Ruang Lingkup Penelitian	12
G. Originalitas Penelitian	13
H. Definisi Operasional	23
 Bab II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengajaran Kosakata	28
B. Karakter Kerjasama	
1. Pengertian Karakter	30
2. Pendidikan Nilai karakter	31
3. Pendidikan Karakter pada <i>Game Meow</i>	36
C. Pembelajaran Kooperatif	
1. Teori Belajar yang Mendasari Pembelajaran Kooperatif	38
2. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	41
3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	42
4. Langkah-langkah dalam Pembelajaran Kooperatif	45
D. <i>Game</i> dalam Pembelajaran	46
1. <i>Game Meow</i>	50
E. Kajian Teori dalam Perspektif Islam	
1. Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam	53
2. Kerjasama dalam Perspektif Islam	56
 Bab III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	58
B. Desain Penelitian	59
C. Variabel Penelitian	65

D. Populasi dan Sample	66
E. Pengumpulan Data	67
F. Instrumen Penelitian	68
G. Analisa Data	72

IV. PAPARAN DATA DAN LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	75
a. Sejarah Berdirinya MIN Malang I	75
b. Visi, Misi, Tujuan, dan Profil Lulusan	76
c. Letak Geografis	79
d. Struktur Kurikulum	80
e. Keadaan Guru dan Karyawan	83
f. Keadaan Siswa	83
g. Prasarana dan Prasarana	86
h. Pengembangan Bakat dan Minat	87
B. Paparan Data	89
C. Analisa Data	94

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Implikasi Penerapan Pembelajaran Kooperatif melalui Game Meow Pada Siswa Kelas V MIN Malang I.....	125
1. Analisis Efektivitas Pembelajaran Kooperatif melalui <i>Game Meow</i>	128
2. Analisis Penerapan Pembelajaran Kooperatif melalui <i>Game Meow</i> terhadap Penguasaan Kosakata	129
3. Analisis Penerapan Pembelajaran Kooperatif terhadap Pembentukan Karakter Kerjasama	133

BAB VI PENUTUP

1. Kesimpulan	138
2. Saran	139

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya	21
2.1 18 Nilai Karakter	33
2.2 Langkah- langkah Model Pembelajaran Kooperatif	45
3.1 Desain Eksperimen Nonrandomized Control Group Pretest- Posttest Design	60
3.2 Langkah-langkah Penelitian	64
3.3 Jumlah Siswa Kelas 5 MIN Malang I	66
4.1 Struktur Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1Tahun Pelajaran 2015/2016	82
4.2 Data Siswa MIN Malang I Tahun Pelajaran 2015/2016	84
4.3 Data Siswa Kelas 5A dan 5B MIN Malang I Tahun Pelajaran 2015/2016	85
4.4 Karakteristik Kelas Eksperimen 5A MIN Malang I	94
4.5 Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen 5A	95
4.6 Perbandingan Nilai siswi pada Metode pembelajaran <i>Meow</i> ..	97
4.7 Daftar Nilai Kelas Kontrol 5B	98
4.8 Perbandingan Nilai Siswa pada Kelas Kontrol	101
4.9 Daftar Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103
4.10 Hasil Angket Penilaian Teman Sejawat Kelas Eksperimen	105
4.11 Hasil Angket Penilaian Teman Sejawat Kelas Kontrol	107
4.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Kelas Eksperimen	109
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Kelas Kontrol	113

4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	115
4.15 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	118
4.16 Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Studi Bahasa Inggris ...	120
4.17 Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Studi setelah Pembelajaran Kooperatif	121
4.18 Hasil Wawancara dengan Siswa setelah Pembelajaran Kooperatif	122



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Kelas Eksperimen	145
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Kelas Kontrol	149
3. Pedoman observasi untuk guru	151
4. Pedoman observasi untuk siswa	153
5. Angket Penelitian Kemampuan Kerjasama	155
6. Lembar Wawancara Siswa	156
7. Lembar wawancara Guru	157
8. Soal Pretes	158
9. Teks Bacaan untuk <i>game Meow</i>	161
10. Soal Postest	162
11. Daftar nilai pretest dan postest siswa kelas eksperimen 5A	165
12. Daftar nilai pretest dan postest siswa kelas kontrol 5B	167
13. Perolehan skor penilaian teman sejawat kelas eksperimen	169
14. Perolehan skor penilaian teman sejawat kelas eksperimen	171
15. Foto-foto kegiatan	173



ستخلص البحث

ويديانتي، أولفة. 2015. فعالية التعلم التعاوني من خلال لعبة مواء لتحسين إتقان المفردات اللغة الإنجليزية وإقامة تعاون القدرة الطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I. قسم تعليم معلم الابتدائية. الجامعة الحكومية الإسلامية العليا مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: (الاول) الحج جوكو سانتوسو الماجستير، (الثاني) الحج عون الرفق الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التعلم التعاوني، الفعالية و اللغة الإنجليزية

أنشطة التعلم هو محاولة الفاعلين في مجال التعليم في نقل المعرفة (المعري)، المواقف (الوجدانية)، والمهارات (الحركية النفسية) للمتعلمين. من خلال أنشطة التعلم المشاركة في التفاعل بين المعلمين والطلاب، والطلاب مع طلاب وطالبات مع البيئة (الفصل). خلال عملية تعلم اللغة الإنجليزية في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I أكثر إلقاء محاضرات، سؤال وجواب، والواجبات التي هي أقل إشراك الطلاب في عملية التعلم.

وقد أجريت هذه الدراسة لتحديد فعالية أساليب التعلم التعاوني من خلال لعبة مواء لتحسين إتقان المفردات اللغة الإنجليزية وإقامة ملامح التعاون الطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I. الطريقة المستخدمة هي أنواع النهج الكمية من التجارب. الهدف من الدراسة هو الطلاب الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية مالانج I حيث اختيار الباحثين الفصل الخامس (أ) كتجربة طبقة و الفصل الخامس (ب) كطبقة السيطرة. وتألقت البيانات التي تم جمعها من اثنين، وهو البيانات الأساسية التي تم جمعها من خلال إعطاء الاختبار القبلي والبعدي. علاوة على ذلك البيانات الأساسية التي يتم جمعها أيضا من خلال الاستبيانات في شكل تقييم الأقران. دعم البيانات التي تم الحصول عليها عن طريق الملاحظة والمقابلات والتوثيق البيانات الثانوية والصور والبيانات على المدارس.

وأظهرت النتيجة أن: (1) نتائج الاختبار من الطبقة التجريبية أظهرت قيمة أهمية أقل من 0.05 حتى تقرر أنه هو ترفض. و لذلك يمكن استنتاج أن هناك تأثير كبير بين المتغيرات X (طرق التدريس) على Y (المفردات) على أساس متوسط قيمة الطلاب قبل وبعد استخدام أسلوب التعلم مواء. ربما يقال أن تأثير أساليب تعلم مواء إلى زيادة في متوسط قيمة طلاب تثبت تستخدم فعالية أساليب التدريس. (2) تنفيذ أساليب التعلم التعاوني من خلال لعبة مواء تؤثر تأثيرا كبيرا على إتقان الطلاب المفردات من الزيادة في متوسط قيمة طلاب تثبت تستخدم فعالية أساليب التدريس. ويدعم ذلك نتائج الصف التجريبية البعدي متفوقة على 25.4٪ من فئة عنصر التحكم. هذا يدل على أن استخدام أساليب التعلم مواء تميل إلى إنتاج مفردات أفضل من نتائج التعلم

باستخدام أساليب التدريس التقليدية. (3) تطبيق طريقة التعلم من خلال الألعاب مواء تؤثر أيضا على تشكيل قدرات التعاون بين الطالب. ويدعم ذلك نتائج استبيان تقييم الأقران تشير إلى أن هناك فرقا كبيرا في متوسط درجات الإنجاز قبل وبعد العلاج في شكل أساليب التدريس مواء. بعد إعطائهم العلاج، تميل إلى زيادة القدرة على التعاون الطلاب حيث بلغت نسبة الزيادة 19٪.

مع اختيار استراتيجيات التعلم المناسبة وتناسب فيمكن تحقيق أهداف التعلم بفعالية وكفاءة. ولذلك، المعلمين باعتبارها واحدة من الفاعلة التعليمية ومن المتوقع أن تستمر في تطوير استراتيجيات التعلم. مع وضع استراتيجيات التعلم سوف تكون قادرة على زيادة فعالية التعلم التي تؤثر على نتائج تعلم الطلاب.



ABSTRAK

Widyanti, Ulfah. 2015. *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif melalui Game Meow untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V di MIN Malang I*. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Dosen Pembimbing: (1) H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D (2) H. Aunur Rofiq, Lc, M.A., Ph.D.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, kemampuan kerjasama, dan Bahasa Inggris

Aktivitas pembelajaran merupakan upaya pelaku pendidikan dalam melakukan transfer pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan ketrampilan (*psikomotor*) kepada peserta didik. Melalui kegiatan belajar mengajar terjadilah interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungan (kelas). Selama ini proses kegiatan belajar mengajar di MIN Malang I lebih banyak disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris serta pembentukan karakter kerjasama siswa kelas V di MIN Malang I.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Subyek penelitian adalah siswa siswi kelas V MIN Malang I dimana peneliti memilih kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan terdiri dari dua, yaitu data utama yang dikumpulkan dengan memberikan pretest dan posttest. Selain itu data utama juga dikumpulkan melalui angket berupa penilaian teman sejawat. Data penunjang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa data sekunder foto serta data madrasah.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) hasil uji t pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 sehingga diputuskan H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (metode pembelajaran) terhadap Y (penguasaan kosakata) berdasarkan dari nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *meow*. Dapat dikatakan bahwa pengaruh metode pembelajaran *meow* terhadap peningkatan rata-rata nilai siswa menunjukkan keefektifan metode pembelajaran yang digunakan. (2) Penerapan metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan kosa kata siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil *posttest* kelas eksperimen yang lebih unggul 25,4% daripada kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *meow* cenderung menghasilkan penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan hasil pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

(3) Penerapan metode pembelajaran melalui *game meow* juga berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan kerjasama siswa. Hal tersebut didukung dengan hasil angket penilaian teman sejawat yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan terhadap rata-rata pencapaian skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran *meow*. Setelah diberikan perlakuan, kemampuan kerjasama siswa cenderung meningkat, dimana prosentase kenaikannya mencapai 19%.

Guru sebagai salah satu pelaku pendidikan diharapkan terus mengembangkan strategi pembelajaran. Dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.



ABSTRACT

Widyanti, Ulfah. 2015. *Cooperative Learning Effectiveness through Game Meow to Increase English Vocabularies Mastery and Cooperation-Ability Building of the Fifth Graders of MIN Malang I*. Magister Program of Madrasah Ibtidaiyah Teachers Education. Postgraduate of State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisors: (1) H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D (2) H. AunurRofiq, Lc, M.A., Ph.D.

Keywords: cooperative learning, cooperation-ability building, and English

Learning activity is effort of education agent in transferring knowledge (*cognitive*), attitude (*affective*), and skills (*psychomotor*) to students. Through teaching and learning activity, there is interaction between teachers and students, students with students and students with environment (class). Till nowadays, English learning process in MIN Malang I is more conveyed with speech method, interactive, and less involving students in learning.

This study was conducted to know the effectiveness of cooperative learning through *game meow* to increase English vocabularies mastery also building cooperation character of the fifth graders of MIN Malang I.

Method used was quantitative approach with experiment type. Subject of study is the fifth graders of MIN Malang I where the researcher chooses class 5A as experiment class and class 5B as control class. Collected data consists of two, they are main data collected by giving pretest and posttest. Besides, main data also collected through questionnaire of peers' assessment. Supporting data obtained through observation, interview, and documentation in the form of photograph secondary data and madrasah data.

The result of data analysis shows that: (1) the result of t test on experiment class shows smaller significance value than 0.05 that it is regarded as H_0 is rejected. Therefore, it can be concluded that there is significant influence between variable X (learning method) toward Y (vocabularies mastery) based on students average value before and after using *meow* learning method. It can be said that the influence of *meow* learning method toward the increment of students' average value shows the effectiveness of used learning method. (2) The implementation of cooperative learning method through *game meow* influence significantly toward students' vocabularies mastery. It is supported by the result of *posttest* experiment class that is more excellent 25,4% than control class. It indicates that that the use of *meow* learning method tends to result better vocabularies mastery than learning result by using conventional learning method. (3) The implementation of learning method through *game meow* also influences the form of students' cooperation ability. It is supported by the result of questionnaire on peers' assessment that shows there are significant

difference toward score achievement before and after given treatment of *meow* learning method. After given treatment, students' cooperation ability tends to increase where increment percentage achieved 19%.

One of learning success is in learning strategy chosen by a teacher. By choosing appropriate and suitable learning strategy, purpose of learning can be achieved effectively and efficiently. Therefore, teacher as one of education agent is expected to develop learning strategy continuously. By developing learning strategy will increase learning effectiveness which influences students' achievement.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak diterapkan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Model pembelajaran ini banyak menekankan keterkaitan antara individu dengan masyarakat atau orang lain. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Slavin bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.¹ Dengan kelompok yang heterogen tersebut diharapkan siswa akan terlatih untuk menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Abdulhak (2001) dalam Rusman mengatakan bahwa dalam kelompok-kelompok kecil siswa dapat saling membelajarkan dengan siswa lainnya karena melalui pembelajaran ini akan terjadi proses *sharing* antara peserta belajar sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.²

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk mencari solusi atau pemecahan masalah yang tentunya bermanfaat tidak hanya bagi dirinya sendiri melainkan berguna juga untuk anggota dalam kelompok mereka. Hal

¹Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2009), hlm15.

²Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm.203.

tersebut sangatlah berlawanan dengan pembelajaran individu atau pembelajaran yang bersifat kompetitif dimana pada umumnya lebih bersifat pencapaian tujuan akademik, misal dengan mendapatkan nilai “A” yang kemungkinan hanya dapat dicapai oleh beberapa siswa saja.³

Selain itu dalam model pembelajaran kooperatif ini siswa akan terlatih untuk menjadi pendengar yang baik bagi orang lain, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai orang lain. Setidaknya hal ini didukung oleh penelitian Slavin (1995) yang menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.⁴

Keefektifan model pembelajaran kooperatif ini telah dibuktikan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang telah dilakukan menemukan bahwa (1) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa; (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa, yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode kooperatif lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional; (3) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Dalam hal meningkatkan keaktifan siswa, telah dibuktikan dalam beberapa penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2008); Taufik (2010); Salafuddin (2011); Noviandri (2013). Damayanti (2008) mengungkapkan

³ David W. Johnsons, *An Introduction to Cooperative Learning: an Overview of Cooperative Learning*, <http://www.co-operation.org/home/introduction-to-cooperative-learning/> diakses tgl 6 Agustus April 2015.

⁴Rusman, *Model-model*, hlm. 205.

bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan CD pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Taufik (2010) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas belajar PAI siswa . Menurut Salafuddin (2010) terdapat peningkatan aktifitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Sedangkan hasil penelitian Noviandri (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam bidang studi matematika. Walaupun penelitian tersebut menggunakan strategi pembelajaran yang berbeda, namun keempat penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif juga berdampak pada perbedaan hasil belajar siswa, yaitu pembelajaran yang menggunakan metode kooperatif dengan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan dalam beberapa penelitian diantaranya yang dilakukan oleh Damayanti (2008) yang menyatakan bahwa hasil belajar dengan menerapkan pembelajaran kooperatif ini lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional; Bahari (2011) menyatakan bahwa ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang belajar dengan model kooperatif dengan konvensional.

Selain itu pembelajaran kooperatif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang

dilakukan oleh Damayanti (2008) yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif dengan menggunakan CD pembelajaran dapat memberikan ketuntasan belajar 91%. Sedangkan Praniyati (2010) menyatakan bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa dalam menghitung pecahan dari 63% menjadi 80%.Mardiana (2013) menyebutkan dalam hasil penelitiannya bahwa dengan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 81,4 menjadi 90,7 dengan nilai ketuntasan dari 71,4% menjadi 89,2%.

Dari penelitian-penelitian tersebut secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif mempunyai peran yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif, hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam belajar dapat meningkat.

Berdasarkan data awal yang dikumpulkan, ditemukan bahwa metode pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan di MIN Malang I selama ini banyak menggunakan ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran secara berkelompok yang melibatkan kerjasama antar siswa masih jarang sekali dilakukan. Salah satu alasan yang melatarbelakanginya adalah pembelajaran secara berkelompok dipandang kurang begitu efektif karena tugas siswa justru tidak selesai. Siswa menyelesaikan tugasnya dengan tidak serius karena banyak bergurau dengan siswa lain dalam kelompoknya.⁵

Pelajaran Bahasa Inggris di MIN Malang I merupakan salah satu bidang studi yang termasuk muatan lokal wajib yang diajarkan mulai dari kelas 1– 6.

⁵Niandini, *Wawancara* (Malang, 10 Agustus 2015).

Berdasarkan data yang berasal dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V MIN Malang I diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan adalah 80. Dari pemberlakuan nilai KKM tersebut, peneliti melihat adanya suatu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Hal ini dibuktikan adanya kenyataan bahwa semakin tinggi jenjang kelas maka semakin banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah peserta remidi pada tahun 2013 dapat dilihat sebagai berikut: kelas I berjumlah 3 siswa, kelas II berjumlah 5 siswa, kelas III berjumlah 12 siswa, kelas IV berjumlah 12 siswa, kelas V berjumlah 25 siswa, dan kelas VI berjumlah 24 siswa. Sedangkan pada tahun 2014 peserta remidi berjumlah 107 siswa dengan rincian sebagai berikut: kelas I berjumlah 5 siswa, kelas II berjumlah 5 siswa, kelas III berjumlah 18 siswa, kelas IV berjumlah 23 siswa, kelas V berjumlah 29 siswa, dan kelas VI berjumlah 29 siswa.

Selain merupakan pembelajaran muatan lokal wajib, Bahasa Inggris merupakan salah satu jenis ekstrakurikuler yang selama 4 tahun terakhir ini mendapatkan peminat terbanyak. Dari data yang dapat dikumpulkan oleh penulis, menunjukkan bahwapeserta ekstrakurikuler tahun 2011/2012 sebanyak 195 siswa; tahun 2012/2013 sebanyak 204 siswa; tahun 2013/2014 sebanyak 207 siswa dan tahun 2014/2015 sebanyak 209 siswa .

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang diminati siswa berdasarkan jumlah peminat yang semakin meningkat. Semakin

bertambahnya peminat kegiatan ini rupanya berbanding lurus dengan jumlah peserta remidi yang dari tahun ke tahun semakin meningkat jumlah pesertanya. Hal ini menimbulkan asumsi dari peneliti bahwa jumlah peserta kegiatan ekstrakurikuler banyak diikuti oleh peserta didik untuk menunjang pemahaman mereka terhadap pelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam menguasai materi yang diajarkan di kelas.⁶ Selain itu kegiatan ekstrakurikuler diminati oleh peserta didik disebabkan karena penyampaian materi dalam kegiatan tersebut menarik bagi siswa. Pembelajaran sering disajikan dengan menggunakan permainan. Di samping itu ada penghargaan dari pengajar untuk siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik dan benar.⁷

Hal tersebut merupakan sebuah tantangan bagi guru bahasa Inggris untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi siswa dalam pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka peneliti ingin membuat sebuah penelitian yang terfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan judul “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris serta Pembentukan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V di MIN Malang I.”

Pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model pembelajaran yang menekankan interaksi sosial antar peserta didik menjadi pilihan dalam mencari solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada banyak

⁶Naufal, *Wawancara* (Malang, 14 September 2015).

⁷Vio, *Wawancara* (Malang, 14 September 2015).

alasan mengapa model pembelajaran kooperatif mampu memberikan solusi dalam permasalahan pembelajaran. Selain bukti-bukti nyata tentang keberhasilan penerapan model pembelajaran ini pada penelitian-penelitian sebelumnya, pada masa sekarang masyarakat pendidikan semakin menyadari pentingnya para siswa berlatih berpikir, memecahkan masalah, serta menggabungkan kemampuan dan keahlian untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Walaupun model pembelajaran kooperatif ini akan berjalan baik di kelas yang kemampuannya merata, namun sebenarnya kelas dengan kemampuan yang bervariasi lebih membutuhkan model pembelajaran ini. Karena dengan mencampurkan para siswa dengan kemampuan yang beragam, maka siswa yang kurang akan sangat terbantu dan termotivasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan lebih. Demikian juga siswa yang lebih akan semakin terasah pemahamannya.⁸

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas. Diantaranya adalah *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team-Games-Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*.⁹

⁸ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, hlm. 24.

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, terj. Narulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Cet. 15; Bandung: Penerbit Nusa Media, 2015), hlm. 11.

Pada penelitian ini, pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow* yang merupakan singkatan dari *memorizing and whispering* menjadi pilihan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris di MIN Malang I. *Game meow* ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang termasuk dalam metode *Learning Together* (Belajar Bersama) yang dikembangkan oleh David and Roger Johnson dari Universitas Minnesota.¹⁰ Metode yang mereka teliti melibatkan siswa yang dibagi dalam kelompok dengan latar belakang berbeda, mengerjakan lembar tugas. Kelompok-kelompok ini menerima satu lembar tugas, dan menerima pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok.

Game meow sengaja dipilih dalam penelitian ini karena langkah-langkah kegiatannya dianggap telah memenuhi karakteristik pembelajaran kooperatif. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2010) bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif diantaranya adalah: (1) pembelajaran secara tim. Dalam *game meow* ini pembelajaran dilakukan secara tim. Kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil sehingga akan memudahkan siswa dalam kelompok untuk saling membantu dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang mereka hadapi. (2) didasarkan pada manajemen kooperatif yaitu dengan menentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes. Dalam *game meow*, siswa dilibatkan langsung untuk bekerjasama menuliskan kembali paragraf yang diberikan melalui kegiatan *memorizing* (menghafalkan) and *whispering* (membisikkan). Dari hasil kerja

¹⁰Slavin, *Cooperative Learning*, hlm. 25.

tiap kelompok akan dievaluasi oleh kelompok lainnya. Dan penghargaan diberikan berdasarkan hasil kerja masing-masing kelompok. (3) kemauan untuk bekerjasama. *Game meow* menuntut adanya kerjasama antar anggota kelompoknya karena permainan ini dikemas dalam bentuk meneruskan kata menjadi kalimat dan pada akhirnya menjadi sebuah paragraf sederhana. Selain itu dalam kelompok tersebut siswa dituntut untuk berdiskusi dan menentuka kosakata yang tepat.; (4) keterampilan bekerjasama. Dengan menerapkan *game meow* dalam pembelajaran dimana siswa dituntut untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan anggota kelompoknya maka diharapkan keterampilan bekerjasama diantara mereka akan terasah. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian ini bahwa disamping ingin membuktikan keefektifan *game meow* terhadap penguasaan kosakata, penelitian juga difokuskan untuk membuktikan bahwa *game meow* dapat membentuk kemampuan kerjasama siswa.

Dari hasil-hasil penelitian yang ada, peneliti belum menemukan penelitian tentang peningkatan kosakata dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Ada beberapa penelitian berkaitan dengan penerapan pembelajaran kooperatif, namun terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan *game meow* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu

dalam penelitian ini, peneliti juga akan melihat seberapa jauh kemampuan kerjasama akan terbentuk melalui pembelajaran kooperatif ini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan rujukan guru dalam melakukan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. MIN Malang I sebagai salah satu sekolah berkarakter Islami yang banyak dikunjungi oleh tamu studi banding diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan dalam mengelola lembaga pendidikan termasuk mengelola pembelajarannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game* (permainan) *meow* pada siswa kelas V di MIN Malang I?
2. Apakah penggunaan *game meow* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa? Bagaimana hal tersebut bisa diwujudkan?
3. Apakah pembelajaran kooperatif dapat membentuk kemampuan kerjasama antar siswa? Bagaimana hal tersebut bisa diwujudkan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Menjabarkan efektivitas pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *games meow* pada siswa kelas V MIN Malang I.

2. Membuktikan bahwa penggunaan *game meow* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.
3. Membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif melalui *game meow* dapat membentuk kemampuan kerjasama siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi terhadap pengajaran Bahasa Inggris terutama pada penguasaan kosakata dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberikan alternatif bentuk pembelajaran kepada sesama guru bidang studi Bahasa Inggris terutama pada pembelajaran kosakata.

b. Kepala Madrasah

Sebagai salah satu sumber inspirasi dalam memberikan pelayanan kepada siswa dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah. Hasil penelitian ini bisa digunakan kepala madrasah sebagai bahan dalam mengadakan pelatihan guru untuk pelajaran Bahasa Inggris.

c. Kementerian Agama

Sebagai salah satu bahan dalam melakukan pembinaan kepada guru-guru madrasah ibtdaiyah.

d. Peneliti lain

Sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan materi Bahasa Inggris khususnya pada pengajaran kosakata.

E. Hipotesis

- Pembelajaran kooperatif melalui *game meow* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas V MIN Malang I pada materi *public services*.
- Pembelajaran kooperatif melalui *game meow* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama diantara siswa kelas V MIN Malang I.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari apa yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian akan dilakukan di MIN Malang I pada siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016.
2. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada penguasaan kosakata pada materi *public services* dengan

menerapkan pembelajaran kooperatif melalui *game meow* di MIN Malang I pada siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016. *Game meow (memorizing and whispering)* diberikan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam hal penguasaan kosakata pada materi *public services*. Melalui *game* ini, peneliti juga ingin membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa.

3. Nilai karakter yang akan dilihat sebagai pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini dibatasi pada kemampuan kerjasama saja.
4. Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan pada penelitian ini adalah *game meow* yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif *Learning Together (LT)*.

G. Originalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature review*). Dengan tujuan untuk melihat letak persamaan, perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan di samping untuk menghindari pengulangan atau persamaan terhadap media, metode atau kajian data yang ditemukan oleh peneliti terdahulu.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Diantaranya adalah:

1. Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau dari Tingkat Kreatifitas Siswa Kelas X SMAN 1 Selemadeg Tabanan.”¹¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris ditinjau dari tingkat kreativitas siswa kelas X SMAN 1 Selemadeg Tabanan, dengan menggunakan metode eksperimen post test-only control group design. Dari populasi sebanyak 192 siswa, diambil 84 siswa sebagai sampel yang kemudian dimasukkan pada kelompok eksperimen dan kontrol melalui teknik random sampling. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together dan model pembelajaran konvensional. Tingkat kreativitas siswa merupakan variabel moderator. Sebagai variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan dua instrumen pengumpulan data yaitu tes kinerja dan kuesioner kreativitas siswa. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan ANAVA dua jalur, selanjutnya dilakukan uji Tukey. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together dengan kemampuan berbicara

¹¹ Sayu Putu Yastuti, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau dari Tingkat Kreativitas Siswa Kelas X SMAN 1 Selemadeg Tabanan*, http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ap/article/view/94, diakses tanggal 26 Agustus jam 22.15.

Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

(2) Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan tingkat kreativitas, dalam pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris. (3) Untuk siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dalam belajar Bahasa Inggris, kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* lebih baik daripada kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. (4) Untuk siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah dalam belajar Bahasa Inggris, kemampuan berbicara siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah lebih baik daripada kemampuan berbicara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*.

Persamaan penelitian diatas dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada penerapan pembelajaran kooperatif. Secara implisit penelitian yang dilakukan oleh penulis juga mencari pengaruh dari pembelajaran kooperatif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Disamping itu kedua penelitian merupakan studi eksperimental dimana keduanya menggunakan dua kelas sebagai obyek penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ada beberapa perbedaan secara signifikan antara keduanya. Yang pertama penelitian yang sudah dilakukan menggunakan metode permainan *Numbered Head Together*, sedangkan yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan metode permainan/ *game meow* sebagai singkatan dari

Memorizing and Whispering dimana dalam permainannya menggunakan cara mengingat dan membisikkan. Yang kedua, kemampuan berbahasa Inggris yang diharapkan dapat meningkat dengan adanya penerapan pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan kosakata, sedangkan dalam penelitian sebelumnya adalah kemampuan berbicara. Yang ketiga, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik random sampling dimana dari 192 siswa diambil 84 siswa sebagai sampelnya. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, teknik pengumpulan data menggunakan *nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Pretest-Post test Grup Kontrol tidak secara Random). Yang keempat adalah populasi yang digunakan peneliti. Penelitian sebelumnya menggunakan siswa SMA sebagai obyek penelitian, sedangkan pada penelitian ini menggunakan siswa madrasah ibtidaiyah sebagai populasi penelitian. Terakhir, penelitian yang akan dilakukan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata melainkan juga untuk membuktikan dan menganalisa bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan game *meow* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama. Hal ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yang hanya melihat keterpengaruh penerapan pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berbicara saja.

2. Penelitian dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VIII MTs Al Hikmah Sambeng Lamongan Tahun Ajaran 2012/2013.”¹² Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Sambeng. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* kelas VIII MTs Al-Hikmah Sambeng yang terjadi dalam dua siklus dan dilaksanakan dalam lima tahapan, yaitu presentasi kelas, tim, kuis, rekognisi tim, dan penghargaan. Dari hasil analisis data, kesimpulan yang diperoleh dari pengkajian ini adalah : hasil rata-rata pada siklus I untuk *pre-test* yaitu 40,0 dan *post-test* 52,8. Selanjutnya siklus II rata-rata *pre-test* adalah 76,6 dan *post-test* 82,8. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement*

¹² Kholisul Hadi, Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan *Mufradat* Siswa Kelas VIII MTs Al Hikmah Sambeng Lamongan Tahun Ajaran 2012/2013, <http://digilib.uin-suka.ac.id/8026/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>, diakses pada tanggal 27 Agustus 2015 pukul 19.45.

Division (STAD) dapat meningkatkan penguasaan *mufradat* siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Sambeng tahun pelajaran 2012/2013.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penerapan pembelajaran kooperatif, keduanya bertujuan untuk membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata. Selain itu kedua penelitian sama-sama menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data.

Perbedaan keduanya terletak pada hal-hal sebagai berikut: (1) Fokus penelitian, dimana penelitian diatas terfokus pada pengajaran Bahasa Arab khususnya pada penguasaan *mufradat* atau kosakata. Sedangkan penelitian ini terfokus pada penguasaan kosakata dalam pengajaran Bahasa Inggris, (2) Penelitian diatas merupakan sebuah bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan 2 siklus. Dalam pelaksanaan PTK apabila pada siklus pertama hasil penelitian belum mencapai target yang ditetapkan maka penelitian dilakukan dengan menggunakan siklus kedua, dan seterusnya. Sedangkan penelitian ini merupakan studi eksperimental dimana penelitian menggunakan dua kelas yang berbeda dengan menerapkan perlakuan yang berbeda pula. Kelas kontrol adalah kelas yang akan mendapatkan pengajaran secara konvensional. Yang kedua adalah kelas eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif menggunakan game *Meow*. Di akhir penelitian akan dilihat hasilnya apakah kelas eksperimen akan lebih bagus daripada

kelas kontrol dilihat dari penguasaan kosakatanya. Apapun hasilnya, penelitian tidak akan diulang seperti yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas. (3) Obyek penelitian pada penelitian diatas dilakukan pada siswa madrasah tsanawiyah sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa madrasah Ibtidaiyah.

3. Penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Fiqih di MI Islamiyah Sukun Kota Malang dan MI al-Hidayat Kabupaten Malang.”

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif strategi *make a match* terhadap peningkatan keefektifan pembelajaran fiqih kelas V MI Islamiyah dan MI al Hidayat. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif jenis eksperimen, data dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara, kuesioner, test dan dokumentasi berupa data sekunder foto serta data madrasah. Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X (metode pembelajaran) terhadap Y (hasil belajar siswa). (2) Penerapan model pembelajaran kooperatif strategi *make a match* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, kuesioner, tes, dan

dokumentasi. Hal tersebut sama dengan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Keduanya juga menggunakan metode eksperimen dalam melakukan penelitian dimana dalam penelitian diberlakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut sama-sama mendapatkan perlakuan namun bentuknya berbeda. Kelas eksperimen dalam kedua penelitian mendapatkan perlakuan dimana dalam pengajarannya akan menggunakan media permainan. Selain itu teknik pengumpulan data dalam bentuk tes akan diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Perbedaan antara keduanya terletak pada fokus penelitian dimana penelitian sebelumnya mengambil mata pelajaran fikih sebagai fokus penelitian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti memilih mata pelajaran Bahasa Inggris. Walaupun keduanya sama-sama menggunakan metode permainan namun bentuknya berbeda, dimana penelitian sebelumnya menggunakan *game make and match* sedangkan penelitian ini menggunakan *game meow (memorizing and whispering)*. Pada penelitian sebelumnya, diambil dua sekolah yang berbeda sebagai obyek penelitian. Di masing-masing sekolah terdapat dua kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan pada penelitian ini hanya akan menggunakan satu sekolah saja sebagai obyek penelitian walaupun tetap akan memberlakukan kelas kontrol dan eksperimen. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah variabel terikatnya dimana selain untuk membuktikan pengaruh pembelajaran

koperatif dengan menggunakan game *meow* terhadap penguasaan kosakata juga untuk melihat pengaruh terhadap kemampuan kerjasamanya.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau dari Tingkat Kreatifitas Siswa Kelas X SMAN 1 Selemadeg Tabanan</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen. 2. Variabel bebas yang diteliti adalah peran Pembelajaran Kooperatif 3. Fokus penelitian pada pelajaran Bahasa Inggris 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang diteliti adalah kemampuan berbicara Bahasa Inggris 2. Satuan Pendidikan yang diteliti : SMA 3. Strategi Pembelajaran yang diteliti: <i>Numbered head Together</i> 4. Lokasi penelitian (SMAN 1 Selemadeg Tabanan) 5. Teknik pengumpulan data: teknik random sampling 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat yang diteliti adalah penguasaan kosakata dan pembentukan karakter 2. Satuan Pendidikan yang diteliti : MI 3. Strategi Pembelajaran yang diteliti : <i>game Meow</i> 4. Lokasi penelitian (MIN Malang I) 5. Teknik pengumpulan data: <i>nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design</i> (Pretest- Post test Grup Kontrol tidak secara Random)
2	<i>Kholisul Hadi, Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Teams</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas yang diteliti adalah peran Pembelajaran Kooperatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah PTK. 2. Satuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. 2. Satuan

	<i>Achievement Division (STAD) sebagai Upaya Peningkatan Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIIIMTs Al Hikmah Sambeng Lamongan Tahun Ajaran 2012/2013</i>	2. Variabel terikat yang diteliti adalah penguasaan kosakata	Pendidikan yang diteliti : MTs 3. Strategi Pembelajaran yang diteliti:STAD 4. Lokasi penelitian (MTs Al Hikmah Sambeng Lamongan) 5. Bidang studi yang diteliti: Bahasa Arab	Pendidikan yang diteliti : MI 3. Strategi Pembelajaran yang diteliti : <i>game Meow</i> 4. Lokasi penelitian (MIN Malang I) 5. Bidang studi yang diteliti: Bahasa Inggris.
3	<i>Hayaton, Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika di SMA Negeri I Montasik Aceh Besar, 2010</i>	1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen. 2. Meneliti Pembelajaran Kooperatif	1. Variabel terikat yang diteliti adalah kualitas proses dan hasil belajar siswa 2. Satuan Pendidikan yang diteliti : SMA 3. Mata pelajaran yang diteliti : Fisika 4. Strategi Pembelajaran: <i>jigsaw</i> 5. Lokasi penelitian (SMA Negeri I Montasik Aceh Besar)	1. Variabel terikat yang diteliti adalah penguasaan kosakata dan pembentukan karakter 2. Satuan Pendidikan yang diteliti : MI 3. Mata pelajaran yang diteliti : Bahasa Inggris 4. Strategi Pembelajaran: <i>game MEOW</i> 5. Lokasi penelitian (MIN Malang I)
4	<i>Mochammad Ja'far, Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap</i>	1. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian Eksperimen.	1. Variabel terikat yang diteliti adalah kualitas pembelajaran fikh 2. Mata pelajaran yang diteliti :	1. Variabel terikat yang diteliti adalah penguasaan kosakata dan pembentukan karakter

<p><i>Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Fiqih di MI Islamiyah Sukun Kota Malang dan MI al-Hidayat Kabupaten Malang, 2015</i></p>	<p>2. Meneliti Pembelajaran Kooperatif 3. Satuan pendidikan yang diteliti: SD 4. Teknik pengumpulan data :observasi, wawancara, kuesioner, test dan dokumentasi</p>	<p>Fikih 3. Strategi Pembelajaran: <i>Make and Match</i> 4. Lokasi penelitian (MI Islamiyah Sukun Kota Malang dan MI al-Hidayat Kabupaten Malang)</p>	<p>2. Mata pelajaran yang diteliti : Bahasa Inggris 3. Strategi Pembelajaran: <i>game MEOW</i> 4. Lokasi penelitian (MIN Malang I)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

H. Definisi Operasional

1. Kosakata

Kosakata dapat didefinisikan sebagai himpunan semua kata yang dimengerti oleh seseorang atau semua kata yang digunakan seseorang untuk menyusun kalimat baru.¹³ Dalam penelitian ini penguasaan kosakata siswa akan dilihat dan dibandingkan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan di MIN Malang 1 yaitu 80.

2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.¹⁴

¹³Sri Agustina, *Pembelajaran Model Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*, sumsel2.kemenag.go.id/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf, diakses pada tanggal 16 Desember 2014.

¹⁴Rusman, *Model-model*, hlm. 203.

3. Kemampuan Kerjasama

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau pihak untuk mencapai tujuan bersama.

Pengertian kata Kerjasama diatas setidaknya mempunyai arti yang sama dengan kata gotong royong dalam Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama RI, Direktorat Pendidikan Madrasah. Dalam buku tersebut disebutkan bahwa arti gotong royong adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas. Oleh karena itu dalam penelitian ini kerjasama disama artikan dengan gotong royong.

Indikator nilai kerjasama sebagaimana dijelaskan oleh Kementerian Agama RI adalah sebagai berikut:

- Terlibat aktif dalam bekerja bakti membersihkan kelas atau sekolah
- Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
- Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan
- Aktif dalam kerja kelompok
- Memusatkan perhatian pada tujuan kelompok
- Tidak mendahulukan kepentingan pribadi
- Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat/pikiran antara diri sendiri dengan orang lain

- Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama

5. Efektifitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif berarti dapat membuahkan hasil, mulai berlaku, ada pengaruh/akibat/efeknya. Efektivitas bisa juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan.¹⁵

Indikator keefektifan pembelajaran dapat ditunjukkan sebagai berikut:¹⁶

- a. Kecermatan penguasaan materi yang dipelajari
- b. Kecepatan unjuk kerja sebagai bentuk hasil belajar
- c. Kesesuaian dengan prosedur kegiatan belajar yang harus ditempuh
- d. Hasil akhir yang dapat dicapai

4. *Game Meow*

Meow merupakan singkatan dari *Memorizing and Whispering*. *Game meow* ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang termasuk dalam metode *Learning Together* (Belajar Bersama) yang dikembangkan oleh David and Roger Johnson dari Universitas Minnesota. Adapun langkah-langkah penggunaan *game meow* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas yang diteliti (antara 4 – 5 siswa)

¹⁵Sulkan Yasin dan Sunarto Hapsoyo, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Praktis, Populer dan Kosa Kata Baru, (Surabaya : Mekar, 2008), hal 132.

¹⁶Mochammad Ja'far, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Fiqih di MI Islamiyah Sukun Kota Malang dan MI al-Hidayat Kabupaten Malang, Thesis*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), hlm. 9.

- 2) Guru menyediakan sebuah paragraf untuk setiap kelompok yang bertemakan tentang *public services*. Paragraf untuk semua kelompok sama isinya. Guru meletakkan paragraf tersebut berjajar didepan kelas.
- 3) Permainan dimulai dengan salah seorang siswa dari tiap kelompok untuk maju membaca dan menghafal satu kata, beberapa kata, atau kalimat dari paragraf tersebut. Dalam hal ini siswa yang maju bebas untuk memilih seberapa banyak kata yang dapat dihafal sesuai dengan kemampuan mereka. Sehingga dalam hal ini jumlah kata yang dihafal dari tiap siswa yang maju tidak sama.
- 4) Setelah hafal, mereka akan kembali menuju kelompok masing-masing dan menyebutkan kata atau kalimat yang telah dihafalkannya tadi. Anggota kelompok yang lain akan menuliskannya di sebuah kertas. Siswa yang maju tidak diperkenankan untuk menulis sendiri apa yang telah dihafalkan. Dalam tahap ini kelompok akan mendiskusikan jawaban yang ditulisnya. Tidak menutup kemungkinan apa yang telah dihafalkan oleh siswa yang maju tadi akan tertulis salah. Misal siswa tadi menghafal kalimat *the customer service asks me to fill in the form*. Ketika disampaikan kepada anggota kelompoknya kalimat tersebut bisa saja berubah menjadi *The customer service us me two fill in the from*. Sehingga dalam tahapan ini diperlukan adanya sikap kerjasama dalam menyelesaikan tugas ini.

- 5) Setelah selesai menuliskan kalimat yang dibacakan oleh siswa nomer satu tersebut, satu siswa yang lain akan melanjutkan membaca dan menghafal paragraf yang ada di depan. Demikian seterusnya sampai paragraf tersebut selesai dituliskan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengajaran Kosakata

Vocabulary atau kosakata mempunyai beberapa arti. Beberapa ahli mempunyai beberapa definisi tentang kosa kata atau *vocabulary*. Menurut Agustina disebutkan bahwa kosa kata adalah himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang dan kemungkinan digunakan untuk menyusun kalimat baru.¹

Sejalan dengan definisi tersebut, dalam kamus Hornby dinyatakan bahwa *vocabulary is all the words that a person knows or uses*.² Kosa kata adalah semua kata yang dimengerti dan digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi.

Sedangkan menurut Nunan (2005) *vocabulary is the collections of words for individual knows*.³ Kosakata adalah kumpulan kata yang diketahui oleh seseorang.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *vocabulary* atau kosa kata adalah kumpulan kata yang mempunyai arti yang dimiliki oleh seseorang untuk digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa kosa kata mempunyai peranan penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan penguasaan kosa kata yang tinggi akan mempengaruhi penguasaan ketrampilan bahasa yang lain- *reading*

¹Agustina, *Pembelajaran Model*.

²Hornby, AS.2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York :Oxford University Press.

³David Nunan, *Language Teaching Methodology* (New York: Phoenix ELT, 1995), hlm 87.

(membaca), *speaking* (berbicara), *listening* (menyimak), dan *writing* (menulis).

Dengan kata lain kosa kata merupakan komponen mendasar untuk menguasai keempat ketrampilan bahasa tersebut dan keempat ketrampilan bahasa tersebut tidak dapat dipisahkan dari penguasaan kosa kata. Semakin tinggi penguasaan kosa kata seseorang akan semakin mudah untuk mencapai penguasaan keempat ketrampilan bahasa tersebut. Sebaliknya, dengan penguasaan kosa kata yang terbatas akan semakin sulit pula bagi seseorang untuk mencapai kompetensi berbahasa tersebut.

Thornbury mengutip pernyataan David Wilkin (2002) yang mengatakan:

“Without grammar very little can be conveyed, but without vocabulary nothing can be conveyed.”

Hal tersebut mengungkapkan bahwa tanpa grammar sedikit sekali yang bisa kita ungkapkan. Namun demikian tanpa penguasaan kosa kata tidak ada yang bisa kita ungkapkan. Meskipun kita mempunyai grammar atau tata bahasa yang baik, kemampuan kita tersebut akan sia-sia apabila kita tidak memiliki penguasaan yang cukup tentang kosa kata. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penguasaan kosa kata pada pembelajar usia dini merupakan suatu penentu terhadap keberhasilan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Sebuah penelitian seperti yang dilakukan oleh NRP (National Institute of Child Health and Human Development) menyimpulkan bahwa penguasaan kosa kata ternyata mempunyai kaitan erat dengan pemahaman seseorang terhadap sebuah teks.

Dalam pengajaran kosa kata pada pembelajaran Bahasa Inggris banyak sekali metode yang dapat dilakukan untuk menjadikan pembelajaran itu menarik. Beberapa *games* atau permainan dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris yang tujuannya untuk membuat siswa merasa tertarik dalam belajar bahasa khususnya dalam meningkatkan kemampuan kosa kata siswa antara lain :

1. BINGO
2. BUILDING WORDS
3. MAGIC BOX
4. INDEX CARD MATCH
5. ANIMAL TWISTER

B. Karakter Kerjasama

1. Pengertian Karakter

Tobroni (2012), dalam makalahnya mendefinisikan karakter secara bahasa daribahasa Latin “*charakter*”, yang antara lain berarti: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak (Oxford). Sedangkan secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusiamempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang.⁴

⁴Riza Fahmy, <https://www.facebook.com/notes/riza-fahmi-ashadhy/paradigma-nilai-pendidikan-karakter-dalam-perspektif-islam/1419481465002577>, Paradigma Nilai Pendidikan karakter dalam Perspektif Islam, diakses pada tanggal 17 September 2015.

Menurut Kesuma (2011) dalam Kamal (2012) menyatakan bahwa karakter adalah kata benda yang memiliki arti: (1) kualitas pembeda; (2) kualitas-kualitas positif; (3) reputasi; (4) seseorang dalam buku atau film; (5) orang yang luar biasa; (6) individu dalam kaitannya dengan kepribadian, tingkah laku atau tampilan.⁵

Berdasarkan definisi diatas, karakter merujuk pada beberapa hal sebagai berikut. Pertama, karakter dikenakan pada orang atau bukan rang. Dalam wacana pendidikan karakter, kata ini terutama berkaitan dengan orang. Kedua, berkenaan dengan kualitas (bukan kuantitas) dan reputasi orang. Ketiga, ia berkaitan dengan daya pembeda atau pembatas, membedakan atau membatasi yang satu dari yang lainnya, membedakan orang/masyarakat yang satu dengan orang/masyarakat lainnya. Keempat, karakter dapat merujuk pada kualitas negatif atau positif.

Dari keempat hal tentang karakter tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter adalah sebuah kata yang merujuk pada kualitas orang dengan karakteristik tertentu.⁶

2. Pendidikan Nilai Karakter

Samani dan Hariyanto (2012) menyatakan bahwa pendidikan karakter dimaknai dengan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik

⁵Rahmat Kamal, *Pendidikan Nilai karakter di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I, Thesis* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012), hlm 60.

⁶Kamal, *Pendidikan Nilai*, hlm 61.

terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.⁷

Nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan dalam pendidikan karakter adalah nilai-nilai universal yang dapat menjadi perekat seluruh masyarakat dengan berbagai perbedaan latar belakang budaya, suku, agama maupun pola-pola perilaku. Dalam suatu masyarakat yang berbeda suku bangsa, agama, adat ataupun sosial budaya, diperlukan adanya nilai-nilai yang secara universal diakui kebenarannya, dan dijunjung tinggi bersama oleh seluruh masyarakat dan menjadi perekat yang efektif sehingga akan tercipta relasi sosial yang harmoni dalam masyarakat yang heterogen tersebut. Nilai-nilai itulah yang perlu digali dan dikembangkan menjadi nilai pembentuk karakter.⁸

Ada 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya. Adapun 18 nilai karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut:

⁷<http://ariplie.blogspot.co.id/2015/03/pengertian-dan-tujuan-pendidikan.html>, diakses pada tanggal 16 September 2015.

⁸Kamal, *Pendidikan Nilai*, hlm 67.

Tabel 2.1
18 Nilai karakter⁹

<i>Religius</i>	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
<i>Jujur</i>	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
<i>Toleransi</i>	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
<i>Disiplin</i>	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
<i>Kerja Keras</i>	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
<i>Kreatif</i>	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
<i>Mandiri</i>	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
<i>Demokratis</i>	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
<i>Rasa Ingin Tahu</i>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
<i>Semangat Kebangsaan</i>	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
<i>Cinta Tanah Air</i>	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
<i>Menghargai Prestasi</i>	Sikap dan tindakan yang mendorong

⁹Marzuki, <http://magister-pendidikan.blogspot.co.id/2013/09/pengintegrasian-pendidikan-karakter.html>, *Pengintegrasian Pendidikan Karakter*, diakses pada tanggal 17 September 2015.

	dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
<i>Bersahabat/Komunikatif</i>	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
<i>Cinta Damai</i>	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
<i>Gemar Membaca</i>	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
<i>Peduli Lingkungan</i>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
<i>Peduli Sosial</i>	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
<i>Tanggung Jawab</i>	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan karakter dilakukan secara terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran. Integrasi yang dimaksud meliputi pemuatan nilai-nilai ke dalam substansi pada semua mata pelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi dipraktikkannya nilai-nilai dalam setiap aktivitas di dalam dan di luar kelas untuk semua mata pelajaran.

Pendidikan karakter juga diintegrasikan ke dalam pelaksanaan kegiatan pembinaan peserta didik.

Selain itu, pendidikan karakter dilaksanakan melalui kegiatan pengelolaan semua urusan di sekolah yang melibatkan semua warga sekolah (Dit. PSMP Kemdiknas, 2010).¹⁰

Dalam perspektif Islam, karakter atau yang disebut akhlak mempunyai kedudukan yang sangat penting. Karakter atau akhlak yang terpuji ini telah tercermin dalam sikap, perbuatan, dan lisan Nabi Muhammad yang mencerminkan amanah, dapat dipercaya, bersosialisasi dan berkomunikasi efektif dengan umat manusia sesuai harkat dan martabatnya, membantu sesama manusia dalam kebaikan, memuliakan tamu, menghindari pertengkaran, memahami nilai dan norma yang berlaku, menjaga keseimbangan ekosistem, serta bermusyawarah dalam segala urusan untuk kepentingan bersama. Keberadaan Nabi selaku utusan Allah kepada umat manusia pada intinya dapat disimak dari ucapan beliau:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ . (رواه أحمد)

“Sesungguhnya aku (Muhammad) ini diutus ke dunia semata-mata demi menyempurnakan Akhlak umat manusia” (HR.Ahmad).¹¹

Sabda Rasulullah tersebut diatas menunjukkan tiada lain bahwa kehidupan manusia ini semestinya bersandar pada segala perilaku positif dan tindakan terpuji. Itulah semua bagian dari sebuah akhlak yang mulia. Bahwa Muhammad diutus menyempurnakan akhlak, tidak terbantahkan.

¹⁰ Marzuki, *Pengintegrasian*.

¹¹ Riza, *Paradigma*.

Beliau adalah sosok yang tetap mempertahankan tradisi, kemudian dilebur atau diakomodasi menjadi lebih baik dengan yang sebelumnya.

Dalam agama Islam perintah untuk beribadah mengandung penanaman nilai-nilai karakter. Kewajiban menjalankan sholat misalnya, harus disiplin waktu, tulus ikhlas, berjamaah dan bersosialisasi dengan yang lain, mengikuti pemimpin, mengingatkan kesalahan pemimpin, sabar, tidak berbuat keji, saling menasehati pada kebaikan, mencegah pada kemungkarannya dan sebagainya. Menunaikan zakat sebagai contoh lainnya, mengandung nilai-nilai kebaikan sosial maupun agama. Dengan menunaikan zakat membiasakan seseorang untuk berbagi dan peduli kepada orang lain.

