

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENERAPAN MODEL *PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) DENGAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA TEMA INDAHNYA
KEBERSAMAAN KELAS IV SEKOLAH DASAR
NEGERI 147 PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

SRI LESTARI

NIM. 11518205148

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443 H/2022 M**



PERSETUJUAN


Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru* yang ditulis oleh Sri Lestari, NIM. 14518205148 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.


Pekanbaru, 19 Jumadil Aqal 1443 H
24 Desember 2021 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing


H. Subhan, S.Ag., M.Ag.


Dr. Sri Murhayati, M.Ag

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen dengan Media Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Sri Lestari NIM.11518205148 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 19 Jumadil Akhir 1444H/12 Januari 2023. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 2 Rajab 1444 H
24 Januari 2023 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Subhan, S.Ag., M.Ag.

Penguji II

Fatmawati, M.Pd.

Penguji III

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.

Penguji IV

Dr. Herlina, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Lestari
 Nim : 11518205148
 Tempat/ Tanggal Lahir : Padang Maninjau, 14 April 1997
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL *PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu Skripsi ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru
Yang membuat pernyataan



SRI LESTARI
NIM. 11518205148



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN



Assalamualikum Wr. Wb

Alhamdulillah, Puji Syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, dengan Rahmat, nikmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sehingga dapat dipersembahkan kepada pembaca yang cinta akan ilmu pengetahuan. Atas berkah Allah SWT penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema IndahNya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru”.

Karena keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan penulisan sesuai apa yang diharapkan. Penulisan skripsi ini tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag, selaku Rektor Uin Suska Riau, Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, selaku Wakil Rektor 1, Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd, selaku Wakil Rektor II, Edi Erwan, S.Pt, M.Sc., Ph.D, selaku Wakil Rektor III, beserta semua Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih M.A., selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir MZ S.Pd. M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Subhan, S.Ag, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Melly Andriani S.Pd, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Melly Andriani S.Pd, M.Pd, Pembimbing Akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan pengarahan, meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen beserta Staf Akademik yang telah memberikan jasa menyediakan waktu untuk penulis selama menjalani pendidikan di UIN SUSKA Riau.
6. Bapak kepala dan seluruh karyawan perpustakaan UIN SUSKA Riau yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas yang baik kepada penulis selama perkuliahan berlangsung hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga besar Pendidikan Guru Madrasyaah Ibtidaiyah yang namanya tidak dapat penulis cantumkan satu per satu dan almamaterku UIN SUSKA Riau.

Penulis berdo'a semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah, Akhirnya kepada Allah jualah kita berserah diri dan mohon ampunan serta pertolongan dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, Aamiin.

Atas keterbatasan pengetahuan dan wawasan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang, penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak untuk kesempurnaan penelitian serupa yang mungkin akan dilakukan di masa yang akan datang. penulis berharap semoga skripsi ini dapat menambah khasanah pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua serta menjadi amal saleh disisi Allah SWT. Aamiin...

Pekanbaru, Januari 2022

Penulis

**SRI LESTATI
NIM. 11518205148**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil' alamin

Sujud syukurku persembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung Dan Maha Tinggi, Atas kehadiranmu saya bisa menjadi pribadi yang beriman, semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk

masa depanku..

Hari takkan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup takkan indah tanpa tujuan dan harapan apalagi tanpa ada sebuah tantangan. Meski terkadang berat bahkan sangat berat namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan baik meski harus

memerlukan sebuah pengorbanan.

Kusembahkan karya kecil ini untuk cahaya hidup yang selalu ada dalam suka maupun duka, selalu setia mendampingi saat lemah tak berdaya tapi keluarga besar selalu ada untuk putri mu syukron kepada yang malaikat tak bersayap

Ibunda tercinta dan Ayahanda tercinta yang selalu mendoakan putrimu dan sujudnya. Setulus hatimu bunda, sekuat tenangamu telah membesarkan serta kasih sayang selama engkau hidup ahyandaku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu dan seabait doa merangkul diriku, menuju hari depan cerah.

Kepada saudara terkasihku

Syukron untuk semuanya yang telah mengisi hari-hari ini dan tidak banyak menuntut, wahai saudaraku.....

Tak lupa pula kuucapkan terima kasih banyak kepada para tenaga pendidik..

Yang senantiasa selau sabar mendidik penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi, tanpa ilmu bapak/ibu, mungkin skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik.



ABSTRAK

Sri Lestari, (2021) : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema indahya kebersamaan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang guru dan 22 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru. Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *team games tournament* dan keterampilan berbicara siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan berbicara Siswa. Hal ini diketahui sebelum dilakukan tindakan diperoleh nilai keterampilan berbicara siswa rata-rata mencapai 52,27% dengan kategori sangat tidak baik. Kemudian dilakukan tindakan dengan metode pembelajaran *team games Tournament* pada siklus I, nilai keterampilan berbicara siswa sedikit lebih meningkat dengan rata-rata mencapai mencapai 62,83% dengan kategori tidak baik, Keterampilan berbicara siswa sudah mulai meningkat namun masih belum mencapai indikator yang diharapkan, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II keterampilan berbicara siswa meningkat dengan rata-rata 78,97% dengan kategori baik. Artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Team Games Tournament, Media Flash Card Keterampilan Berbicara*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRACT

Sri Lestari, (2022): The Implementation of Team Games Tournament Learning Model with Flash Card Media in Increasing Student Speaking Skills on The Beauty of Togetherness Theme at the Fourth Grade of State Elementary School 147 Pekanbaru

This research aimed at knowing the increase of the implementation of Team Games Tournament learning model with Flash Card media in increasing student speaking skills on The Beauty of Togetherness theme at the fourth grade of State Elementary School 147 Pekanbaru. It was a classroom action research. The subjects of this research were a teacher and 22 of the fourth-grade students at State Elementary School 147 Pekanbaru. The objects were Team Games Tournament learning model and student speaking skills. This research was conducted for two cycles, and every cycle comprised two meetings. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was qualitative descriptive analysis with percentage. Based on the research findings and data analyses, the implementation of Team Games Tournament learning model could increase student speaking skills. It could be identified from the mean score of student speaking skills before the action was 52.27% with very bad category. After the action with Team Games Tournament learning model was conducted in the first cycle, the mean score of student speaking skills increased to 62.83% with bad category, student speaking skills increased, but the indicators determined were not achieved yet. After the improvement was conducted in the second cycle, the mean score of student speaking skills increased to 78.97% with good category. It meant that it achieved the successful indicator determined. Therefore, it could be concluded that the implementation of Team Games Tournament learning model could increase student speaking skills at the fourth grade of State Elementary School 147 Pekanbaru.

Keywords: *Team Games Tournament Learning Model, Flash Card Media, Speaking Skills*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

سري لستاري، (2021) : تطبيق نموذج التعليم لبطولة الألعاب الجماعية باستخدام وسيلة بطاقة فلاش لتحسين مهارة الكلام لدى التلاميذ حول موضوع "جمال العمل الجماعي" للفصل الرابع من المدرسة الابتدائية الحكومية 147 بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة تحسين نموذج التعليم لبطولة الألعاب الجماعية لتحسين مهارة الكلام لدى التلاميذ حول موضوع جمال العمل الجماعي في الفصل الرابع من المدرسة الابتدائية الحكومية 147 بكنبارو. هذا البحث عبارة عن بحث إجرائي فضلي. الأفراد فيه مدرس واحد و22 تلميذا في الفصل الرابع من المدرسة الابتدائية الحكومية 147 بكنبارو. وموضوعه نموذج التعليم لبطولة الألعاب الجماعية ومهارة الكلام لدى التلاميذ. تم إجراء هذا البحث على دورتين، وتألفت كل دورة من اجتماعين. تقنيات جمع البيانات باستخدام تقنية الملاحظة والاختبار والتوثيق. وتقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الكيفي الوصفي بالنسبة المئوية. بناء على نتائج البحث وتحليل البيانات، يظهر أن تطبيق نموذج التعليم لبطولة الألعاب الجماعية يمكن أن يحسن مهارة الكلام لدى التلاميذ. من المعروف أنها قبل اتخاذ الإجراء، بلغ متوسط درجاتها لدى التلاميذ 27,52٪. بفئة ضعيفة جدا. وتم اتخاذ الإجراء مع طريقة التعليم لبطولة الألعاب الجماعية في الدورة الأولى، ازدادت قيمة مهارة الكلام لدى التلاميذ بشكل طفيف بمتوسط يصل إلى 83,62٪ في فئة غير جيدة، وبدأت مهارة الكلام لدى التلاميذ في الزيادة ولكنها لم تصل بعد إلى المؤشرات المتوقعة، وبعد إجراء تحسينات في الدورة الثانية، مهارة الكلام لدى التلاميذ ازدادت بمتوسط 97,78٪ في فئة جيدة. هذا يعني أنها وصلت إلى مؤشرات النجاح المحددة. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج التعليم لبطولة الألعاب الجماعية يمكن تحسين مهارة الكلام للتلاميذ في الفصل الرابع من المدرسة الابتدائية الحكومية 147 بكنبارو.