Gambaran yang demikian itu pada akhirnya adalah bagaimana membiasakan menanamkan karakter yang positif bagi kaum muslimin. Dengan demikian, kedudukan nilai-nilai karakter menempati kedudukan tinggi dalam al-Qur'an dan Hadits. Dengan makna lain, seluruh ajaran dalam Islam yang diturunkan oleh Allah kepada Nabinya untuk membentuk karakter manusia yang karimah.

1. Pendidikan Karakter pada *Game Meow*

Selain untuk melihat pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris, penelitian ini juga akan membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game*

MEOW ini dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kelompoknya.

Kerjasama adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas. Indikator kerjasama dalam penelitian ini mencakup: (1) aktif dalam kerja kelompok; (2) melakukan tugas sesuai kesepakatan; (3) mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat; (4) mendorong orang lain untuk bekerjasama.¹²

C. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Menurut paham ini, makna belajar adalah aktivitas yang aktif, dimana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan idea-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dan dimilikinya.¹³ Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah berevolusi, berubah dari waktu ke waktu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang ada di luar, melainkan ada dalam diri seseorang yang membentuknya. Setiap pengetahuan membutuhkan suatu interaksi dengan

¹² Suaidin, Panduan Penilaian.

¹³ <http://magister-pendidikan.blogspot.com/p/teori-konstruktivistik.html>, diakses tanggal 20 April 2015.

pengalaman. Tanpa interaksi dengan obyek seseorang tidak dapat mengkonstruksi pengetahuan.

Teori belajar konstruktivisme ini lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky. Menurut Piaget, seorang anak akan mencari keseimbangan antara struktur pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengetahuan baru yang diperolehnya.¹⁴ Sedangkan Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun atau dikonstruksi secara mutual.

1. Teori Belajar yang Melandasi Pembelajaran Kooperatif

a. Teori Piaget

Piaget menekankan pada kedewasaan dan perkembangan kognitif berdasarkan tahapan usia. Prinsip dasar dalam teorinya adalah bahwa anak-anak mengkonstruksi pemahamannya sendiri. Melalui proses asimilasi dan akomodasi, seorang anak akan mengembangkan struktur pengetahuannya sendiri sehingga bernilai guna bagi dirinya sendiri. Menurut Piaget pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan yang diperoleh pada tahap perkembangan sebelumnya sebelum berpindah pada tahap selanjutnya. Adapun tahapan perkembangan intelektual menurut Piaget adalah sebagai berikut :¹⁵

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)
2. Tahap praoperasional (2-7 tahun)
3. Tahap operasional konkret (7-11 atau 12 tahun)

¹⁴Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2014), hlm 43.

¹⁵B.R. Hergenhahn & Matthew H.Olson, *Theories of Learning*, terj. Triwibowo B.S. (Cet. 4; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm 318.

4. Tahap operasional formal (11 atau 12 tahun – 14 atau 15 tahun)

Seseorang akan mencari keseimbangan antara struktur kognitif yang dimilikinya dengan pengetahuan yang dimilikinya melalui proses asimilasi dan akomodasi.¹⁶ Asimilasi adalah proses merespons lingkungan sesuai dengan struktur kognitif seseorang, yakni jenis pencocokan atau penyesuaian antara struktur kognitif dan lingkungan fisik.¹⁷ Asimilasi muncul ketika ada kesan baru yang ternyata sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki oleh seseorang. Sedangkan akomodasi muncul ketika seseorang mengubah skema kognitif yang dimilikinya.

Menurut Nur dalam Makromah (2011), mengatakan bahwa “Perkembangan kognitif sebagian besar ditemukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis.”¹⁸

b. Teori Vygotsky

Menurut pandangan Vygotsky seorang anak akan mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi sosial dengan orang lain. Ia menyatakan

¹⁶Miftahul Huda, *Model- model*, hlm 43.

¹⁷Hergenhahn & Olson, *Theories*, hlm 314.

¹⁸Umi Makromah: *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kompetensi dasar Menyebutkan Nama Malaikat Siswa Kelas IV SDN 2 Karangmalang Kangkung Kendal 2010/2011*, Semarang: IAIN Walisongo, 2011), hlm 33.

bahwa individu manapun, sejak kelahirannya merupakan makhluk sosial dan kolektif. Perkembangan individu sangat bergantung pada kondisi sekitarnya seperti rumah dan lingkungan belajar di sekolah. Teori belajar Vygotsky yang disebut juga dengan teori sosiokultur merupakan teori belajar yang penekanannya terletak pada bagaimana individu belajar dengan bantuan orang lain dalam suatu zona keterbatasan dirinya atau disebut juga dengan *Zona Proximal Development (ZPD)*.¹⁹ Individu yang sedang belajar seringkali dipandang sebagai orang yang membutuhkan bimbingan dari orang lain yang memiliki pengetahuan dan pemahaman lebih baik terhadap materi pelajaran tertentu. Pengetahuan dibangun secara mutual dimana keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi individu untuk mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman.

Teori sosiokultural Vygotsky ini meletakkan arti penting dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan pada belajar sebagai proses dialog interaktif. Yang dimaksud dengan interaksi adalah saling mempengaruhi individu satu dengan individu yang lain.²⁰

¹⁹Sisca Rahmadonna, *Teori Belajar Sociolultur*, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/sisca-rahmadonna-spd-mpd/Teori%20Belajar%20Sosiokultur.pdf>, diakses pada tanggal 30 Agustus 2015 pukul 21.12.

²⁰Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, hlm 57.

2. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pengertian pembelajaran kooperatif banyak didefinisikan oleh para ahli. Diantaranya seperti yang dikemukakan oleh Johnson and Johnson sebagai berikut:

“Cooperative learning is the instructional use of small groups so that students work together to maximize their own and each other’s learning.”²¹

Kutipan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri. Hal ini menyiratkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif diperlukan adanya kerjasama dan interaksi dalam kelompok tersebut untuk mencapai pemahaman bersama dalam kelompok tersebut.

Rusman (2011) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.²² Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk berpartisipasi dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dengan anggota lainnya. Karena itu dalam pembelajaran model ini, siswa mempunyai dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

²¹Johnson & Johnson, *An Overview*, diakses tanggal 20 April 2015.

²²Rusman, *Model-model*, hlm. 202.

Berdasarkan uraian yang disampaikan oleh para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil dimana siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dalam kelompok bekerjasama sehingga terjadi interaksi sosial dimana antar siswa dapat saling membelajarkan satu sama lain.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif sangatlah berbeda dengan pembelajaran lainnya. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan adanya proses kerjasama dalam kelompok sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini bukan hanya pencapaian dalam hal penguasaan materi saja melainkan adanya proses kerjasama dalam mencapai tujuan akademik tersebut.

Selain itu pembelajaran kooperatif tidaklah sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Terdapat lima unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Roger dan David Johnson²³, untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran kooperatif maka diperlukan adanya lima unsur dasar diantaranya adalah: (1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*); (2) tanggung jawab perseorangan (*personal responsibility*); (3) Interaksi promotif (*face to face promotive interaction*); (4) komunikasi

²³Agus Supriyono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2014), hlm 58.

antar anggota (*interpersonal skill*); (5) pemrosesan kelompok (*group processing*).

Secara ringkasnya karakteristik pembelajaran kooperatif seperti yang disampaikan oleh Rusman (2010) adalah sebagai berikut:

1). Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2). Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Fungsi manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu: (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. (b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

3). Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara berkelompok. Oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama

yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4). Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran kooperatif ini mewadahi bagaimana siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Siswa akan merasakan bahwa mereka akan mencapai sebuah tujuan kelompok maka mereka harus memiliki kebersamaan untuk mencapai tujuan tersebut. Siswa harus benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya. Oleh karena itu sikap toleransi, kerjasama, dan menghargai pendapat orang lain sangat diperlukan untuk mencapai tujuan kelompok tersebut.

Model pembelajaran kooperatif ini sangat dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Slavin (1995) yang menyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi

kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman.²⁴

4. Langkah-langkah dalam Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah utama atau tahapan yang digunakan di dalam pembelajaran seperti yang digambarkan pada tabel berikut:²⁵

Tabel 2.2
Langkah- langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

²⁴ Rusman, *Model-model*, hlm 205.

²⁵ Rusman, *Model-model*, hlm. 211.

D. *Game* dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif adalah sebuah pembelajaran yang melibatkan peran siswa dalam kegiatan pembelajaran. Itu berarti bahwa pembelajaran yang efektif menuntut adanya situasi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Keadaan tersebut memberikan efek yang luar biasa terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran sambil bermain merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran itu berjalan dengan menyenangkan.

Pernyataan tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Shelagh Rixon (1991) dalam Lestari (2007) bahwa anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif melalui kegiatan yang menyenangkan, salah satunya adalah melalui *games*.

Pada ensiklopedia Wikipedia definisi game sebagai berikut:

“...is a recreational activity involving one or more players, defined by a) a goal that the players try to reach, and b) some set of rules that determines what the players can do. Games are played primarily for entertainment or enjoyment.”²⁶

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa permainan atau *game* adalah sebuah aktivitas yang bersifat rekreasi yang melibatkan satu atau dua pemain, yang ditentukan oleh (a) tujuan yang akan dicapai dalam sebuah permainan, (b) aturan yang diterapkan bagi pemainnya. Permainan lebih bertujuan untuk sebuah hiburan dan kesenangan.

²⁶<http://en.wikipedia.org/wiki/Game>, diakses tanggal 15 Desember 2014.

Sejalan dengan hal tersebut, Nursanti (2012) dalam sebuah artikel memberikan ciri-ciri yang menggambarkan sebuah permainan, antara lain :

(1) pleasurable, dimana permainan adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan, (2) active, dimana anak-anak dalam melakukan sebuah permainan lebih bersifat aktif untuk bergerak, (3) voluntary, dimana dalam melakukan permainan anak-anak melakukannya atas kehendak atau pilihan sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain, (4) self-motivating, dimana bermain merupakan ganjaran kepada para pemain itu sendiri.²⁷

Sebagaimana kita ketahui bahwa didalam sebuah kelas tentulah ada beberapa tipe siswa. Mereka yang mempunyai sifat *introvert* atau tertutup cenderung bersifat pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangatlah berbeda dengan mereka yang mempunyai sifat *extrovert* atau terbuka. Siswa yang mempunyai sifat yang demikian biasanya lebih mudah dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebuah permainan rupanya dapat mengatasi masalah kesenjangan dalam pembelajaran karena dengan permainan secara tidak langsung siswa akan merasa nyaman dan senang sehingga keadaan tersebut akan merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Namun perlu diingat, sebagaimana yang dikatakan John Dewey, seorang ahli perkembangan anak, bahwa bersenang-senang tidaklah cukup. Dalam kegiatan yang menyenangkan tersebut perlu disisipkan pula kegiatan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Dengan kata lain, *game* atau permainan yang kita terapkan dalam

²⁷Nanda Septianan, *Prinsip dan Ciri-ciri Permainan untuk Anak Usia Dini*, [http://edukasi.kompasiana.com/2014/05/20/prinsip-dan-ciri-permainan-yang-aman-untuk-anak-usia-dini-diakses tanggal 15 Desember 2014](http://edukasi.kompasiana.com/2014/05/20/prinsip-dan-ciri-permainan-yang-aman-untuk-anak-usia-dini-diakses%20tanggal%2015%20Desember%202014).

pembelajaran di dalam kelas haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang kita sampaikan.²⁸

Selain itu menerapkan sebuah permainan dalam sebuah proses belajar mengajar haruslah mempertimbangkan kondisi kelas dan siswa yang akan kita ajak untuk bermain sehingga tujuan pembelajaran itupun bisa tercapai.

Menurut Agustina (2012), ada beberapa hal yang harus kita perhatikan pada saat menerapkan sebuah permainan dalam sebuah proses pembelajaran, antara lain : (1) Sebuah permainan dalam sebuah pembelajaran tentulah harus disesuaikan dengan topik dan tujuan pembelajaran yang sedang dibahas. Batasan topik, materi pembelajaran, dan jenis permainan yang tepat akan memperbesar keberhasilan pembelajaran yang diinginkan (2) sebelum memulai sebuah permainan, guru sebaiknya menjelaskan cara dan aturan permainan terlebih dahulu. Hal ini bisa dilakukan dengan mendemonstrasikan permainan terlebih dahulu. Mencobanya dengan melibatkan beberapa siswa terlebih dahulu akan memudahkan siswa untuk memahami cara melakukan sebuah permainan, (3) alat-alat permainan dan tempat untuk bermain haruslah dipersiapkan terlebih dahulu. Seperti kita ketahui bahwa terkadang sebuah kelas tidaklah kondusif untuk sebuah kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui sebuah permainan karena tempatnya yang tidak memadai dengan jumlah siswanya. Oleh karena itu guru harus pandai memanfaatkan tempat di sekitar sekolah yang dapat digunakan untuk melakukan sebuah permainan, misalnya di teras kelas, halaman sekolah, aula sekolah, ataupun tempat lain

²⁸ Nanda, *Prinsip*, diakses tanggal 15 Desember 2014.

yang memadai. Apabila sebuah permainan dilakukan di dalam kelas, maka tempat duduk bisa diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk mempunyai ruang gerak yang lebih leluasa, misal dengan mengatur tempat duduk berbentuk U. (4) Peran guru dalam sebuah permainan adalah memonitor dan sebagai pusat informasi dalam permainan. Guru harus siap untuk berpindah dari kelompok satu atau kelompok lainnya untuk membantu siswa apabila ada kesulitan dan memperbaiki kesalahan siswa. Selain itu untuk memberikan semangat kepada siswa agar suasana permainan lebih hidup dan menarik. (5) Reward atau penghargaan dalam sebuah permainan merupakan salah satu hal yang berperan dalam kesuksesan sebuah permainan. Kita dapat memberikan sebuah reward atau penghargaan kepada kelompok yang berhasil melakukan permainan dengan baik, misal dengan memberikan sebuah poin atau hanya memberikan pujian kepada mereka. Sebuah kata “*Excellent*” atau *Good job*” akan memberikan dampak yang positif bagi mereka yang pada akhirnya akan menimbulkan semangat mereka untuk belajar dan menghasilkan prestasi belajar yang memuaskan.²⁹

Game Meow (Memorizing and Whispering)

Kata *Meow* merupakan singkatan dari *Memorizing and Whispering*. *Game meow* ini termasuk metode pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together (LT)* yang dikembangkan oleh David dan Roger Johnson

²⁹Sri Agustina, *Pembelajaran Model Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*, sumsel2.kemenag.go.id/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf, diakses pada tanggal 16 Desember 2014.

beserta rekan-rekan mereka di University of Minnesota. Metode mereka menekankan pada empat unsur:³⁰

1. Interaksi tatap muka: Para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang.
2. Interdependensi kelompok: para siswa bekerja untuk mencapai tujuan kelompok
3. Tanggung jawab individual: para siswa harus memperlihatkan bahwa mereka secara individual telah menguasai materinya.
4. Kemampuan-kemampuan interpersonal dan kelompok kecil: para siswa diajari mengenai sarana-sarana yang efektif untuk bekerja sama dan mendiskusikan seberapa baik kelompok mereka bekerja dalam mencapai tujuan mereka.

Game atau permainan ini digunakan dalam penelitian ini sebagai perlakuan pembeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen inilah yang akan mendapatkan perlakuan dimana pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan permainan dengan menggunakan *game meow*. Sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang akan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pengajaran yang konvensional.

Langkah awal dalam penelitian ini dilakukan guru dengan memberikan materi dengan topik *public services*. Kemudian siswa akan diberikan sebuah permainan yang memerlukan kerjasama kelompok dalam menyusun sebuah paragraf sederhana. Dalam hal ini aktivitas pembelajaran akan dikemas dalam

³⁰Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, terj. Narulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Cet. 15; Bandung: Penerbit Nusa Media, 2015), hlm.250.

bentuk *game meow* yang merupakan singkatan dari *memorizing and whispering*.

Memorizing berasal dari kata dasar *to memorize*. Berdasarkan kamus Bahasa Inggris Longman, yang dimaksud dengan *memorizing* adalah *to learn and remember (words, etc) on purpose*.³¹ Yang dimaksud dengan *memorizing* adalah kegiatan belajar dan mengingat kata atau lainnya yang didasarkan pada sebuah tujuan. Sedangkan kata *whispering* berasal dari kata dasar *to whisper*. Berdasarkan kamus longman *whisper* mempunyai arti *to speak or say very quietly, so that only a person close by can hear*.³² Yang dimaksud dengan *to whisper* adalah berbicara atau mengatakan sesuatu dengan sangat pelan sehingga hanya orang yang berada disekitar/dekat yang dapat mendengar. Dengan kata lain *whispering* adalah kegiatan membisikkan kata atau kalimat kepada orang lain.

Dalam permainan atau *game meow* ini terdapat dua kegiatan yaitu menghafal kata dan membisikkannya. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga penilaiannya pun juga dalam bentuk penilaian kelompok. Dari kegiatan membisikkan kata, selanjutnya setiap kelompok akan berdiskusi untuk menuliskan kembali kata yang dibisikkkan menjadi sebuah paragraf sederhana.

Dalam aktivitas menyusun paragraf, siswa diharapkan dapat memanfaatkan pengalaman yang mereka dapatkan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Dengan bekerjasama dalam kelompok siswa

³¹Longman Dictionary of Contemporary English (Great Britain: Longman Group UK Limited, 1987), hlm 652.

³²Longman, hlm 1201.

diharapkan dapat memecahkan permasalahan dengan bantuan teman sebaya yang lebih mampu. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Vygotsky bahwa belajar untuk melakukan sesuatu dan belajar untuk berpikir dapat digalakkan dengan cara berinteraksi dengan orang lain.³³ Menurut ahli tersebut interaksi dengan orang lain akan memacu perkembangan intelektual atau cara berpikir anak untuk menemukan sesuatu yang baru.

Untuk lebih jelasnya aktivitas dalam *game meow* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1). Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas yang diteliti (antara 4 – 5 siswa)
- 2). Guru menyediakan sebuah paragraf untuk setiap kelompok yang bertemakan tentang *public services*. Paragraf untuk semua kelompok sama isinya. Guru meletakkan paragraf tersebut berjajar didepan kelas.
- 3). Permainan dimulai dengan salah seorang siswa dari tiap kelompok untuk maju membaca dan menghafal satu kata, beberapa kata, atau kalimat dari paragraf tersebut. Dalam hal ini siswa yang maju bebas untuk memilih seberapa banyak kata yang dapat dihafal sesuai dengan kemampuan mereka. Sehingga dalam hal ini jumlah kata yang dihafal dari tiap siswa yang maju tidak sama.
- 4). Setelah hafal, mereka akan kembali menuju kelompok masing-masing dan menyebutkan kata atau kalimat yang telah dihafalkannya tadi. Anggota kelompok yang lain akan menuliskannya di sebuah kertas. Siswa

³³Kasihani, K.E Suyanto, *English for Young Learners* (Jakarta:Bumi Aksara, 2007), hlm 10.

yang maju tidak diperkenankan untuk menulis sendiri apa yang telah dihafalkan. Dalam tahap ini kelompok akan mendiskusikan jawaban yang ditulisnya. Tidak menutup kemungkinan apa yang telah dihafalkan oleh siswa yang maju tadi akan tertulis salah. Misal siswa tadi menghafal kalimat *the customer service asks me to fill in the form*. Ketika disampaikan kepada anggota kelompoknya kalimat tersebut bisa saja berubah menjadi *The customer service us me two fill in the from*. Sehingga dalam tahapan ini diperlukan adanya sikap kerjasama dalam menyelesaikan tugas ini.

- 5). Setelah selesai menuliskan kalimat yang dibacakan oleh siswa nomer satu tersebut, satu siswa yang lain akan melanjutkan membaca dan menghafal paragraf yang ada di depan. Demikian seterusnya sampai paragraf tersebut selesai dituliskan.

E. Kajian Teori dalam Perspektif Islam

1. Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan

positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu dan mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Al-Qur'an adalah Kalam Allah yang menjadi sumber segala hukum dan menjadi pedoman pokok dalam kehidupan, termasuk membahas tentang pembelajaran. Dalam Al-Qur'an banyak sekali ayat yang berhubungan dengan pembelajaran dan metode pembelajaran. Salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al-Maidah ayat 2, Allah SWT berfirman:



وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya :

“Bertolong-tolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan pelanggaran, dan bertakwalah

kamu kepada Allah SWT, sesungguhnya Allah sangat berat siksaanya”.
(QS. al-Maidah: 2)³⁴.

Dari arti ayat tersebut dapat kita simpulkan bahwa Allah menghendaki umatnya untuk saling tolong menolong dan bekerjasama dalam hal kebaikan. Demikian juga dalam hal belajar yang merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Melalui pembelajaran secara berkelompok diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompoknya.

Ketergantungan manusia terhadap manusia lain atau berinteraksi rupanya juga menjadi salah satu tuntunan dalam ajaran Islam dimana sebenarnya manusia diciptakan oleh Allah di muka bumi ini tiada lain untuk dapat saling mengenal dan tolong menolong. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT sebagai berikut:



يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۤىِٕلَ
لِتَعَارَفُوْۤا اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ

Artinya :

“Wahai manusia! Sesungguhnya Kami telah menciptakan kalian dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku, agar kalian saling mengenal.

³⁴QS. Al-Maidah (5): 2.

Sesungguhnya yang paling mulia diantara kalian di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha teliti.” (QS al Hujurat: 13)³⁵

2. Kerjasama dalam Perspektif Islam

Dalam hal kerjasama, sebenarnya Islam juga memerintahkan umatnya untuk saling tolong menolong dan bekerjasama dalam kebaikan dan manfaat. Lebih lagi terhadap sesama umat Islam. Bahkan Islam mengibaratkan persaudaraan dan pertalian sesama muslim itu seperti satu bangunan, di mana struktur dan unsur bangunan itu saling membutuhkan dan melengkapi, sehingga menjadi sebuah bangunan yang kokoh, kuat dan bermanfaat lebih.

Rasulullah saw. bersabda:

” : عن أبي موسى سأل أشعر يرضي الله عنه عن النبي صلى الله عليه وسلم قال المؤمن للمؤمن كالبنيان يشد بعضه بعضاً، ثم شبك بيننا أصابعه، وكان النبي صلى الله عليه وسلم جالساً، إذ جاء رجل يسأل، أو طاروا هالبخاري، ومسلم، والنسائي . ” اشفعوا توجروا، ويقضيا لله على سنان نبيهما شاء : لبجاجة أقبل علينا بوجهه، فقال

Dari Abu Musa Al Asy’ari ra. dari Nabi Muhammad saw bersabda:

“Orang mukmin itu bagi mukmin lainnya seperti bangunan, sebagiannya menguatkan sebagian yang lain. Kemudian Nabi Muhammad menggabungkan jari-jari tangannya. Ketika itu Nabi Muhammad duduk, tiba-tiba datang seorang lelaki meminta bantuan. Nabi hadapkan wajahnya kepada kami dan bersabda: Tolonglah dia, maka kamu akan mendapatkan

³⁵QS. Al-Hujurat (49): 13.

pahala. Dan Allah menetapkan lewat lisan Nabi-Nya apa yang dikehendaki.”(Imam Bukhari, Muslim, dan An Nasa’i)³⁶



³⁶<http://hadist-galihgumelar.blogspot.com/2010/08/kuatkan-kerjasama.html>, diakses pada tanggal 27 Agustus 2015.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menguji pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow* terhadap penguasaan kosakata serta pembentukan kemampuan kerjasama siswa. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis eksperimen.

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.¹ Suharsini menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah untuk membangkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian. Eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.²

Ada tiga jenis rancangan penelitian eksperimen, yaitu rancangan pra-eksperimen, eksperimen semu dan eksperimen murni. (1) Pra-eksperimen adalah rancangan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat hanya melibatkan satu kelompok subyek sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel ekstra. (2) eksperimen semu (*quasi experimental*) adalah rancangan untuk mengungkapkan hubungan sebab-akibat yang melibatkan

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & F*. (Bandung: Alfabeta.2010), hlm.72

²Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 9.

satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen.³ Dan (3) eksperimen murni (*true experimental*), adalah rancangan dengan melibatkan satu variabel eksperimen yang berkaitan diberi perlakuan khusus (manipulasi) dan satu kelompok kontrol dengan perlakuan yang berbeda setelah itu menguji hasil.⁴ Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen murni dengan alasan yaitu lebih mudah dalam memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif, dan hanya melakukan kontrol terhadap kelompok lain.

Penelitian ini bersifat eksperimen semu (*quasi eksperimen design*) yang bertujuan mengetahui bagaimana pengaruh antar variabel, dimana variabel bebas yaitu pembelajaran kooperatif melalui *game meow* dan variabel terikat yaitu penguasaan kosa kata dan pembentukan kemampuan kerjasama.

B. Desain Penelitian

Penelitian dirancang dengan menggunakan *experimental design* dengan menggunakan *nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Pretest-Post test Grup Kontrol tidak secara Random). Dalam hal ini penelitian akan dilakukan pada dua kelas yang berbeda, yaitu kelas eksperimen (*experiment group*) dan kelas kontrol (*control group*).

³ Sukmadinata, Nana, Saodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2007), hlm.59

⁴ Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 36

Dalam desain penelitian ini subyek penelitian adalah siswa siswi kelas V MIN Malang I dimana peneliti memilih kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol.

Pada awal penelitian dua grup ini terlebih dahulu akan mendapatkan dua bentuk pretes yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakatanya dan yang kedua adalah pretes untuk mengetahui sejauh mana tingkat kerjasama siswa. Pretest dilakukan untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Kemudian dua grup tersebut akan mendapatkan 2 (dua) bentuk perlakuan (*treatment*) yang berbeda dimana kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, sedangkan kelas kontrol akan mendapatkan pembelajaran yang konvensional. Setelah itu diakhir penelitian, kedua grup akan mendapatkan dua bentuk postes yang sama untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap kosakata dengan materi yang telah ditentukan dan tingkat kerjasamanya setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda.