الكلمات الأساسية: نموذج التعليم لبطولة الألعاب الجماعية، وسيلة بطاقة فلاش، مهارة الكلام

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
PERNYATAAN	
PENGHARGAAN	
PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
ملخص	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis	9
1. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ...	9
2. Media <i>Flash Card</i>	13
3. Keterampilan Berbicara	16
4. Hubungan Model <i>Team Games Tournament</i> dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> dengan Keterampilan Berbicara Siswa	26
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	30



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Indikator Kinerja	32
----------------------------	----

E. Hipotesis Tindakan	34
-----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian	35
--------------------------------------	----

B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
--------------------------------------	----

C. Rancangan Penelitian	35
-------------------------------	----

D. Teknik Pengumpulan Data	40
----------------------------------	----

E. Teknik Analisis Data	41
-------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	44
--	----

B. Hasil Penelitian	48
---------------------------	----

C. Hasil Penelitian	49
---------------------------	----

D. Pembahasan	85
---------------------	----

E. Pengujian Hipotesis	91
------------------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	92
---------------------	----

B. Saran	93
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

UIN SUSKA RIAU


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Profil Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru	45
Tabel IV.2	Daftar keadaan Guru SDN 147 Pekanbaru Tahun Ajaran 2020/2021	46
Tabel IV. 3	Data Siswa/Siswi SDN 147 Pekanbaru	47
Tabel IV. 4	Sarana SDN 147 Pekanbaru	47
Tabel IV.5	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Sebelum Tindakan	50
Tabel IV.6	Lembaran Observasi Aktivitas Guru Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournamen</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Siklus I Pertemuan I	56
Tabel IV.7	Lembaran Observasi Aktivitas Guru Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournamen</i> dengan media <i>flash card</i> Siklus I Pertemuan 2	57
Tabel IV.8	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Pertemuan 1 dan 2	58
Tabel IV.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I (Pertemuan 1)	59
Tabel IV.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus 1 (Pertemuan 2)	61
Tabel IV.11	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus 1 (Pertemuan 1 Dan 2)	63
Tabel IV.12	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Pertemuan 1 Siklus I	65
Tabel IV.13	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Pertemuan 2 Siklus I	66



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.14	Lembaran Observasi Aktivitas Guru dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournamen</i> dengan Media Flash Card Siklus II Pertemuan 1	73
Tabel IV.15	Lembaran Observasi Aktivitas Guru dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournamen</i> dengan Media <i>Flash Card</i> Siklus II Pertemuan II	74
Tabel IV.16	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II Pertemuan 1 dan 2	75
Tabel IV.17	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II (Pertemuan 1)	77
Tabel IV.18	Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II (Pertemuan 2)	79
Tabel IV.19	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Bantuan Media <i>Flash Card</i> Pada Siklus II (Pertemuan 1 Dan 2)	81
Tabel IV.20	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Pertemuan I Siklus II	82
Tabel IV.21	Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> pertemuan 2 siklus II	83
Tabel IV.22	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Siklus II	86
Tabel IV.23	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Model Pembelajaran <i>TEAM GAMES TOURNAMENT</i> pada Siklus I dan Siklus II	88
Tabel IV.24	Rekapitulasi Keterampilan Berbicara siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i> Dengan Media <i>Flash Card</i> Pada Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1:	Grafik peningkatan hasil observasi aktivitas guru melalui model pembelajaran <i>team games tournament</i> dengan bantuan media <i>flash card</i> pada siklus I dan siklus II	87
Gambar IV.2:	Grafik peningkatan hasil observasi aktivitas siswa melalui model pembelajaran <i>team games tournament</i> dengan bantuan media <i>flash card</i> pada siklus I dan siklus II	89
Grafik IV.3	Grafik Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I dan Siklus II	91

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Dengan adanya bahasa sebagai alat komunikasi, maka semua yang berada disekitar manusia mendapat tanggapan dalam pikiran manusia, disusun dan diungkapkan kembali kepada orang lain sebagai bahan komunikasi.¹

Fungsi bahasa ada empat macam yaitu untuk menyatakan ekspresi diri, sebagai alat komunikasi, sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi social, dan sebagai alat untuk control social. Bahasa sebagai alat komunikasi merupakan penyampaian semua yang kita rasakan, pikirkan dan kita ketahui kepada orang lain. Dengan komunikasi pula kita mempelajari dan mewarisi semua yang pernah dicapai oleh orang-orang yang sezaman dengan kita.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan saluran perumusan kita, melahirkan perasaan kita dan memungkinkan kita menciptakan kerjasama dengan sesama masyarakat. Ia mengatur berbagai macam aktivitas kemasyarakatan, merencanakan dan mengarahkan masa depan kita. Ia juga memungkinkan manusia menganalisis masa lampaunya untuk memetik hasil-hasil yang berguna bagi masa sekarang dan masa yang akan datang.²

¹ Nursalim A.R., *Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2011) hlm.1

² *Ibid*, hlm.3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bahasa sebagai alat mengadakan kontrol sosial mempunyai relasi dengan proses-proses sosialisasi itu dapat diwujudkan dengan cara salah satunya memperoleh keahlian bicara dan dalam masyarakat yang lebih maju, memperoleh keahlian membaca dan menulis. Keahlian berbicara dan keahlian menulis pada masyarakat bagi tiap individu untuk mengadakan partisipasi yang penuh dalam masyarakat tersebut. Bahasa juga melukiskan dan menjelaskan peranan yang dilakukan oleh si anak untuk mengidentifikasi dirinya supaya dapat mengambil tindakan-tindakan yang diperlukan.³

Pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat keterampilan dasar berbicara, mendengarkan, menulis dan membaca. Keempat keterampilan tersebut saling terkait satu dengan yang lain. Keterampilan tersebut harus dikuasai siswa karena sangat penting tidak hanya bidang pendidikan tetapi juga dalam kehidupan masyarakat. Seperti halnya keterampilan berbicara dan keterampilan mendengarkan menduduki tempat utama dalam memberi dan menerima informasi serta memajukan hidup peradaban dunia modern.⁴

Menyadari pentingnya keterampilan berbicara dibutuhkan keterlibatan secara optimal agar hasil yang diterapkan dari siswa, guru harus dapat mengamati dan mengetahui keadaan dan situasi belajar siswa dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Guru sebagai tenaga pengajar berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Karena dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab

³ *Ibid*, hlm. 5

⁴ Khundaru Saddhono, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) Hlm. 5



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk melihat segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa.

Kenyataan yang dijumpai dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar 147 Pekanbaru menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai pusat pembelajaran bagi siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan membosankan karena siswa tidak dirangsang dan ditantang untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, kebanyakan siswa hanya menunggu penjelasan dari guru dan belum diarahkan untuk belajar secara mandiri sehingga pemikiran siswa kurang berkembang. Hal ini menyebabkan siswa yang sebenarnya masih kurang memahami materi pelajaran memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan sehingga siswa tidak memperoleh ketuntasan dalam belajar.