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Desain Eksperimen Nonrandomized Control Group
Pretest-Postest Design⁵

GRUP	PRETES	VARIABEL TERIKAT	POSTES
Eksperimen	Y ¹	X	Y ²
Kontrol	Y ¹	–	Y ²

Keterangan:

X = ada perlakuan (*treatment*)/ pembelajaran kooperatif diterapkan

– = tidak ada perlakuan / mendapatkan pembelajaran yang konvensional

Y¹ = pretes

Y² = postes

Selain itu, dalam penelitian ini peneliti akan berkolaborasi dengan guru bidang studi Bahasa Inggris kelas V (kolaborator) selama pelaksanaan penelitian. Kolaborator akan bertindak sebagai guru yang melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun sedangkan peneliti akan bertindak sebagai *observer* yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran. Selain itu peneliti juga akan dibantu lima guru untuk melakukan observasi terhadap setiap siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Lebih jelasnya, rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

⁵Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet.XII; Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm 186.

1. Prosedur Eksperimen

Dalam penelitian eksperimen terdapat dua kelompok yang diteliti, yang pertama kelompok kontrol dan yang kedua kelompok eksperimen. Kedua kelompok akan mendapatkan perlakuan yang berbeda. Kelompok kontrol adalah kelompok yang akan mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran konvensional atau perlakuan yang biasa. Sedangkan kelompok eksperimen akan mendapatkan suatu perlakuan dibawah penyelidikan. Kedua perlakuan tersebut diperlukan untuk mengetahui apakah perlakuan dibawah penyelidikan tersebut lebih efektif daripada perlakuan yang biasa atau konvensional.

Perlakuan diberikan selama periode waktu tertentu. Selanjutnya peneliti akan memberikan tes pada variabel terikat dan kemudian menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok tersebut.

Berdasarkan hal diatas maka dapat dijelaskan prosedur penelitian sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Kegiatan yang tercakup dalam tahap persiapan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan subyek penelitian
- 2) Mengumpulkan informasi awal sebagai bahan pendukung penentuan penelitian
- 3) Merancang kegiatan pembelajaran

Dalam hal ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi game, angket serta panduan observasi. Lembar angket terdiri dari dua macam, yaitu angket untuk mengetahui sikap kerjasama siswa dalam pembelajaran. Kedua jenis angket tersebut digunakan pada saat pretes dan postes. Sedangkan butir pernyataan yang sama pada kedua jenis angket diberlakukan baik dalam pretes maupun postes.

Penyusunan RPP untuk kebutuhan penelitian ini menggunakan panduan RPP berdasarkan Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses.⁶ Dalam permendiknas ini komponen RPP meliputi: (1) Identitas Mata Pelajaran; (2) Standar Kompetensi; (3) Kompetensi dasar; (4) Indikator Pencapaian Kompetensi; (5) Tujuan Pembelajaran; (6) Materi ajar; (7) Alokasi waktu; (8) Metode Pembelajaran; (9) Kegiatan Pembelajaran; (10) Penilaian hasil belajar; (11) Sumber Belajar.

Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga bagian, yaitu: (1) Pendahuluan; (2) Inti; (3) Penutup.

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Bagian inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Penutup merupakan kegiatan

⁶<http://afa-belajar.blogspot.com/2012/11/permendiknas-no-41-tahun-2007-tentang.html>, diakses tanggal 28 Mei 2015.

yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

b. Tahap Pretes

Pretes diberikan pada kedua kelompok, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretes ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan kosakatanya dan yang kedua adalah pretes untuk mengetahui sejauh mana tingkat toleransi dan kerjasama siswa. Hal ini ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum dilaksanakan pembelajaran.

c. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Kelas kontrol akan menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen akan menerapkan pembelajaran kooperatif.

d. Tahap Postest

Postest diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen akan dianalisa untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.

2. Langkah-langkah Eksperimen

Langkah-langkah eksperimen dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Langkah-langkah Penelitian

No	Komponen Perlakuan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Pretest	Tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30	Tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30
2	Proses Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional	Kegiatan pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan <i>game meow</i>
3	Postest	Tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30	Tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30
4	Materi pelajaran	Bahasa Inggris dengan tema <i>Public Services</i>	Bahasa Inggris dengan tema <i>Public Services</i>
5	Waktu	Pembelajaran dilaksanakan empat kali pertemuan @ 2 jam pelajaran (70 menit)	Pembelajaran dilaksanakan empat kali pertemuan @ 2 jam pelajaran (70 menit)

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam hal ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif melalui *game meow*, sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan kosakata dan pembentukan karakter kerjasama. Dalam penelitian ini akan dibuktikan apakah variabel bebas-penerapan pembelajaran kooperatif- berpengaruh pada variabel terikat – penguasaan kosakata dan pembentukan kemampuan kerjasama.

D. Populasi dan Sample

Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subyek penelitian.⁷ Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa populasi itu tidak hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam lainnya. Sesuai dengan apa dijelaskan oleh Sugiono bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi MIN Malang I yang terletak di jalan Bandung 7C Malang. Penelitian akan dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. Untuk lebih jelasnya, penyebaran populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas 5 MIN Malang I

Kelas	Jumlah Siswa
5A	31
5B	30
5C	30
5D	30
5E	30
5F	30
5G	31
5H	30
Jumlah	242

Dari populasi yang ada perlu diambil sebagian saja dari keseluruhan populasi yang biasanya disebut sampel. Arikunto mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil ppulasi yang diteliti. Dinamakan

⁷ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian* hlm. 108

⁸ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2010) hlm. 61

penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Yang dimaksud dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.⁹

Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel bertujuan atau *purposive sample* dimana sampel diambil dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah melainkan didasarkan atas adanya tujuan tertentu.¹⁰

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang berbeda dimana kelas eksperimen dilakukan pada siswa kelas 5A sedangkan kelas kontrol akan dilakukan pada kelas 5B. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada nilai rata-rata hasil ulangan formatif 1. Dari hasil ulangan dapat diketahui bahwa kedua kelas tersebut mempunyai rata-rata nilai formatif yang tidak begitu jauh berbeda. Oleh karena itu dengan karakteristik yang sama dalam hal kemampuan siswa, maka diharapkan hasil penelitian ini akan lebih signifikan.

E. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai siswa terhadap penguasaan kosakata dan berupa angket tentang karakter kerjasama yang dikonversi ke dalam skala angka. Sedangkan data yang berbentuk kualitatif merupakan hasil pengamatan terhadap perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui

⁹Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm 175.

¹⁰Arikunto, *Prosedur*, hlm 183.

kerjasama siswa dalam kelompok. Dalam mendapatkan data hasil pengamatan, peneliti berpedu pada pedoman pengamatan. Jika ada keadaan yang kurang sesuai dengan pedoman pengamatan tetapi menunjang pelaksanaan penelitian, maka keadaan tersebut tetap didokumentasikan dan dijadikan sebagai temuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket untuk mengungkap satu variabel bebas yaitu penerapan pembelajaran kooperatif melalui *game meow* dan menggunakan pretest dan posttest untuk mengungkap dua variabel terikat yaitu pengaruh pembelajaran kooperatif pada penguasaan kosakata dan pembentukan kemampuan kerjasama. Selain itu peneliti juga akan menggunakan lembar observasi dan foto kegiatan penelitian untuk menunjang data yang terkumpul melalui angket dan tes tersebut.

1. Alat Ukur

Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan:

a. Tes

Tes yang diberikan kepada siswa terdiri dari 2 yaitu pretes dan postes. Tes diberikan dalam bentuk isian sebanyak 30 soal untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kosakata dengan materi *Public Services*. Nilai siswa diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Nilai pretest dan posttest untuk kelas eksperimen selanjutnya akan dibandingkan dengan perolehan nilai dari kelas kontrol untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dan kelas kontrol.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya.¹¹ Angket yang digunakan adalah yang berbentuk terstruktur atau angket tertutup.

Dalam penelitian ini, angket diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket penelitian ini dibuat dalam bentuk penilaian teman sejawat dimana siswa diminta untuk menilai kemampuan kerjasama temannya pada saat sebelum adanya perlakuan (pretes) dan setelah adanya perlakuan (postes). Begitu juga dengan kelas kontrol yang akan mendapatkan angket serupa. Angket ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh pembelajaran kooperatif ini dapat membentuk kemampuan kerjasama siswa. Indikator dalam mengukur kerjasama siswa didasarkan pada Model Penilaian Pencapaian Peserta Didik yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama RI. Angket yang dibuat dalam bentuk skala *Likert* ini diberikan dalam bentuk penilaian teman sejawat dimana tiap siswa menilai satu teman dalam kelompoknya pada saat sebelum pembelajaran maupun setelah materi terselesaikan. Kemudian angket tersebut akan

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hlm 199.

diolah menjadi data numerik dengan penghitungan skor akhir menggunakan rumus sebagai berikut:¹²

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{skor}}{\text{skor tertinggi}} \times 4$$

Sesuai Permendikbud No 81A Tahun 2013 peserta didik memperoleh nilai adalah :

Sangat Baik : apabila memperoleh skor : **3,33 < skor 4,00**

Baik : apabila memperoleh skor : **2,33 < skor 3,33**

Cukup : apabila memperoleh skor : **1,33 < skor 2,33**

Kurang : apabila memperoleh skor : **0,01 < skor 1,33**

Selanjutnya hasil dari angket kedua kelompok ini akan dibandingkan. Dari angket tersebut akan diketahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan kerjasama siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

c. Lembar observasi

Observasi merupakan kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.¹³ Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris saat pelaksanaan eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pembelajaran kooperatif dapat membentuk kemampuan kerjasama siswa. Sehingga pada penelitian ini observasi lebih bersifat sebagai pendukung untuk melengkapi data tentang proses pembelajaran di dalam kelas. Lembar

¹²Kementerian Agama RI: Direktorat Pendidikan Madrasah, *Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik* (Kemenag RI: 2014), hlm. 20.

¹³Suharsimi, *Prosedur*, hlm. 194.

observasi dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif yang terdiri dari enam tahap yaitu:

1. Tahap 1 menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa
2. Tahap 2 menyajikan informasi
3. Tahap 3 pengorganisasian kelompok
4. Tahap 4 membimbing kelompok bekerja dan belajar
5. Tahap 5 Evaluasi
6. Tahap 6 pemberian reward

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti otentik dalam melakukan suatu kegiatan.

Dari dokumentasi peneliti mengumpulkan data sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran
2. Proses pembelajaran
3. Data siswa

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Langkah awal untuk menguji kebenaran hipotesis adalah menguji validitas dan reliabilitas. Alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Dalam hal ini uji validitas dan reabilitas dilakukan pada variabel aktifitas.

a. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas adalah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan satu instrumen. Suatu instrumen yang tinggi mempunyai validitas tinggi . Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.¹⁴

Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya dilanjutkan uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai yang reliabilitas tinggi apabila tes (alat pengumpul data) yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak di ukur. Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa satu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.¹⁵

G. Analisa Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. analisis kuantitatif, dimana dikatakan Hasan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang

¹⁴Suharsini, *Prosedur Penelitian...* Hlm.168

¹⁵*Ibid ...* hlm.176

menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif, yakni analisis yang menggunakan model-model matematika, model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam satu uraian.¹⁶

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Oleh karena itu analisa data menggunakan rumus statistika, yaitu *t-test* dan uji regresi. *T-test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah penelitian. Rumus *t-test* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana: r = Koefisien Regresi

n = Jumlah responden

t = Uji hipotesis

Adapun langkah-langkah uji t adalah:

- 1) Perumusan hipotesis nol (Ho) dan hipotesis alternatif (Ha)
 - a) Ho = Pembelajaran Kooperatif tidak berpengaruh terhadap penguasaan kosakata serta pembentukan karakter kerjasama
 - b) Ha = Pembelajaran Kooperatif berpengaruh terhadap penguasaan kosakata serta pembentukan karakter kerjasama

¹⁶M.Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), hlm 98.

2) Menentukan nilai kritis dengan level of signifikan = 5 %

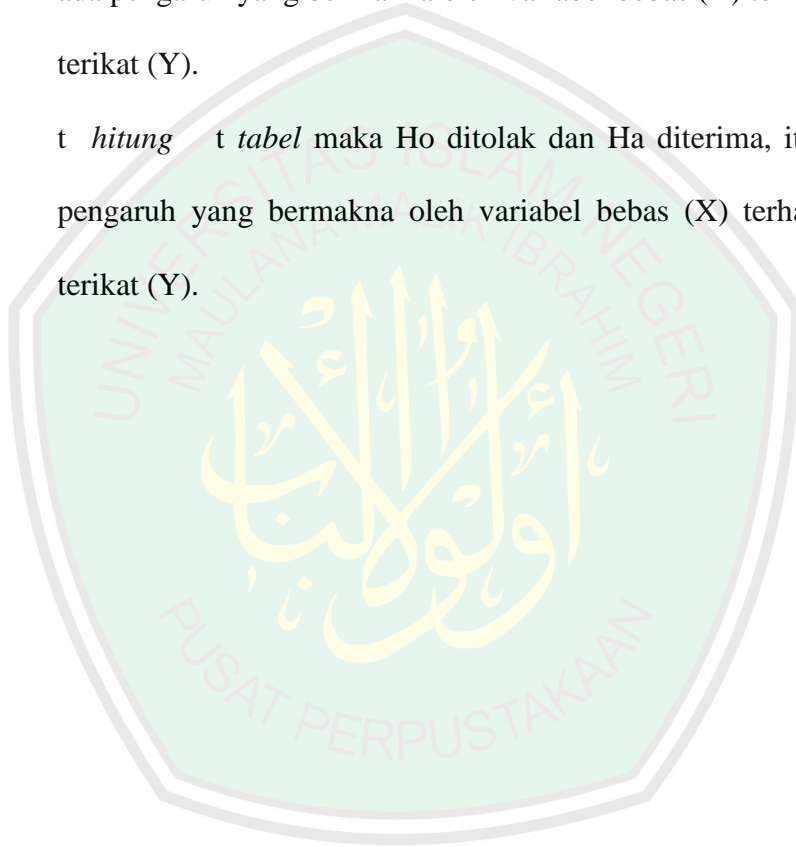
$$T_{\text{tabel}} = t_{(\alpha/2; n-k-1)}$$

3) Penentuan kriteria penerimaan dan penolakan

H_0 diterima jika :

$t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, itu berarti tidak ada pengaruh yang bermakna oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

$t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, itu berarti ada pengaruh yang bermakna oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).



BAB IV

PAPARAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1

MIN Malang 1 adalah sekolah dasar yang bernafaskan Islam yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Awalnya MIN Malang 1 merupakan Sekolah latihan PGAN 6 tahun. Kemudian pada tahun 1978 pemerintah mengeluarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 15 tahun 1978 tentang Restrukturisasi Sekolah yang berada di bawah naungan Departemen Agama Republik Indonesia. Dengan dikeluarkannya SK Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 15 tahun 1978 dan Nomor 17 tahun 1978 maka Sekolah Latihan III PGAN 6 Tahun tersebut ditetapkan sebagai Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. Setahun kemudian SK Menteri tersebut direalisasikan tepatnya pada tanggal 8 September 1979. Pada saat itu MIN Malang 1 hanya memiliki 6 kelas dengan jumlah siswa 115 siswa dan jumlah guru 6 orang, seorang kepala sekolah dan seorang karyawan.¹

Sedangkan menurut data terakhir tahun pelajaran 2015/2016 MIN Malang I telah memiliki 48 kelas dengan jumlah siswa 1520 siswa, serta 116 guru dan karyawan.

¹*Profil MIN Malang I*, (Malang: MIN Malang I), hlm. 3.

Sementara untuk sejumlah nama yang pernah menjabat sebagai kepala MIN Malang I antara lain adalah:

1. Bir'ah Masjhudi (1963 – 1986)
2. Drs. H. Abdul Djalil (1986 – 1994)
3. Dra. Hj. Surti'ah (1994 – 2003)
4. H. Sukri, S.Ag (2003 – 2007)
5. H. Abdul Mughni, S.Ag., M.Pd (2007 – sekarang)

b. Visi, Misi, Tujuan, dan Profil Lulusan

1) Visi

“Beriman, Emulatif, dan Berwawasan Global.”

Ada tiga kata kunci dalam visi ini, yakni:

a. Beriman

Maksud dari kata beriman adalah bahwa seluruh warga madrasah dalam hal ini kepala madrasah, guru, karyawan, maupun siswa diharapkan mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama Islam.² Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya budaya religius yang tercermin dalam pembiasaan sehari-hari di lingkungan madrasah seperti halnya dengan membiasakan untuk datang tepat waktu, dimana pihak madrasah membuat aturan bahwa jam kerja guru dan karyawan pukul 06.30. Setiap pagi Bapak Kepala Madrasah atau Wakil kepala madrasah

²Hasil wawancara dengan Kepala MIN Malang I, Bapak Abdul Mughni, S.Ag.,M.Pd., pada hari Senin, 2 November 2015 pukul 09.15 di ruang kepala madrasah.

akan bergiliran untuk menyambut kedatangan siswa siswinya dengan membiasakan untuk bersalaman satu persatu. Selain itu waktu 15 menit menjelang pembelajaran tersebut digunakan untuk mengaji bersama dan sholat Dhuha bagi bapak/ ibu guru yang dilanjutkan dengan pembacaan hadits. Pembiasaan tersebut tidak hanya berlaku untuk bapak/ ibu guru, siswa pun dibiasakan untuk sholat Dhuha dan sholat Dhuhur berjamaah yang pelaksanaannya diatur berdasarkan jenjang kelas. Dengan pembiasaan tersebut diharapkan nilai-nilai ajaran Islam akan tetap terpelihara di lingkungan madrasah yang tercermin dalam perilaku sehari-hari. Sehingga dengan pembiasaan tersebut siswa diharapkan akan terbiasa pula untuk mengamalkannya di lingkungan rumah mereka.

b. Emulatif

Kata “Emulatif” mempunyai beberapa makna yaitu dinamis, mampu mengikuti derap laju perkembangan jaman dan regulasi yang berlaku, serta tuntutan dan harapan masyarakat.³ Dalam kata emulatif ini terkandung makna bahwa lembaga/institusi, dimana di dalamnya termasuk pimpinan, guru, dan stakeholder, diharapkan mampu mengembangkan diri mengikuti perkembangan jaman, sesuai dengan regulasi yang berlaku dan tuntutan serta harapan dari masyarakat.

³Mughni, *wawancara*.

c. Berwawasan global

Warga madrasah diharapkan memiliki wawasan yang mendunia, terbuka terhadap perkembangan dunia global khususnya di bidang dunia dan teknologi. Dalam hal ini jati diri yang terkandung dalam setiap perilaku tetap menunjukkan jiwa nasionalis.⁴

2) Misi

Sebagai sebuah lembaga pendidikan Islam, MIN Malang I mempunyai misi sebagai berikut:

1. Membangun budaya religius yang tercermin dalam kebiasaan sehari-hari;
2. Melahirkan lulusan yang berakhlak mulia, cinta tanah air, cerdas dan kreatif;
3. Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan berwawasan teknologi;
4. Menciptakan sumber daya manusia yang religius, adaptif, kompetitif, dan kooperatif dengan mengembangkan multi kecerdasan;
5. Menjadikan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar;
6. Mengembangkan kemitraaan dengan masyarakat global.

⁴Mughni, *Wawancara*.

3) Tujuan

Tujuan dari pendirian Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I (MIN Malang I) adalah *meletakkan dasar-dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.*⁵

4) Profil Lulusan

Adapun profil lulusan MIN Malang I diharapkan:

- a. Berakhlakul karimah
- b. Menjadi pebelajar sepanjang hayat;
- c. Menjadi pribadi yang bertanggung jawab;
- d. Menguasai teknologi dasar terkini;
- e. Mampu bekerjasama secara kooperatif maupun kolaboratif;
- f. Mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk belajar;
- g. Mampu memecahkan permasalahan dengan berbagai alternatif solusi;
- h. Memiliki kepedulian terhadap lingkungan.⁶

c. Letak Geografis

MIN Malang I terletak di jalan Bandung No 7C, kelurahan Penanggungan, kecamatan Klojen, Malang, 65113, telp (0341) 551176, Fax. (0341) 565642. Secara geografis batas-batas wilayahnya adalah sebagai berikut: sebelah barat berbatasan dengan Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Malang I, sebelah selatan berbatasan dengan rumah

⁵*Profil*, hlm. 6

⁶*Ibid*, hlm. 11

penduduk yang terletak di jalan Pekalongan, sebelah timur berbatasan dengan Bustanul Athfal (BA) Restu, sedangkan sebelah utara adalah jalan Bandung.

d. Struktur Kurikulum

Sejak tahun pelajaran 2014/ 2015 MIN Malang I memberlakukan dua jenis kurikulum yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) dan Kurikulum 2013. Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) diberlakukan mulai tahun 2006 berdasarkan PP No 19 tahun 2006. Kurikulum ini berlaku hanya untuk kelas 3 (tiga) dan kelas 6 (enam). Sementara itu sejak tahun pelajaran 2014/2015 MIN Malang I merupakan *Pilot Project* bagi pemberlakuan Kurikulum 2013. Pada tahun pelajaran 2014/2015, Kurikulum 2013 diberlakukan untuk kelas 1 (satu) dan kelas 4 (empat). Setahun kemudian tepatnya tahun pelajaran 2015/2016 Kurikulum 2013 telah diberlakukan pada kelas 1 (satu), 2 (dua), 4 (empat), dan 5 (lima). Diharapkan tahun pelajaran 2016/2017 Kurikulum 2013 ini sudah diberlakukan pada semua jenjang kelas yang ada di MIN Malang I. Struktur Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) di MIN Malang I yang diberlakukan untuk kelas 3 (tiga) dan kelas 6 (enam) terdiri dari 12 mata pelajaran utama, 3 mata pelajaran muatan lokal, dan kegiatan pengembangan diri. Mata pelajaran utama terdiri dari Quran Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, Sejarah kebudayaan Islam, Bahasa Arab, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, Penjasorkes, Seni Budaya dan

keterampilan. Sedangkan mata pelajaran muatan lokal terdiri dari: Bahasa Jawa, Bahasa Inggris, dan Teknik Informatika Komputer (TIK). Selain itu terdapat materi-materi pengembangan diri yang terdiri dari upacara dan sholat Dhuha, pengembangan minat dan bakat, pembiasaan membaca Al Quran, dan pembiasaan sholat berjamaah.

Sedangkan mata pelajaran yang tercakup dalam struktur kurikulum 2013 terbagi menjadi 2 kelompok yaitu mata pelajaran kelompok A dan mata pelajaran kelompok B. Untuk kelas 1 dan 2, mata pelajaran kelompok A mencakup Quran Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih, Sejarah Kebudayaan Islam, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Arab. Sedangkan mata pelajaran kelompok B terdiri dari Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Bahasa Jawa, Bahasa Inggris, Komputer, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Untuk kelas 4 dan 5, mata pelajaran yang berlaku sama dengan kelas 1 dan 3, ditambah dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan kegiatan pengembangan diri yang terdiri dari sholat dhuha dan Baca Quran diberlakukan untuk semua jenjang kelas. Untuk pembiasaan sholat berjamaah diberikan pada jenjang kelas 3 sampai dengan kelas 6.

Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Struktur Kurikulum Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1
Tahun Pelajaran 2015/2016

NO	KOMPONEN	JUMLAH JAM TIAP MAPEL PER KELAS					
		KLS I	KLS II	KLS III	KLS IV	KLS V	KLS VI
A	Mata Pelajaran Kelompok A						
1	Quran Hadits	2	2	2	2	2	2
2	Akidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
3	Fikih	2	2	2	2	2	2
4	Sejarah kebudayaan Islam	-	-	2	2	2	2
5	Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan	5	5	2	5	5	3
6	Bahasa Indonesia	8	9	6	7	7	6
7	Bahasa Arab	2	2	-	2	2	3
8	Matematika	5	6	6	6	6	6
9	Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	4	3	3	6
10	Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	4	3	3	3
B	Mata Pelajaran Kelompok B						
1	Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)	2	2	2	2	2	2
2	Bahasa Jawa	2	2	2	2	2	2
3	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
4	TIK	1	1	1	1	1	1
5	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	3	3	3	3	3	3
C	Kegiatan Pengembangan Diri						
1	Upacara/ Sholat Dhuha	1	1	1	1	1	1
2	Baca Quran	4	4	4	4	4	4

3	Pembiasaan sholat berjamaah	-	-	4	5	5	5
	Jumlah Jam Per Minggu	41	43	49	54	54	55

d. Keadaan Guru dan Karyawan

Guru dan karyawan di MIN Malang I berjumlah 116 orang, yang terdiri dari 83 tenaga pendidik dan 33 tenaga kependidikan. Tenaga pendidik terdiri dari guru dinas sebanyak 64 orang, guru tidak tetap sebanyak 4 orang, guru kontrak berjumlah 15 orang. Sedangkan tenaga kependidikan terdiri dari 2 pegawai dinas, 23 pegawai tidak tetap, dan 8 karyawan kontrak.⁷ Sedangkan tingkat pendidikan untuk tenaga pendidik di MIN Malang I terdiri dari magister (S2) berjumlah 14 orang, sarjana (S1) berjumlah 32 orang, sarjana muda (D3) berjumlah 1 orang, dan yang sedang menempuh S2 berjumlah 21 orang. Tingkat pendidikan untuk tenaga kependidikan terdiri dari sarjana (S1) berjumlah 12 orang, D3 berjumlah 1 orang, SMA/yang sederajat berjumlah 14 orang, SLTP berjumlah 4 orang, SD berjumlah 1 orang.⁸

b. Keadaan Siswa

Secara kuantitatif, pada tahun pelajaran 2015/2016 siswa siswi MIN Malang I berjumlah 1.520 dengan rincian per rombongan belajar: rombongan belajar kelas 1 berjumlah 254, rombongan belajar kelas 2 berjumlah 273, rombongan belajar kelas 3 berjumlah 285, rombongan

⁷Data merupakan hasil dokumentasi yang diperoleh dari Bapak Drs. Anshorry Arief pada hari Selasa, 3 November 2015, pukul 09.15 di kantor Tata Usaha MIN Malang I.