Adapun upaya guru kelas V untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di Sekolah Negeri 147 Pekanbaru pada mata pelajaran bahasa Indonesia diantaranya sebagai berikut :

1. Guru sudah menggunakan metode tanya jawab untuk dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
2. Meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran setiap akhir proses belajar mengajar.
3. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.

Namun dari upaya dilaksanakan keterampilan berbicara siswa yang diharapkan masih belum menunjukkan peningkatan. Untuk itu penulis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran menerapkan *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*.

Pembelajaran kooperatif *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan dan menumbuhkan keterampilan berbicara siswa karena di dalam model TGT terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁵

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil siswa yang tidak lebih dari 30 orang siswa.⁶

TGT atau pertandingan permainan Tim merupakan salah satu tipe model pembelajaran Kooperatif yang melibatkan keaktifan seluruh siswa. Pelaksanaan TGT dalam pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok, diskusi, kemudian diakhiri dengan sebuah *games* atau turnamen. Dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) difokuskan pada keterampilan berbicara dapat menjadi pembelajaran yang

⁵.Ibid, hlm 52

⁶ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011),



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyenangkan dan memudahkan siswa untuk melatih keterampilan berbicaranya.⁷ TGT memiliki kelebihan untuk siswa yaitu salah satu langkah pembelajarannya mengandung unsur permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa disekolah dasar yang masih senang bermain.

Berdasarkan pengamatan sebelum tindakan dan informasi dari guru kelas IV pada proses pembelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 4 Januari 2020 di Sekolah Dasar 147 Pekanbaru tergolong masih rendah. Hal ini dapat ditemui gejala-gejala sebagai berikut :

1. Dari 22 orang siswa hanya 9 orang atau 40,90%, siswa yang mampu berbicara dengan lafal yang tepat .
2. Dari 22 orang hanya 10 orang siswa atau 45,45% siswa berbicara dengan intonasi lancar.
3. Dari 22 orang siswa hanya 11 orang siswa atau 50% siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru denganmimik wajah yang tepat.⁸

Berdasarkan gejala-gejala yang dikemukakan diatas, dapat dianalisis bahwa keterampilan berbicara siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih tergolong rendah. maka peneliti ingin menawarkan atau menerapkan salah satu model pembelajaran kooeratif yaitu, *team games tournament* (TGT) dengan bantuan media *flash card*. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran dan media yang menarik diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran.

⁷ Edy Nurtaman *Op.Cit*,

⁸ Observasi di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru, Selasa Tanggal 24 November 2020.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemudian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:
“Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru”.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian, maka perlu adanya definisi yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu :

1. Model pembelajaran *team games tournament (TGT)*

Model pembelajaran *team games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.⁹

2. Media *flash card*

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil siswa yang tidak lebih dari 30 orang siswa.¹⁰

3. Keterampilan Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), Hlm.92

¹⁰ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau, 2011),

dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Sedangkan berbicara sendiri secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.¹¹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :
“Apakah Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Indahnnya Kebersamaan Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah ,maka penelitian ini bertujuan dapat meningkakan keterampilan berbicara anak pada tema indahnnya kebersamaan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru dengan model pembelajaran Team Games Tournament (Tgt)

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang akan diterapkan dari penelitan ini adalah :

¹¹ Hasan. *Op.Cit.*, hlm. 29

- a. Bagi siswa, dengan model pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru, sehingga siswa merasa bahwa belajar adalah proses yang menyenangkan
- b. Bagi Guru, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif guna mutu pembelajaran
- c. Bagi Sekolah, meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang baik.
- d. Bagi peneliti, menambahkan wawasan penulis tentang peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui penelitian tindakan kelas serta untuk menyelesaikan studi Sarjana S1 jurusan PGMI.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran banyak dikaitkan dengan istilah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi-strategi pengajaran yang di gunakan untuk mencapai tujuan instruksional¹². Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹³ Sejalan dengan defenisi di atas Andres mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.¹⁴

Dari defenisi model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada saat belajar mengajar agar dicapai perubahan pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

¹² Dini Rosdiani, *Model Pembelajaran Langsung*, (Bandung:Alfabeta, 2012), Hlm.5

¹³ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motoric*, (Jakarta: Nusa Media, 2012), Hlm.251

¹⁴ Sakilah, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2019), Hlm.163



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Menurut Kurniasih TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Sedangkan menurut Kusumandari bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Menurut Slavin TGT (*Teams Games Tournament*) awalnya dikembangkan oleh David de Vries dan Keath Edward, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Jhons Hopkins.¹⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa secara berkelompok, yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status.

Menurut Slavin, ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi kelas)

Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

¹⁵ Ai Solihah, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal SAP, Vol.1, No.1, Agustus 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Tahap Pembentukan Tim (Kelompok)

Tim terdiri dari 4 atau 5 yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, etnisitas.

3) Tahap Permainan (*Game*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana permainan berlangsung

5) Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.¹⁶

c. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

- 1) Siswa tidak terlalu kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain
- 3) Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran

¹⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), Hlm. 166-167



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain sehingga dapat menaltih siswa untuk berbicara¹⁷

d. Kelemahan Model Pembelajaran TGT

- 1) Bagi guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.¹⁸

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

- 1) Guru menyiapkan:
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat/ bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu

¹⁷Ai Solihah *Op.Cit*,

¹⁸*Ibid*,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas
 - a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b) Baca pertanyaan keras-keras
 - c) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran(award) yang lain.¹⁹

2. Media Flash Card

a. Pengertian Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat

¹⁹ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 214), Hlm. 238-239

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar²⁰. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.²¹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.²²

b. Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil siswa yang tidak lebih dari 30 orang siswa.²³

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), Hlm

²¹ Hamdani, *Op.Cit*, Hlm.244

²² *Ibid*, Hlm 19

²³ Nurhasnawati, *Op. Cit*, Hlm.122



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan menurut Arsyad memiliki pendapat yang berbeda bahwa media *flash card* biasanya berukuran 8x12cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar²⁴. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah salah satu bentuk edukatif yang berupa kartu yang berisi gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan keadaan siswa.

Menurut Nurhasnawati dalam bukunya langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut:

- 1) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa
- 2) Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menerangkan
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati²⁵

Adapun kelebihan menggunakan media *flash card*, diantaranya:

- 1) Mudah dibawa, bawa
- 2) Praktis
- 3) Gampang diingat
- 4) Menyenangkan²⁶

²⁴ Empit Hotimah, *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol.04, No.01, 2010

²⁵ *Op.Cit*, Nurhasnawati, Hlm.125

²⁶ *Ibid*, Hlm.123



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan kekurangan dari media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Capi Riyana adalah:

- 1) Biasanya ukuran terbatas, sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar
- 2) Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.²⁷

3. Keterampilan Berbicara

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga, Keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas, bahasa merupakan kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca menyimak, atau berbicara.

Berbicara adalah bahasa, bahasa adalah berbicara, keduanya tidak bisa dipisahkan. Namun, seperti yang telah disebutkan sebelumnya berbicara pasti mengeluarkan bahasa atau bahasa adalah satu-satunya alat untuk berbicara. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa, sebab bahasa memiliki aturan-aturan atau struktur agar pembicaraan bisa dimengerti oleh pendengarnya. Misalnya dalam bahasa Indonesia ada struktur kalimat yang terdiri dari subjek, prediket, dan objek. Dengan struktur ini bahasa Indonesia bisa dipahami oleh pendengarnya. Orang yang tidak terampil berbahasa sering salah menempatkan subjek, prediket,

²⁷ Rudi Susilana Dan Capi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), Hlm.95



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau objeknya sehingga bicaranya tidak mudah dipahami, bahkan membingungkan karena salah penempatan kata.²⁸