⁸*Profil*, hal. 19.

belajar kelas 4 berjumlah 243, rombongan belajar kelas 5 berjumlah 242, dan rombongan belajar kelas 6 berjumlah 223. Untuk rincian perkelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Data Siswa MIN Malang I
Tahun Pelajaran 2015/2016**

Kelas	REKAP		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1A	14	18	32
1B	13	19	32
1C	13	19	32
1D	12	20	32
1E	14	17	31
1F	13	19	32
1G	14	17	31
1H	14	18	32
JUMLAH	107	147	254
2A	13	21	34
2B	14	20	34
2C	15	19	34
2D	13	21	34
2E	15	20	35
2F	13	21	34
2G	14	20	34
2H	14	20	34
JUMLAH	111	162	273
3A	16	18	34
3B	15	18	33
3C	13	17	30
3D	14	18	32
3E	14	17	31
3F	14	18	32
3G	14	18	32
3H	15	16	31
3I	13	17	30
JUMLAH	128	157	285
4A	11	18	29
4B	10	19	29
4C	12	19	31
4D	11	19	30
4E	12	19	31
4F	11	20	31

4G	11	20	31
4H	13	18	31
JUMLAH	91	152	243
5A	12	19	31
5B	12	18	30
5C	12	18	30
5D	12	18	30
5E	12	18	30
5F	12	18	30
5G	14	17	31
5H	12	18	30
JUMLAH	98	144	242
6A	15	19	34
6B	13	18	31
6C	13	19	32
6D	13	19	32
6E	13	19	32
6F	13	19	32
6G	14	16	30
JUMLAH	94	129	223
JUMLAH TOTAL	629	891	1520

Secara Khusus data siswa kelas 5A dan 5B MIN Malang I dapat dilihat pada tabel berikut ini:⁹

Tabel 4.3 Data Siswa Kelas 5A dan 5B MIN Malang I Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama Siswa			
	Kelas 5A	L/P	Kelas 5B	L/P
1	Adelia Lutfianda Putri	P	Aiman Yoviar Maulana	L
2	Adika Gonayasa	L	Anjeli Tajriani Raihanna	P
3	Aliffandra azka C.V	L	Annisa Rahma ADriani	P
4	Almira Jessenia	P	Aqila Fahrina Kamil	P
5	Alnarda Mareyra Tiasa S.	P	Aurelia Khoirunnisa A	P
6	Ama Alfiatul Chusna	P	Aurellia Febrianty	P
7	Amrina Rosyada	P	Azizah Alif Habibillah	P
8	Atalik Jusuf Chadnezar	L	Azzahra Shafa Gaisani	P
9	Azkiya Zahwa Mahdiyani	P	Clarisa Indira Warakanya	P
10	Davina Auliarahma M.	P	Kintan Tanaya Hanindita	P
11	Dhia Syahidaa Wardania	P	Majida Salma	P

⁹Data diambil dari buku absen siswa kelas 5 MIN Malang I tahun pelajaran 2015/2016.

No	Nama Siswa			
	Kelas 5A	L/P	Kelas 5B	L/P
12	Diva Varrel Tsalsabina	P	Muhammad Dani Al abrori	L
13	Edgar Davin Danuarta	L	Muhammad Hasby Risky A	L
14	Farahal Adibah	P	Muhammad Kahfi	L
15	Hanindyo Riski Wibowo	L	Muhammad Rizal Al Baihaqi	L
16	Khansa Ilham Ramadhani	L	Muhammad Rizki Ar Rasyid	L
17	Kisfa Azka Khalisa	P	Muhammad Syarif	L
18	Mufhida Noer Aulia	P	Nadiatul abidah	P
19	Muhammad Afiq Rafa A	L	Nadiyah amalia Dwi A	P
20	Muhammad Rayhan Adinata	L	Nailah Nuril Hikmah	P
21	Muhammad Rizky Damary	L	Naila Shabrina Putri	P
22	Nailah Khansa' Sharfina	P	Nuzulia Saida Barky	P
23	Nauva Farizia Alfina	P	Prasidya Mazeed El F	L
24	Rahmania Novita Dwi P	P	Rafa Brilliant Al Fariza	L
25	Raynar Defansyah Fauzan	L	Rizvanda Erinne Maulida	P
26	Rey Rizkio Firdaus	L	Salsabila ranaita Ahmad	P
27	Salma Majid Asroni	P	Saufa Hadia faradisa	P
28	Salsabila Dwi Maharani	P	Tario Danendra Athaya	L
29	Sheva Achmad Ardiansyah	L	Zakiyyah Rahma Arini	P
30	Syayida Roisatus Zahiro	P	Zeinnita Yumna Al Mirah	P
31	Wavia Naura Valchana	P		

c. Sarana dan Prasarana

Bangunan MIN Malang I terletak di atas tanah seluas 6.753 m² dengan luas bangunan sebesar 8.900 m². Adapun ruangan-ruangan yang terdapat di MIN Malang I meliputi: pos satpam, ruang kepala madrasah, ruang wakaur, ruang tamu, ruang tata usaha, musola dan tempat wudhu, ruang komite, ruang UKS, ruang kantin/toko, ruang guru I dan II, dapur, ruang musik/karawitan, ruang komputer, ruang bendahara, ruang kordinator bidang, gudang, ruang multimedia, ruang perpustakaan, ruang

serbaguna/ aula, kamar mandi/WC, lapangan olah raga, sanggar pramuka, laboratorium IPA, laboratorium Matematika, laboratorium IPS, dan 48 ruangan kelas.¹⁰

d. Pengembangan Bakat dan Minat Siswa

Untuk memberikan layanan kepada siswa terutama untuk mengakomodir adanya berbagai kecerdasan, maka MIN Malang I berusaha untuk senantiasa memfasilitasi dan mengoptimalkan kompetensi siswa baik di bidang akademik maupun non akademik. Dalam hal kompetensi non akademik, MIN Malang I menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler atau yang disebut dengan Pengembangan Minat dan Bakat (PMB). Di MIN Malang I terdapat 24 unit kegiatan yang dapat dirinci sebagai berikut:

1. Basket
2. Bulutangkis
3. Futsal
4. Renang
5. Catur
6. Angklung
7. Melukis
8. Menari
9. Drama
10. Menyanyi/ vokal
11. Tahfidz Quran

¹⁰Majalah Kontak MIN Malang I Edisi Mei 2015 (Malang: MIN Malang I, 2015)

12. Qirah
13. Musik kreatif
14. Karawitan
15. Bercerita dan pidato
16. Bahasa Inggris
17. Jurnalistik
18. Komputer
19. Robotik
20. Daur ulang
21. Komik
22. MSC IPA
23. MSC Matematika
24. Pramuka

Kegiatan Pengembangan Minat dan Bakat (PMB) dilaksanakan setiap hari Sabtu dengan pembagian waktu sebagai berikut:

- Kegiatan PMB untuk kelas 1 dan 2 dilaksanakan pada pukul 09.00 – 10.45 WIB.
- Kegiatan PMB untuk kelas 3, 4, dan 5 dilaksanakan pada pukul 10.00 – 12.30 WIB.

B. Paparan Data

1. Tahap Persiapan

- a. Menentukan populasi sebagai subyek penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Malang I. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Malang I tahun pelajaran 2015/2016.

- b. Mengobservasi sarana dan prasarana sekolah untuk mendukung pelaksanaan penelitian.

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah sarana dan prasarana sekolah yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Malang I Kota Malang.

- c. Merancang kegiatan pembelajaran

- 1) Menyusun Silabus dan membuat RPP (Terlampir)

Penyusunan RPP untuk kebutuhan penelitian ini menggunakan panduan RPP berdasarkan Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses. Pembuatan RPP didasarkan pada materi pokok *Public Services*. Setelah materi ditentukan, selanjutnya membuat indikator sesuai dengan SK dan KD. Langkah selanjutnya adalah menyusun langkah-langkah pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

2) Membuat Media Pembelajaran (Terlampir)

Materi yang disampaikan kepada siswa dalam penelitian eksperimen ini menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan *game meow (memorizing and whispering)*. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kartu paragraf yang akan ditulis kembali oleh setiap siswa dalam setiap kelompok.

3) Membuat soal Pretest dan Posttest

Soal pretest dan posttest dibuat berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok. Bentuk dan isi soal pretest dan posttest adalah sama. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah diadakan perlakuan pada kelompok eksperimen. Pretest dan posttest juga dilakukan pada kelompok kontrol untuk selanjutnya dibandingkan antara nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Tahap Pretest

Pretest dilakukan pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen untuk mengetahui keadaan awal sebelum dilaksanakan pembelajaran. Soal pretest terdiri dari 30 soal pilihan ganda. Kelompok eksperimen diberlakukan pada siswa kelas 5A yang berjumlah 31 siswa sedangkan kelompok kontrol diberlakukan pada kelas 5B yang berjumlah 31 siswa. Selain itu pretest juga diberikan untuk mengetahui kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Begitu juga dengan kelompok kontrol dimana

siswa pada kelompok ini juga akan mendapatkan bentuk pretest yang sama.

3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran di kelompok eksperimen berlangsung empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai ketiga menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan pada pertemuan keempat menggunakan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow*.

Sesuai dengan dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang di buat oleh guru, penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow* adalah sebagai berikut :

1. Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan menanyakan kabar siswa dan membaca basmalah bersama-sama .

Good morning students. How are you today?

Let's start the lesson by saying basmalah together.

- Guru menanyakan siswa yang tidak hadir pada hari itu
- Apersepsi : guru mengulang pelajaran minggu yang lalu dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan sehari-hari.
- Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf.
- Motivasi: guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

2. Kegiatan Inti

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan menyusun sebuah paragraf dengan cara menghafal dan membisikkan kata.
- Guru menjelaskan cara bermainnya kepada siswa.
 1. Di depan kelas akan dipersiapkan sebuah paragraf yang telah disiapkan oleh guru.
 2. Satu orang perwakilan dari kelompok (secara bergantian) maju untuk membaca bagian (kata-kata) dari paragraf tersebut dan menghafalkannya. Siswa menghafal sesuai dengan kemampuannya masing-masing, boleh satu kata, dua kata atau lebih.
 3. Setelah selesai, siswa tersebut kembali menuju kelompoknya dan membisikkan kata-kata yang sudah dihafalkan kepada teman-teman dalam kelompoknya.
 4. Kelompok akan mendiskusikan kata-kata yang dibisikkan oleh temannya tersebut dan menuliskannya di selembar kertas yang telah disiapkan. Begitu seterusnya sampai semua kalimat berhasil ditulis dan menjadi sebuah paragraf yang utuh.
- Guru meletakkan kertas yang berisi paragraf di depan kelas dan selembar kertas HVS untuk tiap-tiap kelompok.

- Satu orang siswa maju dan membaca bagian (kata-kata) dalam paragraf dan menghafalkannya.
- Setelah hafal, siswa tersebut kembali ke kelompoknya dan membisikkan kata-kata atau kalimat yang sudah dihafalkannya. Anggota kelompok mendiskusikan dan menuliskan kata-kata tersebut di selembar kertas yang telah disiapkan.
- Setelah selesai, anggota kelompok yang lain maju dan menghafal lanjutan dari kata-kata/ kalimat yang telah dituliskan. Begitu seterusnya sampai menjadi sebuah paragraf yang utuh.
- Guru mengamati jalannya pembelajaran dan memberikan bimbingan pada saat siswa melakukan permainan.
- Hasil pekerjaan tiap kelompok ditukar dengan kelompok lainnya.
- Guru menayangkan paragraf di depan kelas, tiap kelompok akan memeriksa hasil pekerjaan kelompok lain.
- Guru menilai hasil diskusi tiap kelompok.

3. Penutup

- Guru memberikan reward dengan memberikan poin kepada kelompok yang berhasil menuliskan paragraf dengan benar.
- Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan isi paragraf yang telah ditulis.
- Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdalah bersama-sama.

4. Tahap Postest

Pada tahapan ini dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil akhir belajar. Hasil tes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan dianalisa untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Soal posttest yang digunakan berbentuk pilihan ganda atau *multiple choice* yang akan mengukur aspek kognitif siswa. Muatan soalnya sama dengan soal pretest.

C. Analisa Data

1. Analisis Statistik

a. Analisis Statistik Deskriptif Variabel

1) Karakteristik Kelas Eksperimen 5A

Pada penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh data bahwa kelas 5A sebagai kelas eksperimen terdiri dari 31 siswa dimana siswa laki-laki berjumlah 12 orang (38,7%) dan siswa perempuan berjumlah 19 orang (61,3%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Karakteristik Kelas Eksperimen 5A MIN Malang I

Jenis Kelamin	Jumlah	Prosentase (%)
Laki- laki	19	38,7
Perempuan	12	61,3
Total	31	100

2) Daftar nilai siswa kelas eksperimen 5A

Tabel 4.5 Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen 5A

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Posttest
1	Adelia Lutfianda Putri	P	70	97
2	Adika Gonayasa	L	67	100
3	Aliffandra azka C.V	L	77	97
4	Almira Jessenia	P	83	97
5	Alnarda Mareyra Tiasa S.	P	73	100
6	Ama Alfiatul Chusna	P	67	97
7	Amrina Rosyada	P	83	100
8	Atalik Jusuf Chadnezar	L	70	97
9	Azkiya Zahwa Mahdiyani	P	63	100
10	Davina Auliarahma M.	P	67	100
11	Dhia Syahidaa Wardania	P	50	87
12	Diva Varrel Tsalsabina	P	77	100
13	Edgar Davin Danuarta	L	87	100
14	Farahal Adibah	P	70	100
15	Hanindyo Riski Wibowo	L	90	100
16	Khansa Ilham Ramadhani	L	67	90
17	Kisfa Azka Khalisa	P	63	100
18	Mufhida Noer Aulia	P	57	97
19	Muhammad Afiq Rafa A	L	60	100

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Posttest
20	Muhammad Rayhan Adinata	L	80	93
21	Muhammad Rizky Damary	L	87	100
22	Nailah Khansa' Sharfina	P	70	100
23	Nauva Farizia Alfina	P	43	77
24	Rahmania Novita Dwi P	P	77	100
25	Raynar Defansyah Fauzan	L	80	100
26	Rey Rizkio Firdaus	L	80	100
27	Salma Majid Asroni	P	70	90
28	Salsabila Dwi Maharani	P	73	97
29	Sheva Achmad Ardiansyah	L	73	100
30	Syayida Roisatus Zahiro	P	50	100
31	Wavia Naura Valchana	P	50	100
Jumlah			2174	3016
Rata-rata			70,1	97,3
Prosentase Kenaikan			38,8%	

Tabel 4.5 menunjukkan daftar nilai kelas eksperimen 5A yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow*. Sebelum diberikan metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow*, siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest untuk mengetahui sejauh mana tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang akan

dipelajarinya. Dari hasil pretes dari siswa 5A yang berjumlah 31 tersebut didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 70,1. Selanjutnya siswa diberi materi dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif, kemudian mereka diberi soal postest. Hasil postest siswa menunjukkan rata-rata nilainya berjumlah 97,3.

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan postest berdasarkan penggunaan metode pembelajaran *game meow* maka dilakukan uji perbedaan rata-rata (Uji t). Pada uji t, hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata - rata nilai siswa pretest dan postest pada metode pembelajaran *meow*

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata - rata nilai siswa pretest dan postest pada metode pembelajaran *meow*

Dari hipotesis tersebut, tolak H_0 jika signifikansi $< 0,05$, dan terima H_0 jika signifikansi $\geq 0,05$.

Berdasarkan hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perbandingan Nilai siswi pada Metode pembelajaran *Meow*

Metode pembelajaran	Test	N	Rata-rata \pm SD	t	Signifikansi
<i>Meow</i>	Pre Test	31	70,129 \pm 11,721	-14,547	0,000
	Pos Test	31	97,290 \pm 5,107		

Pada metode pembelajaran *meow* (Kelas 5A), pada pretest diperoleh rata-rata nilai siswi sebesar 70,129 dengan standar

deviasi sebesar 11,721. Sedangkan pada posttest diperoleh rata-rata nilai siswi sebesar 97,290 dengan standar deviasi sebesar 5,107. Pada Tabel 5.1 diperoleh nilai t sebesar -14,547 dan signifikansi sebesar 0,000, di mana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga H_0 ditolak. Oleh karena itu disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *meow*. Selain itu, dapat disimpulkan pula bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *meow*. Dapat dikatakan bahwa pengaruh metode pembelajaran *meow* terhadap peningkatan rata-rata nilai siswa menunjukkan keefektifan metode pembelajaran yang digunakan.

3) Daftar nilai kelas kontrol 5B

Tabel 4.7 Daftar Nilai Kelas Kontrol 5B

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Posttest
1	Aiman Yoviar Maulana	L	60	77
2	Anjeli Tajriani Raihana	P	67	83
3	Annisa Rahma Andriani	P	77	90
4	Aqila fahrina Kamil	P	73	80
5	Aurelia Khoirunnisa Az Zahra	P	70	77
6	Aurellia Febrianti	P	70	87

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Posttest
7	Azizah Alif Habibah	P	80	90
8	Azzahra Shafa gaisani	P	80	90
9	Clarisa Indira Warakarya	P	70	83
10	Kintan Tanaya Hanindita	P	77	90
11	Majida Salma	P	70	83
12	Muhammad Dani Al Abrori	L	50	67
13	Muhammad Hasby Rizky Assyifa'	L	83	80
14	Muhammad Kahfi	L	73	77
15	Muhammad Rizal Baihaqi	L	73	70
16	Muhammad Rizqi Ar Rasyid	L	80	100
17	Muhammad Syarif	L	77	77
18	Nadiatul Abidah	P	67	67
19	Nadiyah Amalia Dwi aprilia	P	80	70
20	Naila Nuril Hikmah	P	60	67
21	Naila Shabrina Putri	P	60	80
22	Nuzulia Saida Barky	P	50	60
23	Prasidya Mazeed El Fazlullah	L	80	100
24	Rafa Brilliant Al Fariza	L	90	100
25	Rizvanda Erinne Maulida	P	70	87
26	Salsabilla Ranaita Ahmad	P	67	80
27	Saufa Hadia Faradisa	P	63	90

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Postest
28	Tario Denandra Athaya	L	40	50
29	Zakiyyahh Rahma Arini	P	67	57
30	Zeinnita Yumina Almirah	P	80	77
Jumlah			2104	2386
Rata-rata			70,1	79,5
Prosentase Kenaikan			13,4%	

Tabel 4.6 menunjukkan daftar nilai kelas kontrol yaitu kelas 5B yang tidak mendapatkan perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif. Dari hasil pretest didapatkan rata-rata nilai siswa sebesar 70,1. Kemudian diberikan soal tes lagi didapatkan rata-rata nilai posttest sebesar 79,5. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai siswi antara pretest dan posttest berdasarkan penggunaan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, uji yang digunakan adalah uji t Berpasangan.

Pada Uji t Berpasangan, hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata - rata nilai siswa pretest dan posttest pada metode pembelajaran konvensional

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata - rata nilai siswi pretest dan posttest pada metode pembelajaran konvensional

Berdasarkan hasil uji t Berpasangan pada Lampiran diperoleh pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perbandingan Nilai Siswi pada Kelas Kontrol

Metode pembelajaran	Test	N	Rata-rata ± SD	t	Signifikansi
Konvensional	Pre Test	30	70,133 ± 10,871	-5,630	0,000
	Pos Test	30	79,533 ± 12,317		

Pada kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional (Kelas 5B), diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 70,133 dengan standar deviasi sebesar 10,871. Sedangkan, pada posttest diperoleh rata-rata nilai sebesar 79,533 dengan standar deviasi sebesar 12,317. Pada Tabel 4.8, diperoleh nilai t berpasangan sebesar -5,630 dan signifikansi sebesar 0,000, di mana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga diputuskan H_0 ditolak. Oleh karena itu disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai siswi sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, dapat disimpulkan pula bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Jika dibandingkan hasil pretest dan posttest maka diperoleh prosentase kenaikan sebesar 13,4%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest siswa kelas kontrol menunjukkan hasil yang lebih baik dari hasil pretest.

4) Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai siswi sesudah perlakuan antara metode pembelajaran *meow* dan metode pembelajaran konvensional. Uji yang digunakan adalah uji t tidak Berpasangan.

Pada Uji t tidak Berpasangan, hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

Hipotesis:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata - rata nilai siswa sesudah perlakuan metode pembelajaran *meow* dan metode pembelajaran konvensional

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata - rata nilai siswa sesudah perlakuan metode pembelajaran *meow* dan metode pembelajaran konvensional

Dari hipotesis tersebut, tolak H_0 jika signifikansi $< 0,05$, dan terima H_0 jika signifikansi $\geq 0,05$.

Berdasarkan hasil uji t tidak berpasangan pada lampiran diperoleh pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Perbandingan Nilai siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Metode pembelajaran	N	Rata-rata ± SD	t tidak Berpasangan	Signifikansi
<i>Meow</i>	31	97,290 ± 5,107	7,312	0,000
Konvensional	31	79,533 ± 12,317		

Pada metode pembelajaran *meow* diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 97,290 dengan standar deviasi sebesar 5,107. Sedangkan, pada metode pembelajaran konvensional (kelas kontrol) diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 79,533 dengan standar deviasi sebesar 12,317. Pada Tabel 4.9, diperoleh nilai t tidak Berpasangan sebesar 7,312 dan signifikansi sebesar 0,000, di mana nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sehingga diputuskan H_0 ditolak. Oleh karena itu disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai siswa menggunakan metode pembelajaran *meow* dan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji deskriptif, rata-rata nilai siswi menggunakan metode pembelajaran *meow* memberikan nilai skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai siswi menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, hal tersebut juga didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara siswi yang menggunakan metode pembelajaran *meow* dan konvensional. Hal ini

mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *meow* cenderung menghasilkan hasil penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan hasil pembelajaran yang diperoleh dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Angket

Angket diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh pembelajaran kooperatif ini dapat membentuk kemampuan kerjasama siswa. Indikator dalam mengukur kerjasama siswa didasarkan pada Model Penilaian Pencapaian Peserta Didik yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama RI. Angket yang dibuat dalam bentuk skala *likert* ini diberikan dalam bentuk penilaian teman sejawat dimana tiap siswa menilai satu teman dalam kelompoknya pada saat sebelum pembelajaran maupun setelah materi terselesaikan. Kemudian angket tersebut akan diolah menjadi data numerik. Selanjutnya hasil dari angket kedua kelompok ini akan dibandingkan. Dari data tersebut akan diketahui apakah metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow* memberikan kontribusi bagi pembentukan kemampuan kerjasama siswa.

Untuk lebih jelasnya hasil dari angket siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian Teman Sejawat
Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Pretest		Posttest		Prosentase Kenaikan
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	
1	Adelia Lutfianda Putri	3.60	Sangat baik	3.60	Sangat baik	0.00%
2	Adika Gonayasa	2.80	Baik	3.60	Sangat baik	28.57%
3	Aliffandra azka C.V	2.40	Baik	2.60	Baik	8.33%
4	Almira Jessenia	2.60	Baik	3.20	Baik	23.08%
5	Alnarda Mareyra Tiasa	2.80	Baik	3.20	Baik	14.29%
6	Ama Alfiatul Chusna	2.00	Cukup	3.20	Baik	60.00%
7	Amrina Rosyada	3.40	Sangat baik	3.60	Sangat baik	5.88%
8	Atalik Jusuf Chadnezar	1.60	Cukup	2.20	Cukup	37.50%
9	Azkiya Zahwa M	2.20	Cukup	2.20	Cukup	0.00%
10	Davina Auliarahma M.	2.80	Baik	3.20	Baik	14.29%
11	Dhia Syahidaa Wardania	2.20	Cukup	2.40	Baik	9.09%
12	Diva Varrel Tsalsabina	2.60	Baik	3.00	Baik	15.38%
13	Edgar Davin Danuarta	3.60	Sangat baik	4.00	Sangat baik	11.11%
14	Farahal Adibah	1.80	Cukup	3.00	Baik	66.67%
15	Hanindyo Riski Wibowo	3.40	Sangat baik	3.60	Sangat baik	5.88%
16	Khansa Ilham R.	2.20	Cukup	4.00	Sangat baik	81.82%
17	Kisfa Azka Khalisa	2.40	Baik	2.40	Baik	0.00%
18	Mufhida Noer Aulia	2.40	Baik	3.20	Baik	33.33%
19	Muhammad Afiq Rafa	3.20	Baik	3.40	Sangat baik	6.25%
20	M. Rayhan Adinata	2.20	Cukup	3.60	Sangat baik	63.64%
21	M. Rizky Damary	2.80	Baik	3.40	Sangat baik	21.43%
22	Nailah Khansa' Sharfina	2.00	Cukup	2.20	Cukup	10.00%
23	Nauva Farizia Alfina	3.00	Baik	2.60	Baik	- 13.33%

No	Nama Siswa	Pretest		Postest		Prosentase Kenaikan
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	
24	Rahmania Novita Dwi P	3.60	Sangat baik	3.80	Sangat baik	5.56%
25	Raynar Defansyah F.	3.40	Sangat baik	3.60	Sangat baik	5.88%
26	Rey Rizkio Firdaus	2.00	Cukup	3.60	Sangat baik	80.00%
27	Salma Majid Asroni	3.00	Baik	3.60	Sangat baik	20.00%
28	Salsabila Dwi Maharani	3.30	Baik	3.60	Sangat baik	9.09%
29	Sheva Achmad A.	3.60	Sangat baik	3.60	Sangat baik	0.00%
30	Syayida Roisatus Zahiro	2.60	Baik	3.80	Sangat baik	46.15%
31	Wavia Naura Valchana	2.20	Cukup	2.60	Baik	18.18%
Rata-rata		2.70	Baik	3,20	Baik	19,00%

Tabel 4.10 menunjukkan hasil angket siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow*. Sebelum mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif, siswa diberikan angket penilaian teman sejawat untuk mengetahui sejauh mana siswa memiliki kemampuan kerja sama. Dari 31 siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa 30 siswa mengalami kenaikan pada kemampuan kerjasama mereka setelah adanya perlakuan. Hanya 1 siswa yang mengalami penurunan dalam hal kemampuan kerjasamanya. Jika dibandingkan antara rata-rata hasil nilai sebelum adanya perlakuan dan setelah adanya perlakuan maka prosentase kenaikannya sebesar 19,00%.