Bahasa adalah satu-satunya alat berbicara yang tidak bisa tergantikan dan bahasa inilah yang menjadi pembeda antara komunikasi verbal (berbicara) dengan komunikasi non verbal (non bicara) kesepakatan penggunaan bahasa yang sama antara orang yang berbicara inilah yang membuat komunikasi verbal dalam interaksi pada kehidupan sehari-hari menjadi efektif. Berbicara bukan sekedar suara yang keluar dari lisan setiap orang tapi berbicara lebih dari itu.²⁹

Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun penyimaknya. Berbicara adalah sebuah penguatan dari komunikasi non verbal dengan berbicara komunikasi menjadi sangat jelas dan bisa langsung diterima atau ditolak.³⁰

Dari kesimpulan diatas kita dapat memahami apa yang disebut dengan berbicara. Berbicara merupakan alat komunikasi yang mengandung komponen-komponen yang harus dikuasai sebelum seseorang melakukan kegiatan berbicara. Komponen-komponen tersebut

²⁸ Sihabuddin, *Terampil Berbicara Dan Menulis Untuk Mahasiswa, Guru Dosen Dan Umum*, (Yogyakarta : Araska, 2019), hlm. 49

²⁹ *Ibid*, hlm. 15

³⁰ *Ibid*, hlm. 16



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagai berikut : 1) Kemampuan menyusun dan mengkomunikasikan ide atau gagasan yang sesuai dengan kebutuhan pendengar, 2) Kemampuan menguasai bahan pembicaraan dan pendengarnya, 3) Kita perlu bersikap tenang dalam mengkomunikasikan ide, dan 4) Kita harus waspada dan penuh semangat dalam penampilan.³¹

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk penyampaian kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan ilmiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.³²

Banyak faktor yang menjadi kendala dalam pengajaran bahasa, salah satunya penggunaan strategi pembelajaran. Sebagian guru masih mengalami kesulitan untuk memilih strategi yang tepat, sehingga pembelajaran kurang diperhatikan oleh siswa maupun guru.³³

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada Sembilan faktor penyebab kesulitan belajar keterampilan berbicara, yaitu :

³¹ Anindita Sri Nugraheni, *Penerapan Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 134

³² Nursalim, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2019), hlm. 212

³³ Carolina Hesti Kurniawati, Ni Wayan Arini, Made Suarjana. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V*, Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Motivasi
- 2) Kebiasaan belajar
- 3) Penguasaan komponen kebahasaan
- 4) Penguasaan komponen isi
- 5) Sikap mental
- 6) Interaksi antara guru dan siswa
- 7) Metode mengajar
- 8) Media pembelajaran
- 9) Interaksi antara siswa dan siswa.³⁴

Tujuan Keterampilan Berbicara di sekolah dasar yaitu untuk melatih siswa agar terampil dalam berbicara. Keterampilan Berbicara siswa dapat dilatih dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat secara lisan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan atau keterampilan berbicara seseorang diantaranya:

- 1) Kepekaan terhadap Fenomena
Faktor ini berhubungan dengan kemampuan pembicara untuk menjadikan sebuah fenomena sebagai sebuah sumber ide.
- 2) Kemampuan Kognisi dan Imajinasi
- 3) Kemampuan ini berhubungan dengan daya dukung kognisi dan imajinasi pembicara.
- 4) Kemampuan Berbahasa

³⁴ I Putu Mas Dewantara. 2016. *Alternatif Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara*, Jurnal Santiaji Pendidikan. Volume 6



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan pembicara mengemas ide dengan bahasa yang baik dan benar.

6) Kemampuan Psikologis

Kemampuan psikologis berhubungan dengan kejiaan pembicara misalnya keberanian, ketenangan, dan daya adaptasi psikologis ketika berbicara.