**Tabel 4.11 Hasil Angket Penilaian Teman Sejawat
Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Pretest		Postest		Prosentase
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	Kenaikan
1	Aiman Yoviar Maulana	1.00	Kurang	2.60	Kurang	160.00%
2	Anjeli Tajriani R	3.80	Sangat baik	3.80	Baik	0.00%
3	Annisa Rahma Adriani	3.80	Baik	3.80	Sangat baik	0.00%
4	Aqilah Fahrina Kamil	2.40	Baik	2.20	Cukup	-8.33%
5	Aurelia Khoirunnisa	3.80	Sangat baik	3.60	Sangat baik	-5.26%
6	Aurellia Febrianty	4.00	Sangat baik	4.00	Sangat baik	0.00%
7	Azizah Alif Habibillah	3.00	Baik	3.00	Baik	0.00%
8	Azzahra Shafa Ghaisani	3.20	Baik	3.00	Baik	-6.25%
9	Clarisa Indira Warakanya	3.00	Baik	2.60	Baik	-13.33%
10	Kintan Tanaya Hanindita	3.20	Baik	3.00	Baik	-6.25%
11	Majida Salma	3.00	Baik	3.40	Baik	13.33%
12	Muhammad Dani Al Abrori	2.00	Cukup	2.00	Cukup	0.00%
13	Muhammad Hasby R	1.80	Cukup	2.30	Cukup	27.78%
14	Muhammad Kahfi	3.00	Baik	2.80	Baik	-6.67%
15	Muhammad Rizal Al B	3.00	Baik	3.00	Baik	0.00%
16	Muhammad Rizqi Ar R	3.60	Sangat baik	3.80	Sangat baik	5.56%
17	Muhammad Syarif	2.80	Baik	2.40	Baik	-14.29%
18	Nadiatul Abidah	3.60	Sangat baik	3.20	Baik	-11.11%
19	Nadiyah Amalia Dwi	3.20	Baik	3.00	Baik	-6.25%
20	Naila Nuril Hikmah	3.40	Baik	2.80	Baik	-17.65%
21	Naila Shabrina Putri	3.40	Sangat baik	2.60	Baik	-23.53%
22	Nuzulia Saida Barky	2.60	Baik	2.60	Baik	0.00%
23	Prasidya Mazeed El F	4.00	Sangat baik	4.00	Sangat baik	0.00%
24	Rafa Brilliant Al Fariza	3.60	Sangat baik	3.40	Sangat baik	-5.56%
25	Rizvanda Erinne M	3.40	Sangat baik	3.20	Baik	-5.88%
26	Salsabila Ranaita A	4.00	Sangat baik	4.00	Sangat baik	0.00%
27	Saufa Hadia Faradisa	2.60	Baik	2.40	Baik	-7.69%
28	Tario Denandra Athaya	1.20	Kurang	1.40	Cukup	16.67%
29	Zakiyyah Rahma Arini	3.20	Baik	2.80	Baik	-12.50%
30	Zeinnita Yumina A	2.80	Baik	2.80	Baik	0.00%
Rata-rata		3.05	Baik	2.98	Baik	-2.08%

Tabel 4.11 menunjukkan hasil penilaian teman sejawat pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif. Angket diberikan kepada siswa sebelum materi diberikan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kerjasama siswa. Kemudian setelah materi terselesaikan, angket yang sama juga diberikan pada kelas kontrol ini. Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil posttest menunjukkan sebanyak 18 siswa (60%) mengalami prosentase penurunan pada kemampuan kerjasamanya; 5 siswa (16,7%) mengalami prosentase kenaikan pada kemampuan kerjasamanya; dan 7 siswa (23%) tidak mendapatkan perubahan pada kemampuan kerjasamanya.

3. Hasil Observasi dan Wawancara

a. Observasi

Pengambilan data melalui observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas pembelajaran pada kelas eksperimen yang memberlakukan pembelajaran kooperatif dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Data yang diambil melalui observasi ini hanya sebagai data penunjang untuk melengkapi data utama yang diambil dari hasil posttest dan pretest.

1) Observasi aktivitas guru pada kelas eksperimen

Observasi aktivitas pembelajaran dilakukan peneliti pada pertemuan keempat. Selama observasi, peneliti menemukan beberapa hal yang

terkait dengan aktivitas guru saat pembelajaran berlangsung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel hasil observasi aktivitas guru berikut ini:

Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Kelas Eksperimen

NO	Aspek Pengamatan Guru	Pengamatan		
		Ya	Tidak	Bentuk Kegiatan
1	Tahap 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa			
	a. Memberikan apersepsi			Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan cara menggali informasi kepada siswa tentang sebuah gambar (bank).
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran			Menyampaikan materi yang akan dibahas yaitu tentang <i>Public Services</i>
	c. Memotivasi siswa untuk belajar			Memberian nasehat kepada siswa untuk tetap semangat belajar.
2	Tahap 2 Menyajikan informasi			
	a. Menyajikan materi melalui demonstrasi atau media lainnya			Memberikan materi tentang <i>Public Services</i> lewat LCD
	b. Memberikan pertanyaan untuk menelusuri materi prasarat			Menggali pemahaman siswa tentang aktivitas yang dapat dilakukan di beberapa tempat umum.
	c. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya			Meminta siswa untuk bertanya. Rey : menambahkan tempat umum "bus station"
	d. Memberikan umpan balik			Guru menambahkan ativitas di <i>bus station</i>
3	Tahap 3 Pengorganisasian kelompok			
	• Memberikan penjelasan cara membentuk kelompok			Siswa diminta untuk berhitung 1 – 6 untuk membuat kelompok
	• Memberikan bimbingan kepada siswa agar melakukan transisi secara efektif dan efisien			Siswa diminta untuk bergabung dengan kelompok masing-masing. Guru menunjukkan tempat untuk tiap-tiap kelompok

	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok 			Guru menjelaskan bahwa siswa akan bekerja dalam kelompok yaitu menuliskan kembali paragraf yang diberikan
4	Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar			
	a. Menjelaskan cara melakukan permainan			Guru menjelaskan aturan permainan dan pentingnya bekerjasama dalam kelompok.
	b. Membimbing siswa dalam melakukan permainan			Guru mengamati tiap kelompok melakukan permainan dan memberikan penjelasan apabila ada siswa yang bertanya.
	c. Memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok			Guru selalu mengingatkan siswa untuk tetap bekerja sama dalam kelompok.
	d. Memotivasi siswa untuk tetap menghargai pendapat temannya			Guru sesekali mengingatkan siswa dalam kelompok untuk selalu mendengarkan pendapat temannya dengan seksama.
	e. Adanya tindakan untuk mengatasi kemacetan belajar siswa			Guru sesekali memberikan saran saat dalam suatu kelompok mengalami suatu perdebatan
5	Tahap 5 Evaluasi			
	a. Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar kelompoknya			Perwakilan tiap kelompok membacakan hasil diskusi kelompoknya.
	b. Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menilai hasil kerja kelompok lain			<ul style="list-style-type: none"> Hasil diskusi tiap kelompok ditukar dengan kelompok yang lain. Guru menayangkan bacaan yang benar melalui LCD Tiap kelompok mempunyai kesempatan untuk mengoreksi pekerjaan kelompok lainnya.

	c. Memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari			<ul style="list-style-type: none"> • Hasil diskusi dikumpulkan • Guru memberikan komentar terhadap hasil diskusi tiap kelompok.
6	Tahap 6 Pemberian penghargaan			
	a. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan benar			Guru memberikan <i>poin</i> kepada kelompok yang hasil kerja kelompoknya benar
	b. Memotivasi kelompok yang belum berhasil untuk tetap semangat dalam belajar			Guru memberikan motivasi dan nasehat kepada siswa untuk senantiasa semangat dalam belajar.
	Jumlah skor perolehan	20	0	
	Nilai hasil observasi	40	0	
	Nilai rata-rata	100%	0	
	Skor maksimal	40	0	

Berdasarkan tabel 4.12 hasil observasi menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, guru melakukan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam pembelajaran kooperatif, dengan prosentase 100%. Tahapan-tahapan tersebut meliputi menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa (tahap 1); menyajikan informasi (tahap 2); pengorganisasian kelompok (tahap 3); membimbing kelompok bekerja dan belajar (tahap 4); evaluasi (tahap 5); dan pemberian penghargaan (tahap 6). Bentuk aktivitas guru pada tahap 1 meliputi apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa. Pada tahap ini guru menggali informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dengan cara menunjukkan

gambar sebuah bank. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu yaitu mengenal *public places*.

Pada tahap 2 guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menunjukkan beberapa gambar *public places* melalui tayangan LCD. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan tentang materi yang dipelajari.

Pada tahap 3 guru melakukan pengorganisasian kelompok untuk mengerjakan tugas yang akan diberikan. Kelompok dibentuk secara heterogen dengan cara meminta siswa untuk berhitung 1-6. Kemudian mereka diminta untuk bergabung dengan temannya yang mempunyai nomor sama. Guru selanjutnya menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan mengerjakan tugas kelompok dengan menggunakan *game meow*.

Pada tahap 4 sebelum melakukan *game meow*, guru memberikan penjelasan tentang aturan permainannya. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebatas membimbing kelompok dalam melakukan *game meow* ini. Pada tahap ini guru sesekali mengingatkan siswa untuk tetap bekerja sama dalam kelompoknya dan menghargai orang lain.

Pada tahap 5 semua kelompok mempunyai kesempatan untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya. Selain itu hasil diskusi kelompok ditukar dengan kelompok lain untuk dilihat kebenarannya. Guru menayangkan paragraf yang benar melalui tayangan LCD.

Pada tahap 6 siswa bersama-sama merayakan keberhasilan kelompoknya. Guru memberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok yang hasil diskusinya benar. Selain itu guru juga memberikan motivasi kepada siswa yang belum berhasil untuk tetap bersemangat.

2) Observasi aktivitas guru pada kelas kontrol

Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Kelas Kontrol

NO	Aspek Pengamatan Guru	Pengamatan		
		Ya	Tidak	Bentuk Kegiatan
1	Tahap 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa			
	a. Memberikan apersepsi			Menggali informasi kepada siswa tentang contoh-contoh tempat umum (<i>public services</i>)
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran			Menyampaikan materi yang akan dibahas yaitu tentang <i>Public Services</i>
	c. Memotivasi siswa untuk belajar			Memberikan nasehat kepada siswa untuk tetap semangat belajar.
2	Tahap 2 Menyajikan informasi			
	a. Menyajikan materi melalui demonstrasi atau media lainnya			<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membuka buku cetak halaman 41. • Guru memberi contoh pengucapan kosa kata pada halaman tersebut • Siswa mencatat kosa kata tersebut di buku PS
	b. Memberikan pertanyaan untuk menelusuri materi prasarat			
	c. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya			Guru mempersilakan siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dibahas
	d. Memberikan umpan balik			
3	Tahap 3 Pengorganisasian kelompok			
	a. Memberikan penjelasan cara membentuk kelompok			Guru meminta siswa mengerjakan latihan soal

				halaman 42.
	b. Memberikan bimbingan kepada siswa agar melakukan transisi secara efektif dan efisien			
	c. Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok			
4	Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar			
	a. Menjelaskan cara melakukan permainan			
	b. Membimbing siswa dalam melakukan permainan			
	c. Memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok			
	d. Memotivasi siswa untuk tetap menghargai pendapat temannya			
	e. Adanya tindakan untuk mengatasi kemacetan belajar siswa			Guru menghampiri siswa dan melihat pekerjaan siswa. Di beberapa siswa berhenti dan memberikan penjelasan.
5	Tahap 5 Evaluasi			
	a. Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar kelompoknya			
	b. Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menilai hasil kerja kelompok lain			Guru dan siswa mengoreksi tugas bersama-sama.
	c. Memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari			
6	Tahap 6 Pemberian penghargaan			
	a. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan benar			Guru memberikan <i>poin</i> kepada siswa yang pekerjaannya benar semua.
	b. Memotivasi kelompok yang belum berhasil untuk tetap semangat dalam belajar			
	Jumlah skor perolehan	7	0	
	Nilai hasil observasi	14	0	
	Nilai rata-rata	35%	0	

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa aktifitas guru pada kelas kontrol (5B) dalam melakukan pembelajaran sebanyak 35%. Kegiatan pembelajaran hanya sebatas menyampaikan tujuan pembelajaran; memberikan apersepsi; memotivasi siswa untuk belajar; menyajikan materi melalui demonstrasi atau media lainnya; memberikan kesempatan siswa untuk bertanya; memberikan tindakan untuk mengatasi kemacetan belajar; dan memberikan *reward* kepada siswa yang menyelesaikan tugas dengan benar.

2) Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dilakukan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Untuk mengumpulkan data pada tahap ini, peneliti melibatkan enam (6) observer sesama rekan guru untuk mengamati aktivitas setiap siswa dalam setiap kelompok. Untuk lebih lengkapnya data pada observasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a. Hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen

Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

NO	Aspek Pengamatan Siswa	Kelompok						Jumlah	Prosetase
		1	2	3	4	5	6		
1	Tahap 1								
	Menjawab pertanyaan guru tentang pelajaran sebelumnya	2	1	1	1	2	3	10	32%
2	Tahap 2								
	a. Menyimak penjelasan guru tentang materi yang dipelajari	5	5	5	5	5	6	31	100%
	b. Menjawab pertanyaan guru tentang materi yang	2	3	3	2	2	1	13	41%

	dipelajari								
	c. Siswa tidak segan untuk bertanya tentang materi yang dipelajari	1	2	2	1	1	1	8	26%
3	Tahap 3								
	a. Siswa membentuk kelompok	5	5	5	5	5	6	31	100%
	b. Kelompok terdiri dari jenis kelamin dan kemampuan yang berbeda	5	5	5	5	5	6	31	100%
4	Tahap 4								
	a. Semua siswa terlibat aktif dalam kerja kelompok	5	5	5	4	5	6	30	97%
	b. Adanya sikap saling menghargai pendapat orang lain	5	5	5	4	5	6	30	97%
	c. Adanya sikap memecahkan permasalahan dalam kelompok	5	5	5	4	5	6	30	97%
	d. Siswa tidak segan bertanya apabila menghadapi permasalahan dalam kelompok	1	2	3	2	3	4	15	48%
5	Tahap 5								
	a. Semua kelompok berkesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok	1	1	1	1	1	1	6	19,4%
	b. Siswa tidak segan memberikan koreksi terhadap hasil kerja kelompok lain	5	5	5	4	5	6	30	97%
	c. Bersedia menerima masukan dari orang lain	5	5	5	5	5	6	31	100%
6	Tahap 6								
	a. Merayakan keberhasilan kelompok dengan mengucapkan syukur	5	5	5	5	5	6	31	100%
	b. Menghargai kelompok lain yang belum berhasil	5	5	5	5	5	6	31	100%

Pada tabel 4.14 dapat dilihat aktivitas siswa dalam setiap kelompok pada kelompok eksperimen yang menerapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow*. Dari 31 siswa pada kelompok eksperimen didapatkan data sebagai berikut: siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru tentang pelajaran sebelumnya berjumlah 10

siswa (32%); semua siswa (100%) pada setiap kelompok menyimak penjelasan guru tentang materi yang dipelajari; siswa yang menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari berjumlah 13 siswa (41%); 8 siswa (26%) tidak segan bertanya kepada guru. Pada tahap 3 semua siswa membentuk kelompok yang bersifat heterogen (100%). Pada tahap 4 siswa yang terlibat aktif dalam kerja kelompok berjumlah 30 siswa (97%); 30 siswa (97%) mempunyai sikap saling menghargai pendapat orang lain; 30 siswa (97%) mampu memecahkan permasalahan dalam kelompoknya; dan 15 siswa (48%) tidak segan untuk bertanya kepada guru ketika mereka menghadapi permasalahan dalam kelompoknya. Sedangkan pada tahap 5, setiap kelompok yang diwakili oleh satu siswa berkesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok (19,4%); semua hasil kerja tiap kelompok ditukar dengan kelompok lain sehingga semua siswa memberikan koreksi terhadap hasil kerja kelompok lain. Hanya 1 siswa dalam kelompok IV yang tidak bersedia untuk berpartisipasi mengoreksi hasil kerja kelompok lainnya sehingga didapatkan 30 siswa (97%) yang berperan aktif dalam mengoreksi hasil kerja kelompok lain.

Pada tahap 6 didapatkan data bahwa semua siswa, baik yang berhasil maupun yang belum berhasil, merayakan keberhasilan kelompoknya dengan mengucapkan hamdalah (100%). Tidak ada satupun siswa yang mencemooh kelompok lain yang hasil kerja kelompoknya belum benar.

	kelompok dengan mengucap syukur	0	0	0	0	0	0	0	0%
	b. Menghargai kelompok lain yang belum berhasil	0	0	0	0	0	0	0	0%

Tabel 4.15 menunjukkan aktivitas siswa dalam tiap kelompok pada kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Pada kelas kontrol aktivitas siswa hanya sebatas menjawab pertanyaan guru tentang materi sebelumnya dimana sebanyak 5 siswa (17%) yang aktif berpartisipasi; semua siswa (100%) menyimak penjelasan guru dengan seksama; 3 siswa (10%) menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari; dan sebanyak 1 siswa (3,3%) menyampaikan pertanyaan tentang materi yang dipelajari.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru bidang studi Bahasa Inggris dan siswa. Adapun hasil wawancara yang dapat dikumpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Inggris

Wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Inggris dilakukan sebelum adanya perlakuan dan setelah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.16 Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Studi Bahasa Inggris

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Strategi pembelajaran apa yang biasanya Ibu terapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris?	Sebagian besar saya menggunakan ceramah, tanya jawab, dan diskusi karena dengan diskusi siswa akan

		terlibat aktif dalam pembelajaran.
2	Apa media atau alat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran?	Dapat berupa buku atau media lain seperti LCD dan film, yang penggunaannya disesuaikan dengan materi pembelajarannya.
3	Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran?	Siswa aktif selama proses pembelajaran
4	Apa saja kendala yang sering Ibu temukan dalam pembelajaran?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu yang sangat terbatas sementara banyak model pembelajaran yang ingin dicoba dimana membutuhkan waktu yang lebih lama. 2. Pada saat penerapan diskusi/kerja kelompok banyak waktu yang terbuang karena siswa yang tidak serius mengerjakan sehingga malah tidak begitu efektif.

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel di atas dapat diketahui bahwa metode pembelajaran yang selama ini sering digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Sedangkan media yang biasanya digunakan oleh guru adalah buku cetak English for Kids, LKS Active, dan media lainnya seperti LCD atau film yang penggunaannya disesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan mereka dalam pembelajaran. Namun demikian, ada 2 (dua) kendala yang ditemui oleh guru, yaitu waktu yang sangat terbatas sementara banyak model pembelajaran yang

ingin dicoba dimana membutuhkan waktu yang lebih lama. Selain itu pada saat penerapan diskusi/kerja kelompok banyak waktu yang terbuang karena siswa yang tidak serius mengerjakan sehingga malah tidak begitu efektif.

2) Wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Inggris setelah pelaksanaan pembelajaran kooperatif.

Tabel 4.17 Tabel Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Studi setelah Pembelajaran Kooperatif

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perasaan Ibu setelah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan pembelajaran kooperatif?	Saya merasa senang dan cukup puas. Pembelajaran ini membuat anak-anak lebih semangat dan mengerjakan dengan baik.
2	Bagaimana pendapat Ibu tentang pembelajaran kooperatif?	Pembelajaran kooperatif ini cukup menyenangkan bagi anak-anak dan cukup efektif.
3	Menurut Ibu, apakah ada kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif?	Salah satu kesulitan yaitu dalam menjalankan pembelajaran, anak-anak masih belum sepenuhnya mengikuti aturan main.
4	Apakah pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam memahami materi?	Ya, pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
5	Apakah kesan Ibu terhadap pembelajaran kooperatif?	Pembelajaran ini cukup menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Inggris dapat ditunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menyenangkan dan efektif karena dengan pembelajaran, siswa

dapat lebih semangat dan mengerjakan tugas dengan baik. Namun demikian menurut guru bidang studi ada kesulitan dalam penerapan pembelajaran kooperatif yaitu dalam menjalankan pembelajaran, anak-anak belum sepenuhnya mengikuti aturan mainnya.

3) Wawancara dengan siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif

Wawancara dilakukan pada beberapa siswa yang mewakili tiap kelompoknya. Dalam tiap kelompok akan dipilih salah satu siswa untuk memberikan pendapat mereka tentang penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow* tersebut. Hasil wawancara dengan perwakilan tiap kelompok dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Hasil Wawancara dengan Siswa setelah Pembelajaran Kooperatif

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa			
		Adelia	Atalik	Amrina	Ray Rizkio
1	Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti pembelajaran tadi ?	Senang. Diskusi/tukar pendapat bisa menambah wawasan	Senang karena bisa berkomunikasi dengan orang lain	Senang karena pembelajarannya seru melalui permainan	Biasa- biasa saja karena sudah sering mengalami pada saat les di EF
No	Pertanyaan	Jawaban Siswa			
		Adelia	Atalik	Amrina	Ray Rizkio
2	Apakah dengan pembelajaran	Bisa, karena bisa saling tukar pikiran	Bisa, karena tiap anggota kelompok	Sebagian besar bisa. Jika tidak	Iya. Materi yang dibahas

	tadi kamu dapat memahami materi yang dibahas ?		bisa aktif mengemukakan pendapat dan dikoreksi oleh teman yang lain.	bisa sering tanya teman	jelas/terperinci
3	Apakah media yang digunakan menarik ? Mengapa ?	Lebih seru dan menarik	Menarik karena permainan ini menyenangkan dan melatih kita bekerja dengan teman.	Lebih menarik karena ada permainannya	Lebih menarik karena berbentuk permainan
4	Apakah kamu terlibat aktif dalam pembelajaran ?	Iya	Iya, sedikit karena saya sakit.	Iya, ikut berpartisipasi.	Iya
No	Pertanyaan	Jawaban Siswa			
		Azkiya	Salsabila	Alnarda	
1	Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti pembelajaran tadi ?	Senang karena bisa membantu orang lain.	Senang, seru waktu maju menghafalkan.	Senang bisa membantu mengingat kosa kata sambil bermain.	
2	Apakah dengan pembelajaran tadi kamu dapat memahami materi yang dibahas ?	Iya, lebih mudah memahami.	Bisa.	Iya sebagian besar.	
3	Apakah media yang digunakan menarik ? Mengapa ?	Lebih menarik karena bisa sambil bermain.	Menarik, ada permainan Nya	Iya karena bisa saling bekerja sama dan berkompetisi dengan kelompok yang lain.	
4	Apakah kamu	Iya,	Iya	Iya, ikut	

	terlibat aktif dalam pembelajaran ?	bergantian dengan teman		menjawab.	
--	-------------------------------------	-------------------------	--	-----------	--

Dari tujuh siswa yang mewakili tiap kelompok, enam siswa memberikan pendapat bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran kooperatif menggunakan *game meow* ini karena bisa menambah wawasan, bisa berkomunikasi dengan orang lain, pembelajarannya seru karena dilakukan melalui permainan, dan bisa membantu orang lain. Hanya satu orang yang memberikan jawaban bahwa kegiatan pembelajaran biasa saja karena sudah sering didapatkannya di tempat les Bahasa Inggris.

Melalui pembelajaran kooperatif ini pula siswa dapat mudah memahami materi yang diajarkan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Selain itu melalui media permainan ini pula mereka dapat berlatih untuk bekerja dengan teman. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok ini ternyata juga dirasakan manfaatnya oleh siswa. Tiap siswa dapat mengemukakan pendapat dan dikoreksi oleh teman yang lain. Jika siswa tidak bisa maka mereka bisa menanyakan kepada teman yang lain.

Dalam hal partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, tujuh siswa menyatakan ikut aktif berpartisipasi dalam kelompoknya.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Implikasi Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan *Games Meow* pada Siswa Kelas V MIN Malang I

Penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow* pada penelitian ini, diawali dengan pengumpulan data dan observasi pada pembelajaran Bahasa Inggris di MIN Malang I. Data awal yang dikumpulkan oleh peneliti menunjukkan bahwa metode pengajaran Bahasa Inggris di kelas V MIN Malang I lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Salah satu alasan yang melatar belakungnya adalah pembelajaran secara berkelompok dipandang kurang begitu efektif karena tugas siswa justru tidak selesai. Siswa menyelesaikan tugasnya dengan tidak serius karena banyak bergurau dengan siswa lain dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, aktivitas siswa pada pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Selain itu selama proses pembelajaran siswa kurang berinteraksi dengan siswa lainnya.

Kondisi pembelajaran tersebut sangatlah bertentangan dengan apa yang disampaikan oleh Lie (2002) yang menekankan interaksi antar siswa dalam pembelajaran atau yang disebut dengan pengajaran teman sebaya (*peer teaching*). Lie menyatakan bahwa pengajaran teman sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif dari pada pengajaran oleh guru. Dengan kata lain,

keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru saja, melainkan dapat juga dilakukan melalui teman lainnya, yaitu teman sebaya.¹ Kondisi tersebut merupakan gambaran dari pembelajaran kooperatif dimana siswa dituntut untuk saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.² Dengan kelompok yang heterogen tersebut diharapkan siswa akan terlatih untuk menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Abdulhak (2001) dalam Rusman mengatakan bahwa dalam kelompok-kelompok kecil siswa dapat saling membelajarkan dengan siswa lainnya karena melalui pembelajaran ini akan terjadi proses *sharing* antara peserta belajar sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.³

Selama berlangsungnya eksperimen yaitu penerapan pembelajaran kooperatif, peneliti melihat beberapa perubahan yaitu ditunjukkan dengan peningkatan aktifitas siswa. Aktifitas tersebut adalah membentuk kelompok, berkomunikasi dengan orang lain, saling membantu dalam satu kelompok, saling membantu antar kelompok, mengemukakan pendapat dalam satu kelompok dan mengemukakan pendapat dengan kelompok lain.

¹Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, hlm. 63.

²Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2009), hlm15.

³Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm.203.

Untuk mengetahui aktivitas siswa selama menerapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *game meow*, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa siswa banyak melakukan kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan temannya, baik dalam kelompoknya maupun dengan kelompok lainnya.

Dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini, aktivitas berkelompok dapat dilihat ketika dalam pembelajaran siswa diminta untuk membuat kelompok yang terdiri dari berbagai macam latar belakang yaitu jenis kelamin dan kemampuan yang berbeda. Selanjutnya guru menjelaskan tentang tujuan pembentukan kelompok. Dalam melakukan aktivitas berkelompok, guru senantiasa mengingatkan siswa untuk tetap bekerja sama, saling membantu dan menghargai pendapat temannya. Disamping itu selama bekerja kelompok, siswa terlatih untuk mengemukakan pendapatnya. Ketika mereka dituntut untuk menyampaikan kembali kepada temannya tentang kalimat yang telah dihafalkan, maka di situlah terjadi interaksi antar siswa. Mereka mendiskusikan bagaimana penulisan yang benar kalimat yang telah dihafalkan oleh temannya sehingga mempunyai makna yang benar.

Aktivitas kerjasama ternyata tidak hanya dapat dilihat dalam kelompok, namun kerjasama antar kelompok juga terlihat dalam penerapan pembelajaran

kooperatif melalui *game meow* ini. Setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menilai hasil kerja kelompok lainnya.

Aktivitas terakhir yang masih menunjukkan kerjasama dan interaksi dalam kelompok dapat dilihat ketika siswa mengucapkan syukur atas keberhasilan kelompok.

1. Analisis Efektivitas Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow*

Penerapan metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini diawali dengan memberikan pretest kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal materi yang akan dipelajari. Selanjutnya siswa pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penerapan pembelajaran kooperatif melalui *game meow*. Setelah pemberian perlakuan tersebut, siswa diberikan posttest untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan setelah diberikan metode pembelajaran kooperatif.

Dari hasil pretes dan postes yang diberikan kepada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari hasil kedua tes tersebut setelah siswa mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan *game meow*. Dari hasil pretes dari siswa 5A yang berjumlah 31 tersebut didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 70,1. Selanjutnya setelah siswa mendapatkan materi dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, hasil posttest siswa menunjukkan rata-rata nilainya berjumlah 97,3. Jika dibandingkan antara nilai pretest dan postes menunjukkan adanya kenaikan yang cukup signifikan yaitu 38,8%.Dapat disimpulkan bahwa terdapat

peningkatan rata-rata nilai siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *meow*. Dapat dikatakan pula bahwa pengaruh metode pembelajaran *meow* terhadap peningkatan rata-rata nilai siswa menunjukkan keefektifan metode pembelajaran yang digunakan.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Hamdani bahwa jika kemampuan mentransfer informasi atau skill yang dipelajari lebih besar dicapai melalui strategi tertentu dibandingkan strategi lainnya, maka strategi tersebut dapat dikatakan lebih efektif untuk pencapaian tujuan.⁴

Dalam hal ini pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif lebih memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa yang mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif lebih efektif dari metode pembelajaran yang lain.

2. Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil uji deskriptif, rata-rata nilai siswa menggunakan metode pembelajaran *meow* memberikan nilai skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, hal tersebut juga didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas yang menggunakan metode pembelajaran *meow* dan

⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 56.

kelas konvensional. Pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran kooperatif, rata-rata nilai pretest dan postes mengalami kenaikan sebesar 38,8%. Sedangkan pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional, rata-rata nilai pretest dan postes mengalami kenaikan sebesar 13,4%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran *meow* cenderung menghasilkan hasil penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan hasil pembelajaran yang diperoleh dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Keunggulan metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini rupanya memberikan kontribusi yang positif bagi penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Aktivitas yang meminta siswa untuk menghafalkan kalimat, menyampaikannya kembali kepada teman-temannya, serta mendiskusikan bagaimana penulisan yang benar kalimat yang telah dihafalkan oleh temannya sehingga mempunyai makna yang benar, membutuhkan kerjasama dan interaksi antar anggota kelompoknya. Aktivitas ini meminta siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki untuk membentuk sebuah informasi yang baru. Ketika mereka mendengar kalimat yang disampaikan oleh temannya dan berusaha menuliskannya kembali, maka disitulah proses mengaitkan konsep-konsep yang telah dimilikinya untuk membentuk informasi yang baru. Kebermaknaan dalam pembelajaran dalam hal ini sedang berlangsung karena mereka tidak hanya menghafal kosakata yang telah diajarkan melainkan menerapkan penggunaan kosakata yang telah dipelajarinya menjadi sebuah kalimat yang mempunyai makna.

Kondisi pembelajaran yang demikian sejalan dengan teori yang disampaikan oleh David Ausubel tentang pembelajaran bermakna. Menurut Ausubel bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna (*meaningful*). Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.⁵

Lebih jauh lagi Suparno mengatakan pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seseorang yang sedang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bermakna terjadi bila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru kedalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan pelajaran itu harus cocok dengan kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa.⁶Oleh karena itu, pelajaran harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya. Dengan demikian, faktor intelektual emosional siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Keuntungan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini juga dapat dilihat dari sisi pengalaman yang didapatkan siswa. Aktivitas yang menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran ini rupanya menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat

⁵Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, hlm. 51.

⁶Ibid.

dilihat pada hasil wawancara peneliti pada beberapa siswa tentang pendapat mereka setelah mengikuti pembelajaran kooperatif. Hampir semua siswa menyatakan senang setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *game meow*. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran yang telah mereka ikuti menarik karena mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain dan tukar pendapat sehingga menambah wawasan mereka. Selain itu mereka menyatakan bahwa melalui pembelajaran semacam ini, mereka dapat aktif mengemukakan pendapat mereka dan saling mengoreksi pendapat temannya.

Hal tersebut rupanya sejalan dengan konsep-konsep pandangan konstruktivistik yang menekankan keterlibatan anak dalam proses belajar. Menurut pandangan ini, proses belajar haruslah menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Bermain merupakan media sekaligus cara terbaik anak untuk belajar. Dalam bermain itulah, anak belajar melalui proses berbuat dan menyentuh langsung objek-objek nyata.⁷

Belajar melalui pengalaman merupakan hal yang perlu ditekankan dalam proses pembelajaran itu sendiri karena belajar bukanlah proses yang pasif. Belajar adalah proses aktif yang menuntut peran aktif setiap anak.⁸

Pernyataan tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh John Dewey tentang *experiential learning* (pembelajaran melalui pengalaman). Menurut Dewey, anak selalu ingin mengeksplorasi lingkungannya dan memperoleh manfaat dari lingkungan itu. Pada saat mengeksplorasi

⁷Hamdani, *Strategi*, hlm. 97.

⁸ Ibid.

lingkungannya, anak menghadapi permasalahan pribadi dan sosial. Ini merupakan hal problematis yang mendorong anak mempergunakan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dan memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya secara aktif.

Pengalaman, kaitannya dengan belajar, adalah dalam hal sensasi, observasi, dan melihat secara pasif dalam proses memberi dan menerima. Pengalaman melibatkan aktivitas berpikir, merasakan dengan segenap indra, melakukan, menangani, memperlakukan, menjalani, mengalami, dan mengerjakan. Dengan demikian ketika anak memiliki pengalaman, ia tidak pasif. Apa yang dilihat, disentuh menstimulasi anak untuk berpikir dan mengonstruksi pengetahuan.⁹

3. Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif melalui *Game Meow* terhadap Pembentukan Kemampuan Kerjasama

Untuk mengetahui kemampuan kerjasama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti memberikan angket kepada siswa yang berupa penilaian teman sejawat. Pada kelas eksperimen, angket diberikan sebelum adanya perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif melalui *game Meow* dan setelah adanya perlakuan. Sedangkan pada kelas kontrol, angket diberikan sebelum dan sesudah materi diajarkan. Hasil perbandingan penilaian teman sejawat pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol

⁹Ibid, hlm 98.

sebelum dan sesudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 5.3 berikut ini:

Tabel 5.3 Perbandingan Hasil Penilaian Teman Sejawat pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Metode pembelajaran	Test	N	Rata-rata	Prosentase Perubahan
<i>Meow</i>	Pre Test	31	2,70	19%
	Pos Test	31	3,20	
<i>Konvensional/ Kontrol</i>	Pre Test	30	3,05	-2,08%
	Pos Test	30	2,98	

Dari tabel 5.3 di atas diketahui bahwa rata-rata siswa antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 19%. Sedangkan pada kelas konvensional/ kelas kontrol, rata-rata siswa sebelum dan sesudah materi disampaikan, mengalami penurunan sebesar -2,08%. Hasil rata-rata skor yang bernilai positif menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan bahwa siswa mengalami peningkatan skor pada kelas eksperimen. Hal tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini memberikan dampak yang positif bagi pembentukan kemampuan kerjasama siswa. Melalui kerja kelompok dimana anggotanya mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda, siswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang lain, sehingga antar siswa dapat saling membelajarkan satu sama lain. Siswa tidak lagi mengingat bahwa mereka mengerjakan tugas untuk diri mereka sendiri melainkan mereka akan

melakukan tugas sebagai bagian dari keterlibatan mereka dalam kelompok dalam rangka untuk mencapai tujuan bersama. Hal tersebut sesuai dengan unsur dasar pembelajaran kooperatif itu sendiri yaitu adanya ketergantungan secara positif antar anggota kelompok. *Positive interdependence* atau ketergantungan positif adalah hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Kondisi seperti ini memungkinkan setiap siswa merasa adanya ketergantungan secara positif pada anggota kelompok lainnya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya, yang mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerja sama.¹⁰

Dengan pembelajaran yang melibatkan kerjasama kelompok, kemampuan kerjasama antar siswa akan terbentuk. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk menerapkan kemampuan kerjasama tersebut dalam kehidupan kesehariannya. Setidaknya hal tersebut didukung oleh hasil dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama siswa dalam kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* mengalami prosentase kenaikan dibandingkan dengan kelas konvensional/kontrol dimana kemampuan kerjasama siswa setelah materi tersampaikan cenderung mengalami penurunan.

Pentingnya kerjasama dalam pembelajaran rupanya sejalan dengan yang disampaikan oleh Zaltman yang mengemukakan bahwa siswa yang bersama-

¹⁰Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014), hlm. 42.

sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persahabatan yang akrab, yang terbentuk di kalangan siswa ternyata sangat berpengaruh pada tingkah laku atau kegiatan masing-masing secara individual. Kerjasama antar siswa dalam kegiatan belajar menurut Harmin dapat memberikan berbagai pengalaman. Mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, inisiatif, menentukan pilihan dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik.¹¹

Sejalan dengan hal tersebut, Stahl menyebut bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya dapat dilatih mengenai sikap keunggulan individual yang tergantung pada keunggulan kelompok, melainkan juga semangat serta keterampilan kooperatif yang merupakan bagian dari kemampuan relasi sosial di dalam kelompok yang menghimpun berbagai individu. Dengan berkelompok siswa mendapat kesempatan yang lebih luas untuk mempraktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka.¹²

Dalam ajaran Islam, konsep tolong menolong sangat ditekankan dan hal tersebut termaktub dalam al-Qur'an QS. *Al-Maidah*: 2.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

¹¹Ibid, hlm. 44.

¹²Ibid, hlm. 64.

“ Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. “ (QS. Al-Maidah: 2)¹³



¹³ Yayasan, *Al-Qur'an ...* hlm.1099

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan mengenai penerapan pembelajaran kooperatif melalui *game meow* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif lebih memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan. Peningkatan tersebut lebih besar 25,4% jika dibandingkan dengan peningkatan rata-rata pada kelas kontrol sehingga dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif lebih efektif dari metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.
2. Metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata siswa di kelas eksperimen yang meningkat setelah adanya perlakuan berupa pembelajaran kooperatif. Hasil rata-rata siswa pada pretes sebesar 70,1 sedangkan pada posttest didapatkan rata-rata nilai 97,3 sehingga prosentase kenaikannya sebesar 39%.
3. Metode pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata skor pretes pada

kelas eksperimen yang meningkat sebesar 19% jika dibandingkan dengan hasil postestnya. Sementara pada kelas kontrol rata-rata postes turun sebesar -2,08 setelah materi tersampaikan. Hasil yang bernilai positif menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan bahwa siswa mengalami peningkatan skor pada kelas eksperimen. Hal tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran kooperatif melalui *game meow* ini memberikan dampak yang positif bagi pembentukan kemampuan kerjasama siswa. Selain itu, dilihat dari hasil postest kelas kontrol yang cenderung menurun, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang bersifat individu akan menghasilkan pribadi yang lemah dalam hal kerjasamanya, kurang kepeduliannya terhadap orang lain. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya pembiasaan untuk berinteraksi dengan orang lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah ditentukan di atas, berikut dideskripsikan beberapa saran untuk menjadi sarana pembantu dalam penelitian berikutnya dan pengembangan keilmuan, yaitu:

1. Bagi Kepala Madrasah diharapkan terus melakukan perbaikan dan meningkatkan mutu pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran.
2. Bagi guru (pendidik), diharapkan terus mengembangkan strategi pembelajaran yang akan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa, diharapkan dengan strategi yang baru dari guru siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mengembangkan daya nalar serta mampu untuk berfikir lebih kreatif. sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk dapat mengadakan penelitian pada mata pelajaran yang lain seperti Matematika, IPA dan Bahasa Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina , Sri. *Pembelajaran Model Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*, sumsel2. kemenag.go.id/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf, diakses pada tanggal 16 Desember 2014.
- Anwar, Desy. *Kamus lengkap Bahasa Indonesia*. Cet.1. Surabaya: Amelia, 2003.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Atkinson, William W. *Memory: How to Develop, Train, and Use It*. London: L.N Fowler & Company.
- Fahmy, Riza. <https://www.facebook.com/notes/riza-fahmi-ashadhy/paradigma-nilai-pendidikan-karakter-dalam-perspektif-islam/1419481465002577>, Paradigma Nilai Pendidikan karakter dalam Perspektif Islam, diakses pada tanggal 17 September 2015.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Hergenhahn, B.R. & Matthew H.Olson. *Theories of Learning*, terj. Triwibowo B.S. Cet. 4. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Hornby, AS. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York:Oxford University Press, 2010.
- <http://afa-belajar.blogspot.com/2012/11/permendiknas-no-41-tahun-2007-tentang.html>, diakses tanggal 28 Mei 2015.
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Game>, diakses tanggal 15 Desember 2014.
- <http://hadist-galihgumelar.blogspot.com/2010/08/kuatkan-kerjasama.html>, diakses pada tanggal 27 Agustus 2015.
- <http://magister-pendidikan.blogspot.com/p/teori-konstruktivistik.html>, diakses tanggal 20 April 2015.
- <http://mata-air-ilmu-pusat-kecemerlangan.blogspot.com/2014/08/menghafal-itu-penting.html>, *Dunia Pendidikan: Menghafal Itu Penting*, diakses pada tanggal 2 September 2015.
- <http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengertian-karakter.html>, diakses pada tanggal 28 Agustus 2015.

[http://www.academia.edu/7514418/TEKNIK_DAN_BENTUK_INSTRUMEN_PENILAIAN_sikap](http://www.academia.edu/7514418/TEKNIK_DAN_BENTUK_INSTRUMEN_PENILAIAN_sikap_berdasarkan_Kurikulum_2013) berdasarkan Kurikulum 2013, diakses tanggal 26 Mei 2015.

https://www.academia.edu/9318181/Panduan_Teknis_Penilaian_di_MI, *Panduan Teknis Penilaian di MI*, diakses pada tanggal 16 September 2015.

<http://www.manfaatplus.com/?p=1501>, *Teknik Menghafal*, diakses pada tanggal 1 September 2015.

<http://www.republika.co.id/berita/koran/leisure/14/09/23/nccv5g-belajar-dengan-riang>, *Metode Menghafal al Quran*, diakses pada tanggal 31 Agustus 2015.

Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar, 2014.

Isjoni, *Cooperative Learnin: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014.

Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2009.

Ja'far, Mochammad, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Keefektifan Pembelajaran Fiqih di MI Islamiyah Sukun Kota Malang dan MI al-Hidayat Kabupaten Malang, Thesis*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015.

Johnsons, David W. *An Introduction to Cooperative Learning: an Overview of Cooperative Learning*, <http://www.co-operation.org/home/introduction-to-cooperative-learning/> diakses tgl 6 Agustus April 2015.

Kamal, Rahmat. *Pendidikan Nilai karakter di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I, Thesis*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2012.

Kementerian Agama RI: Direktorat Pendidikan Madrasah, *Model Penilaian Pencapaian Kompetensi Peserta Didik*, Kemenag RI, 2014.

Longman Dictionary of Contemporary English. Great Britain: Longman Group UK Limited, 1987.

Mahuri. *Model Pembelajaran Memorization*, <http://pendidikankeilmuan.blogspot.com/2011/0/html>, diakses pada tanggal 28 Agustus 2015.

Majalah Kontak MIN Malang I Edisi Mei 2015, Malang: MIN Malang I, 2015.

Makromah, Umi: *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kompetensi dasar Menyebutkan Nama Malaikat Siswa Kelas IV SDN 2 Karangmalang Kangkung Kendal 2010/2011, Thesis*, Semarang: IAIN Walisongo, 2011.

Mujib, Abdul. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana, 2006.

Niandini, *Wawancara*. Malang, 10 Agustus 2015.

Nunan, David. *Language Teaching Methodology*. New York: Phoenix ELT, 1995.

Marzuki. <http://magister-pendidikan.blogspot.co.id/2013/09/pengintegrasian-pendidikan-karakter.html>, *Pengintegrasian Pendidikan Karakter*, diakses pada tanggal 17 September 2015.

Profil MIN Malang I, Malang: MIN Malang I.

Rahmadonna, Sisca. *Teori Belajar Sociolultur*, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/sisca-rahmadonna-spd-pd/Teori%20Belajar%20Sosiokultur.pdf>, diakses pada tanggal 30 Agustus 2015 pukul 21.12.

Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Edisi revisi. Cet.22. Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2005.

Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press, 2011.

Septianan, Nanda. *Prinsip dan Ciri-ciri Permainan untuk Anak Usia Dini*, <http://edukasi.kompasiana.com/2014/05/20/prinsip-dan-ciri-permainan-yang-aman-untuk-anak-usia-dini-diakses> tanggal 15 Desember 2014.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, terj. Narulita Yusron, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Cet. 15. Bandung: Penerbit Nusa Media, 2015.

Suaidin, “ Panduan Penilaian Kompetensi Sikap 2013”, https://suaidinmath.files.wordpress.com/.../1-panduan-penilaian-kompetensi_sikap_2013., diakses tanggal 29 Juni 2015.

Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet.XII. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Supriyono, Agus. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar, 2014

Suyanto, Kasihani K.E. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

Yasin, Sulkan dan Sunarto Hapsoyo. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Praktis, Populer dan Kosa Kata Baru*. Surabaya: Mekar, 2008.



Lampiran 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Kelas Eksperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : MIN MALANG I

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas/Semester : V/ I (satu)

Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 X 35Menit)

Standar Kompetensi : **Membaca:** Memahami tulisan berbahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana secara berterima dalam konteks sekitar peserta didik.

Kompetesi Dasar : Membaca nyaring dengan ucapan, tekanan, dan intonasi secara tepat dan berterima yang melibatkan kata, frasa, dan kalimat sangat sederhana.

Indikator :

- Menirukan ucapan guru saat membaca wacana
- membaca nyaring dengan ucapan, tekanan, dan intonasi yang tepat kalimat-kalimat sederhana dalam bacaan

A. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat membaca teks bacaan sederhana tentang *Public Services* dengan lafal dan intonasi yang tepat dan benar.
- Siswa dapat menuliskan kembali teks sederhana tentang *Public Services* dengan ejaan yang benar.

B. Materi pokok :

- Kosa kata tentang *Public Services*
- Bacaan sederhana tentang *Public Services*

C. Metode Pembelajaran :

- Active learning
- Cooperative learning

D. Pendidikan Karakter : mandiri, bekerja sama, bertanggung jawab, toleransi

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan menanyakan kabar siswa dan membaca basmalah bersama-sama .

Good morning students. How are you today?

Let's start the lesson by saying basmalah together.

- Guru menanyakan siswa yang tidak hadir pada hari itu
- Apersepsi : guru mengulang pelajaran minggu yang lalu dengan memberikan pertanyaan tentang kegiatan sehari-hari.
- Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf.
- Motivasi: guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

2. Kegiatan Inti

- Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan menyusun sebuah paragraf dengan cara menghafal dan membisikkan kata.
- Guru menjelaskan cara bermainnya kepada siswa.

1. Di depan kelas akan dipersiapkan sebuah paragraf yang telah disiapkan oleh guru.
2. Satu orang perwakilan dari kelompok (secara bergantian) maju untuk membaca bagian (kata-kata) dari paragraf tersebut dan menghafalkannya. Siswa menghafal sesuai dengan kemampuannya masing-masing, boleh satu kata, dua kata atau lebih.
3. Setelah selesai, siswa tersebut kembali menuju kelompoknya dan membisikkan kata-kata yang sudah dihafalkan kepada teman-teman dalam kelompoknya.

4. Kelompok akan mendiskusikan kata-kata yang dibisikkan oleh temannya tersebut dan menuliskannya di selembar kertas yang telah disiapkan. Begitu seterusnya sampai semua kalimat berhasil ditulis dan menjadi sebuah paragraf yang utuh.

- Guru meletakkan kertas yang berisi paragraf di depan kelas dan selembar kertas HVS untuk tiap-tiap kelompok.
- Satu orang siswa maju dan membaca bagian (kata-kata) dalam paragraf dan menghafalkannya.
- Setelah hafal, siswa tersebut kembali ke kelompoknya dan membisikkan kata-kata atau kalimat yang sudah dihafalkannya. Anggota kelompok mendiskusikan dan menuliskan kata-kata tersebut di selembar kertas yang telah disiapkan.
- Setelah selesai, anggota kelompok yang lain maju dan menghafal lanjutan dari kata-kata/ kalimat yang telah dituliskan. Begitu seterusnya sampai menjadi sebuah paragraf yang utuh.
- Guru mengamati jalannya pembelajaran dan memberikan bimbingan pada saat siswa melakukan permainan.
- Hasil pekerjaan tiap kelompok ditukar dengan kelompok lainnya.
- Guru menayangkan paragraf di depan kelas, tiap kelompok akan memeriksa hasil pekerjaan kelompok lain.
- Guru menilai hasil diskusi tiap kelompok.

3. Penutup

- Guru memberikan reward dengan memberikan poin kepada kelompok yang berhasil menuliskan paragraf dengan benar.
- Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan isi paragraf yang telah ditulis.
- Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdalah bersama-sama.

F. Sumber Belajar/ Media Pembelajaran

- Buku cetak English for Kids

- LKS Active
- Kartu paragraf untuk setiap kelompok

G. Penilaian

Skor = 100 – jumlah kata yang salah



Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Kelas Kontrol

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

- Sekolah : MIN MALANG I
- Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
- Kelas/Semester : V/ I (satu)
- Alokasi Waktu : 1 Pertemuan (2 X 35Menit)
- Standar Kompetensi : **Membaca:** Memahami tulisan berbahasa Inggris dan teks deskriptif bergambar sangat sederhana secara berterima dalam konteks sekitar peserta didik.
- Kompetesi Dasar : Membaca nyaring dengan ucapan, tekanan, dan intonasi secara tepat dan berterima yang melibatkan kata, frasa, dan kalimat sangat sederhana.
- Indikator :
- Menirukan ucapan guru saat membaca wacana
 - membaca nyaring dengan ucapan, tekanan, dan intonasi yang tepat kalimat-kalimat sederhana dalam bacaan
- A. Tujuan Pembelajaran :
- Siswa dapat membaca teks bacaan sederhana tentang *Public Services* dengan lafal dan intonasi yang tepat dan benar.
 - Siswa dapat menuliskan kembali teks sederhana tentang *Public Services* dengan ejaan yang benar
- B. Materi pokok :
- Kosa kata tentang *Public Services*
 - Bacaan sederhana tentang *Public Services*
- C. Metode Pembelajaran :
- ceramah
 - tanya jawab

D. Pendidikan Karakter : mandiri, bekerja sama, bertanggung jawab, toleransi

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan

- Guru membuka pelajaran dengan menanyakan kabar siswa dan membaca basmalah bersama-sama .

Good morning students. How are you today?

Let's start the lesson by saying basmalah together.

- Guru menanyakan siswa yang tidak hadir pada hari itu
- Apersepsi : guru mengulang pelajaran minggu yang lalu dengan memberikan pertanyaan tentang *Public Services*.
- Motivasi: guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar.

1. Kegiatan Inti

- Siswa diminta untuk membuka buku cetak English for Kids hal. 41.
- Membaca arti dari tiap kosa kata pada halaman tersebut.
- Siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal halaman 42.
- Setelah selesai, siswa dan guru mengoreksi tugas bersama-sama. Siswa diminta untuk menukar bukunya dengan teman sebangkunya.
- Guru menilai pekerjaan siswa.

2. Kegiatan Penutup

- Guru mengajak siswa untuk menutup pelajaran dengan membaca hamdalah
- Guru mengingatkan siswa untuk selalu rajin belajar.

F. Sumber Belajar/ Media Pembelajaran

- LKS Active
- Buku cetak English for Kids

Lampiran 3 : Pedoman observasi untuk guru

Pedoman observasi untuk guru

NO	Aspek Pengamatan Guru	Pengamatan		
		Ya	Tidak	Bentuk Kegiatan
1	Tahap 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa			
	a. Memberikan apersepsi			
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran			
	c. Memotivasi siswa untuk belajar			
2	Tahap 2 Menyajikan informasi			
	a. Menyajikan materi melalui demonstrasi atau media lainnya			
	b. Memberikan pertanyaan untuk menelusuri materi prasarat			
	c. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya			
	d. Memberikan umpan balik			
3	Tahap 3 Pengorganisasian kelompok			
	• Memberikan penjelasan cara membentuk kelompok			
	• Memberikan bimbingan kepada siswa agar melakukan transisi secara efektif dan efisien			
	• Menjelaskan tujuan pembentukan kelompok			
4	Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar			
	a. Menjelaskan cara melakukan permainan			
	b. Membimbing siswa dalam melakukan permainan			
	c. Memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam kelompok			
	d. Memotivasi siswa untuk tetap menghargai pendapat temannya			
	e. Adanya tindakan untuk mengatasi kemacetan belajar siswa			
5	Tahap 5 Evaluasi			

	a. Memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar kelompoknya			
	b. Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menilai hasil kerja kelompok lain			
	c. Memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari			
6	Tahap 6 Pemberian penghargaan			
	a. Memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan benar			
	b. Memotivasi kelompok yang belum berhasil untuk tetap semangat dalam belajar			
	Jumlah skor perolehan			
	Nilai hasil observasi			
	Nilai rata-rata			
	Skor maksimal			

Lampiran 4: Pedoman observasi untuk siswa

PEDOMAN OBSERVASI PEMBELAJARAN

Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Nama Observer : _____

NO	Aspek Pengamatan Siswa	Nama Siswa				
1	Tahap 1					
	Menjawab pertanyaan guru tentang pelajaran sebelumnya					
2	Tahap 2					
	a. Menyimak penjelasan guru tentang materi yang dipelajari					
	b. Menjawab pertanyaan guru tentang materi yang dipelajari					
	c. Siswa tidak segan untuk bertanya tentang materi yang dipelajari					
3	Tahap 3					
	a. Siswa membentuk kelompok					
	b. Kelompok terdiri dari jenis kelamin dan kemampuan yang berbeda					
4	Tahap 4					
	a. Semua siswa terlibat aktif dalam kerja kelompok					
	b. Adanya sikap saling menghargai pendapat orang lain					
	c. Adanya sikap memecahkan permasalahan dalam kelompok					
	d. Siswa tidak segan bertanya apabila menghadapi permasalahan dalam kelompok					
5	Tahap 5					
	a. Semua kelompok berkesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok					
	b. Siswa tidak segan memberikan					

	koreksi terhadap hasil kerja kelompok lain					
	c. Bersedia menerima masukan dari orang lain					
6	Tahap 6					
	a. Merayakan keberhasilan kelompok dengan mengucapkan syukur					
	b. Menghargai kelompok lain yang belum berhasil					



Lampiran 5. Angket Penelitian Kemampuan Kerjasama

**ANGKET PENELITIAN
PENILAIAN TEMAN SEJAWAT**

Nama teman saya :

Kelas :

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai dengan kriteria berikut ini :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan

2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		1	2	3	4
1	Apabila belajar dalam kelompok, temansaya bersedia melakukan tugas sesuai kesepakatan yang dibuat (Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan)				
2	Apabila belajar dalam kelompok, teman saya bersedia ikut menyelesaikan tugas kelompok (Aktif dalam kerja kelompok)				
3	Apabila belajar dalam kelompok, teman saya bersedia untuk menerima masukan/saran dari orang lain (Tidak mendahulukan kepentingan pribadi)				
4	Apabila belajar dalam kelompok, teman saya akan meminta teman dalam kelompoknya untuk ikut menyelesaikan tugas kelompok (Mendorong orang lain untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama)				
5	Apabila berselisih pendapat dengan teman kelompok, teman saya akan menyelesaikannya dengan baik (Mencari jalan untuk mengatasi perbedaan pendapat/pikiran antara diri sendiri dengan orang lain)				

Lampiran 6. Lembar Wawancara Siswa

Lembar Wawancara Siswa Setelah Penerapan Pembelajaran Kooperatif

Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa			
1	Bagaimana perasaan kamu setelah mengikuti pembelajaran tadi ?				
2	Apakah dengan pembelajaran tadi kamu dapat memahami materi yang dibahas ?				
3	Apakah media yang digunakan menarik ? Mengapa ?				
4	Apakah kamu terlibat aktif dalam pembelajaran ?				

Lampiran 7. Lembar wawancara Guru

**Lembar Wawancara Guru
Setelah Penerapan Pembelajaran Kooperatif**

No	Daftar Pertanyaan	Daftar Jawaban
1	Bagaimana perasaan ibu setelah pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan pembelajaran kooperatif ?	
2	Bagaimana menurut ibu mengenai pembelajaran kooperatif ?	
3	Menurut ibu, apakah ada kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif ?	
4	Apakah pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam memahami materi ?	
5	Apakah kesan ibu terhadap pembelajaran kooperatif ?	

Lampiran 8. Soal Pretes

SOAL PRETEST BAHASA INGGRIS

TEMA : PUBLIC SERVICES

KELAS: V / SEMESTER: 1 TAHUN 2015/2016

NAME : CLASS : V

CHOOSE THE CORRECT ANSWER FOR THE FOLLOWING QUESTIONS!

1. A place where Christians pray is
 - a. mosque
 - b. post office
 - c. church
 - d. temple
2. My mother buys fruits and vegetables at the
 - a. post office
 - b. market
 - c. canteen
 - d. bank
3. We can withdraw and send some money at the.....
 - a. bank
 - b. market
 - c. church
 - d. temple
4. My family goes to Balikpapan . We stay at thefor three days.
 - a. school canteen
 - b. hotel
 - c. gas station
 - d. railway ation
5. Mrs. Arianda is a doctor. She works in a
 - a. school
 - b. airport
 - c. bank
 - d. hospital
6. We can read and borrow some books from the
 - a. market
 - b. church
 - c. library
 - d. restaurant
7. A place where people can buy stamps, envelopes, and postcards is
 - a. library
 - b. post office
 - c. school
 - d. market
8. Rina : Where can we buy some fish?
Mrs.Wid : You can go to the
 - a. fishmonger
 - b. gardener
 - c. teacher
 - d. librarian
9. The waiter is busy. She serves people at the
 - a. bank
 - b. hospital
 - c. restaurant
 - d. library
10. Ari and his family wants to go to Jakarta by plane. Now they are waiting for the plane at the

- a. hotel b. airport c. bus station d. railway station
11. My grandpa sometimes gives me some money. I always save the money in a
- a. bank b. library c. mosque d. temple
12. My mother is a librarian. She works in a
- a. school b. library c. bank d. restaurant
13. Muhammad is a Moslem. Everyday he goes to the to pray.
- a. mosque b. church c. temple d. market
14. Arini is getting sick. Now her mother goes to the to buy some medicine.
- a. drugstore b. restaurant c. mosque d. airport
15. Chaca : I'm very hungry.
Ria : I'm hungry too. Let's go to the
- a. mall b. canteen c. hotel d. drugstore
16. Dita : Hi, Tina. Where are you going?
Tina : I'm going to the I need some stamps.
- a. market b. post office c. shoe store d. drugstore
17. Dian wants to go to Kalimantan with her family. They are going there by ship. Now they are waiting for the ship at the
- a. bus station b. airport c. railway station d. harbour
18. Tina : Where can we buy some vegetable and fruits?
- a. temple b. airport c. green grocer d. mosque
19. Rina and her friends go to the, They want to watch a film.
- a. cinema b. market c. library d. bank
20. There are some buses at the bus ...
- a. harbour b. restaurant c. station d. airport
21. A place for buying food and drink at school is ...
- a. restaurant b. canteen c. hospital d. classroom
22. My uncle is a doctor. He works at the
- a. hospital b. canteen c. school d. restaurant
23. My uncle is a He works in Shangrilla Hotel.

a. doctor b. receptionist c. librarian d. Teacher

24. My sister goes to the ... to buy some daily needs.

a. school b. mosque c. church d. market

25. Desi wants to go to Surabaya by bus. Now she is waiting for the bus at the

a. harbour b. bus station c. airport d. market

II. Find the right place for each activity.

26. People buy newspaper or magazine.

27. My mother buys fruit and vegetables.

28. We can save our money there.

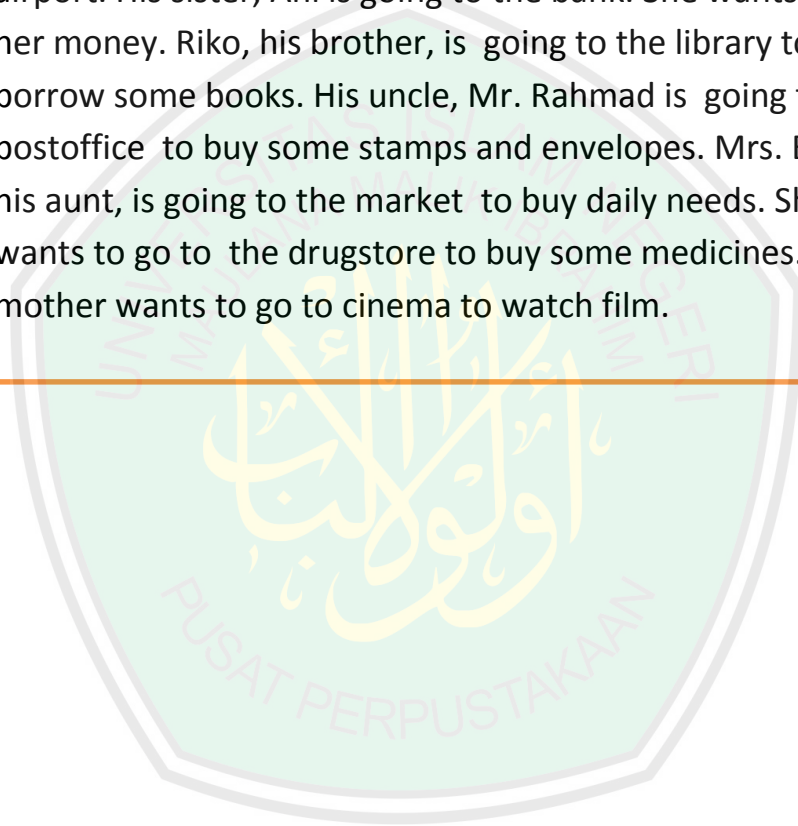
29. My sister sends letters or postcards.

30. Students borrow books or novels.

- a. Library
- b. News agent
- c. Post office
- d. Bank
- e. Market

Lampiran 9. Teks Bacaan untuk *game Meow***TEKS BACAAN UNTUK *GAME MEOW***

Ari and his family have different activities today. Ari and his father want to go to Jakarta by plane. Now they are at the airport. His sister, Ani is going to the bank. She wants to save her money. Riko, his brother, is going to the library to borrow some books. His uncle, Mr. Rahmad is going to the postoffice to buy some stamps and envelopes. Mrs. Erna, his aunt, is going to the market to buy daily needs. She also wants to go to the drugstore to buy some medicines. His mother wants to go to cinema to watch film.



Lampiran 10. Soal Postest

SOAL POSTEST BAHASA INGGRIS

TEMA : PUBLIC SERVICES

KELAS: V / SEMESTER: 1 TAHUN 2015/2016

NAME : CLASS : V

CHOOSE THE CORRECT ANSWER FOR THE FOLLOWING QUESTIONS!

1. A place where Christians pray is
 a. mosque b. post office c. church d. temple
2. My mother buys fruits and vegetables at the
 a. post office b. market c. canteen d. bank
3. We can withdraw and send some money at the.....
 a. bank b. market c. church d. temple
4. My family goes to Balikpapan . We stay at thefor three days.
 a. school canteen b. hotel c. gas station d. railway ation
5. Mrs. Arianda is a doctor. She works in a
 a. school b. airport c. bank d. hospital
6. We can read and borrow some books from the
 a. market b. church c. library d. restaurant
7. A place where people can buy stamps, envelopes, and postcards is
 a. library b. post office c. school d. market
8. Rina : Where can we buy some fish?
 Mrs.Wid : You can go to the
 a. fishmonger b. gardener c. teacher d. librarian
9. The waiter is busy. She serves people at the
 a. bank b. hospital c. restaurant d. library
10. Ari and his family wants to go to Jakarta by plane. Now they are waiting for the plane at the

- a. hotel b. airport c. bus station d. railway station
11. My grandpa sometimes gives me some money. I always save the money in a
- a. bank b. library c. mosque d. temple
12. My mother is a librarian. She works in a
- a. school b. library c. bank d. restaurant
13. Muhammad is a Moslem. Everyday he goes to the to pray.
- a. mosque b. church c. temple d. market
14. Arini is getting sick. Now her mother goes to the to buy some medicine.
- a. drugstore b. restaurant c. mosque d. airport
15. Chaca : I'm very hungry.
Ria : I'm hungry too. Let's go to the
- a. mall b. canteen c. hotel d. drugstore
16. Dita : Hi, Tina. Where are you going?
Tina : I'm going to the I need some stamps.
- a. market b. post office c. shoe store d. drugstore
17. Dian wants to go to Kalimantan with her family. They are going there by ship. Now they are waiting for the ship at the
- a. bus station b. airport c. railway station d. harbour
18. Tina : Where can we buy some vegetable and fruits?
- a. temple b. airport c. green grocer d. mosque
19. Rina and her friends go to the, They want to watch a film.
- a. cinema b. market c. library d. bank
20. There are some buses at the bus ...
- a. harbour b. restaurant c. station d. airport
21. A place for buying food and drink at school is ...
- a. restaurant b. canteen c. hospital d. classroom
22. My uncle is a doctor. He works at the
- a. hospital b. canteen c. school d. restaurant
23. My uncle is a He works in Shangrilla Hotel.

a. doctor b. receptionist c. librarian d. Teacher

24. My sister goes to the ... to buy some daily needs.

a. school b. mosque c. church d. market

25. Desi wants to go to Surabaya by bus. Now she is waiting for the bus at the

a. harbour b. bus station c. airport d. market

II. Find the right place for each activity.

26. People buy newspaper or magazine.

27. My mother buys fruit and vegetables.

28. We can save our money there.

29. My sister sends letters or postcards.

30. Students borrow books or novels.

- f. Library
- g. News agent
- h. Post office
- i. Bank
- j. Market

Lampiran 11. Daftar nilai pretest dan posttest siswa kelas eksperimen 5A

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Posttest
1	Adelia Lutfianda Putri	P	70	97
2	Adika Gonayasa	L	67	100
3	Aliffandra azka C.V	L	77	97
4	Almira Jessenia	P	83	97
5	Alnarda Mareyra Tiasa S.	P	73	100
6	Ama Alfiatul Chusna	P	67	97
7	Amrina Rosyada	P	83	100
8	Atalik Jusuf Chadnezar	L	70	97
9	Azkiya Zahwa Mahdiyani	P	63	100
10	Davina Auliarahma M.	P	67	100
11	Dhia Syahidaa Wardania	P	50	87
12	Diva Varrel Tsalsabina	P	77	100
13	Edgar Davin Danuarta	L	87	100
14	Farahal Adibah	P	70	100
15	Hanindyو Riski Wibowo	L	90	100
16	Khansa Ilham Ramadhani	L	67	90
17	Kisfa Azka Khalisa	P	63	100
18	Mufhida Noer Aulia	P	57	97
19	Muhammad Afiq Rafa A	L	60	100
20	Muhammad Rayhan Adinata	L	80	93

21	Muhammad Rizky Damary	L	87	100
22	Nailah Khansa' Sharfina	P	70	100
23	Nauva Farizia Alfina	P	43	77
24	Rahmania Novita Dwi P	P	77	100
25	Raynar Defansyah Fauzan	L	80	100
26	Rey Rizkio Firdaus	L	80	100
27	Salma Majid Asroni	P	70	90
28	Salsabila Dwi Maharani	P	73	97
29	Sheva Achmad Ardiansyah	L	73	100
30	Syayida Roisatus Zahiro	P	50	100
31	Wavia Naura Valchana	P	50	100
Jumlah			2174	3016
Rata-rata			70,1	97,3
Prosentase Kenaikan			38,8%	

Lampiran 12. Daftar nilai pretest dan posttest siswa kelas kontrol 5B

No	Nama Siswa	L / P	Pretest	Posttest
1	Aiman Yoviar Maulana	L	60	77
2	Anjeli Tajriani Raihana	P	67	83
3	Annisa Rahma Andriani	P	77	90
4	Aqila fahrina Kamil	P	73	80
5	Aurelia Khoirunnisa Az Zahra	P	70	77
6	Aurellia Febrianti	P	70	87
7	Azizah Alif Habibah	P	80	90
8	Azzahra Shafa gaisani	P	80	90
9	Clarisa Indira Warakarya	P	70	83
10	Kintan Tanaya Hanindita	P	77	90
11	Majida Salma	P	70	83
12	Muhammad Dani Al Abrori	L	50	67
13	Muhammad Hasby Rizky Assyifa'	L	83	80
14	Muhammad Kahfi	L	73	77
15	Muhammad Rizal Baihaqi	L	73	70
16	Muhammad Rizqi Ar Rasyid	L	80	100
17	Muhammad Syarif	L	77	77
18	Nadiatul Abidah	P	67	67
19	Nadiyah Amalia Dwi aprilia	P	80	70
20	Naila Nuril Hikmah	P	60	67

21	Naila Shabrina Putri	P	60	80
22	Nuzulia Saida Barky	P	50	60
23	Prasidya Mazeed El Fazlullah	L	80	100
24	Rafa Brilliant Al Fariza	L	90	100
25	Rizvanda Erinne Maulida	P	70	87
26	Salsabilla Ranaita Ahmad	P	67	80
27	Saufa Hadia Faradisa	P	63	90
28	Tario Denandra Athaya	L	40	50
29	Zakiyyahh Rahma Arini	P	67	57
30	Zeinnita Yumina Almirah	P	80	77
Jumlah			2104	2386
Rata-rata			70,1	79,5
Prosentase Kenaikan			13,4%	

Lampiran 13. Perolehan skor penilaian teman sejawat untuk kelas eksperimen

Gain Skor Kelas Eksperimen

Tabel 4.1. Gain Skor Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Pretest		Posttest		Presentase
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	Kenaikan
1	Adelia Lutfianda Putri	3.60	Sangat baik	3.60	Sangat baik	0.00%
2	Adika Gonayasa	2.80	Baik	3.60	Sangat baik	28.57%
3	Aliffandra azka C.V	2.40	Baik	2.60	Baik	8.33%
4	Almira Jessenia	2.60	Baik	3.20	Baik	23.08%
5	Alnarda Mareyra Tiasa	2.80	Baik	3.20	Baik	14.29%
6	Ama Alfiatul Chusna	2.00	Cukup	3.20	Baik	60.00%
7	Amrina Rosyada	3.40	Sangat baik	3.60	Sangat baik	5.88%
8	Atalik Jusuf Chadnezar	1.60	Cukup	2.20	Cukup	37.50%
9	Azkiya Zahwa M	2.20	Cukup	2.20	Cukup	0.00%
10	Davina Auliarahma M.	2.80	Baik	3.20	Baik	14.29%
11	Dhia Syahidaa Wardania	2.20	Cukup	2.40	Baik	9.09%
12	Diva Varrel Tsalsabina	2.60	Baik	3.00	Baik	15.38%
13	Edgar Davin Danuarta	3.60	Sangat baik	4.00	Sangat baik	11.11%
14	Farahal Adibah	1.80	Cukup	3.00	Baik	66.67%
15	Hanindyo Riski Wibowo	3.40	Sangat baik	3.60	Sangat baik	5.88%
16	Khansa Ilham R.	2.20	Cukup	4.00	Sangat baik	81.82%
17	Kisfa Azka Khalisa	2.40	Baik	2.40	Baik	0.00%
18	Mufhida Noer Aulia	2.40	Baik	3.20	Baik	33.33%
19	Muhammad Afiq Rafa	3.20	Baik	3.40	Sangat baik	6.25%
20	M. Rayhan Adinata	2.20	Cukup	3.60	Sangat baik	63.64%
21	M. Rizky Damary	2.80	Baik	3.40	Sangat baik	21.43%
22	Nailah Khansa' Sharfina	2.00	Cukup	2.20	Cukup	10.00%

No	Nama Siswa	Pretest		Posttest		Prosentase
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	Kenaikan
23	Nauva Farizia Alfina	3.00	Baik	2.60	Baik	-13.33%
24	Rahmania Novita Dwi P	3.60	Sangat baik	3.80	Sangat baik	5.56%
25	Raynar Defansyah F.	3.40	Sangat baik	3.60	Sangat baik	5.88%
26	Rey Rizkio Firdaus	2.00	Cukup	3.60	Sangat baik	80.00%
27	Salma Majid Asroni	3.00	Baik	3.60	Sangat baik	20.00%
28	Salsabila Dwi Maharani	3.30	Baik	3.60	Sangat baik	9.09%
29	Sheva Achmad A.	3.60	Sangat baik	3.60	Sangat baik	0.00%
30	Syayida Roisatus Zahiro	2.60	Baik	3.80	Sangat baik	46.15%
31	Wavia Naura Valchana	2.20	Cukup	2.60	Baik	18.18%
Rata-rata		2.70	Baik	3,20	Baik	19,00%

Lampiran 14. Perolehan skor penilaian teman sejawat untuk kelas kontrol

Gain Skor Kelas Kontrol

Tabel 4.2. Gain Skor Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pretest		Postest		Prosentase
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	Kenaikan
1	Aiman Yoviar Maulana	1.00	Kurang	2.60	Kurang	160.00%
2	Anjeli Tajriani Raihanna	3.80	Sangat baik	3.80	Baik	0.00%
3	Annisa Rahma Adriani	3.80	Baik	3.80	Sangat baik	0.00%
4	Aqilah Fahrina Kamil	2.40	Baik	2.20	Cukup	-8.33%
5	Aurelia Khoirunnisa	3.80	Sangat baik	3.60	Sangat baik	-5.26%
6	Aurellia Febrianty	4.00	Sangat baik	4.00	Sangat baik	0.00%
7	Azizah Alif Habibillah	3.00	Baik	3.00	Baik	0.00%
8	Azzahra Shafa Ghaisani	3.20	Baik	3.00	Baik	-6.25%
9	Clarisa Indira Warakanya	3.00	Baik	2.60	Baik	-13.33%
10	Kintan Tanaya Hanindita	3.20	Baik	3.00	Baik	-6.25%
11	Majida Salma	3.00	Baik	3.40	Baik	13.33%
12	Muhammad Dani Al Abrori	2.00	Cukup	2.00	Cukup	0.00%
13	Muhammad Hasby Rizky Assyifa'	1.80	Cukup	2.30	Cukup	27.78%
14	Muhammad Kahfi	3.00	Baik	2.80	Baik	-6.67%
15	Muhammad Rizal Al Baihaqi	3.00	Baik	3.00	Baik	0.00%
16	Muhammad Rizqi Ar Rasyid	3.60	Sangat baik	3.80	Sangat baik	5.56%
17	Muhammad Syarif	2.80	Baik	2.40	Baik	-14.29%
18	Nadiatul Abidah	3.60	Sangat baik	3.20	Baik	-11.11%
19	Nadiyah Amalia Dwi Aprilia	3.20	Baik	3.00	Baik	-6.25%
20	Naila Nuril Hikmah	3.40	Baik	2.80	Sangat baik	-17.65%
21	Naila Shabrina Putri	3.40	Sangat baik	2.60	Baik	-23.53%
22	Nuzulia Saida Barky	2.60	Baik	2.60	Baik	0.00%
23	Prasidya Mazeed El Fazlullah	4.00	Sangat baik	4.00	Sangat baik	0.00%
24	Rafa Brilliant Al Fariza	3.60	Sangat baik	3.40	Sangat baik	-5.56%
25	Rizvanda Erinne Maulida	3.40	Sangat baik	3.20	Baik	-5.88%

26	Salsabila Ranaita Ahmad	4.00	Sangat baik	4.00	Sangat baik	0.00%
27	Saufa Hadia Faradisa	2.60	Baik	2.40	Baik	-7.69%
28	Tario Denandra Athaya	1.20	Kurang	1.40	Cukup	16.67%
No	Nama Siswa	Pretest		Postest		Prosentase
		Skor	Predikat	Skor	Predikat	Kenaikan
29	Zakiyyah Rahma Arini	3.20	Baik	2.80	Baik	-12.50%
30	Zeinnita Yumina Almirah	2.80	Baik	2.80	Baik	0.00%
Rata-rata		3.05		2.98		-2.08%