7) Kemampuan Performa

Kemampuan Performa lebih berhubungan dengan praktik berbicara. seorang pembicara yang baik akan menggunakan berbagai gaya yang sesuai dengan situasi, Kondisi dan tujuan pembicaraannya.³⁵

b. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh Karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Tarigan juga mengemukakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum yaitu untuk memberitahu dan melaporkan (*to inform*), menjamu dan menghibur (*to entertain*), serta membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang utama adalah untuk

³⁵ Abidin Yunus, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung : PT Remaja Aditama, 2012), hlm. 127-128

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berkomunikasi. Sedangkan tujuan berbicara secara umum ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi.³⁶

Maksud dan tujuan sebuah komposisi lisan tergantung dari keadaan dan apa yang dikehendaki oleh pembicara. Baik uraian lisan maupun tertulis selalu mengandung sebuah maksud tertentu. Maksud dan tujuan dapat dibedakan menjadi maksud umum dan maksud khusus. Sebuah uraian selalu mengandung maksud umum yang selalu menimbulkan reaksi-reaksi yang umum, sedangkan maksud khusus di harapkan akan menimbulkan reaksi khusus.³⁷

Program pendidikan keterampilan bicara harus mampu memberikan kesempatan pada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Tujuan keterampilan berbicara mencakup pencapaian hal-hal berikut :

- 1) Kemudahan berbicara

Siswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara dengan tepat dan jelas, baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimat yang digunakannya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat dicapai.

³⁶ Suwarti Ningsih. 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali*, Jurnal Kreatif Tadulako Online. Volume 2

³⁷ Ahmad dan Alek, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi Substansi Kajian dan Penerapannya*, (Bandung : Penerbit Erlangga Pt Gelora Aksara Pratama, 2016), hlm 20



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicaraan untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan siswa dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersifat lidah yang mengalabui kebenaran.

3) Membentuk Pendengaran yang Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini.

4) Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berintraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang.

Tujuan berbicara seperti yang dikemukakan di atas akan dicapai jika program pendidikan dilandasi prinsip-prinsip yang relevan dan pola KBM yang membuat para peserta didik secara aktif mengalami kegiatan berbicara.³⁸

Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, untuk tingkat pemula tujuan keterampilan berbicara dapat di rumuskan diantaranya :

³⁸ Nursalim, *Op.Cit.*, hlm. 213-214

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Melafalkan bunyi-bunyi bahasa
- b) Menyampaikan informasi
- c) Menyatakan setuju atau tidak setuju
- d) Menjelaskan identitas diri
- e) Menceritakan kembali hasil simak atau bacaan
- f) Menyatakan ungkapan rasa hormat
- g) Bermain peran.³⁹

c. Jenis-Jenis Berbicara

Adanya berbagai jenis berbicara karena ada berbagai titik pandang yang digunakan orang dalam mengklasifikasikan berbicara. Adapun jenis-jenis berbicara yaitu :

- 1) Berbicara berdasarkan situasi
 - a) berbicara formal
 - b) berbicara informal
- 2) Berbicara berdasarkan tujuan
 - a) Berbicara menghibur
 - b) berbicara menginformasikan
 - c) Berbicara menstimulasi
 - d) Berbicara meyakinkan
 - e) Berbicara menggerakkan
- 3) Berbicara berdasarkan metode penyampaian
 - a) Berbicara mendadak

³⁹ Iskandar wassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 286



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Berbicara berdasarkan catatan kecil
 - c) Berbicara berdasarkan hafalan
 - d) Berbicara berdasarkan naskah
- 4) Berbicara berdasarkan jumlah pendengar
 - a) Berbicara antara pribadi
 - b) Berbicara dalam kelompok kecil
 - c) Berbicara dalam kelompok besar
 - 5) Berbicara berdasarkan peristiwa khusus yang melatarbelakangi

d. Indikator keterampilan berbicara

Berbicara pada dasarnya merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang melibatkan aspek-aspek kebahasaan maupun non kebahasaan. Menurut Sabarti Akhadiah, dkk yang termasuk aspek kebahasaan adalah lafal, intonasi serta penggunaan kosa kata atau kalimat. Sedangkan yang termasuk non kebahasaan adalah ekspresi atau mimik.

Aspek-aspek tersebut dalam kegiatan berbicara merupakan indikator yang dijadikan penilaian dalam evaluasi berbicara. Yaitu lafal, intonasi, kosakata atau kalimat, kelancaran serta mimik atau ekspresi.

a. Lafal

Pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah. Pelafalan bunyi dalam kegiatan berbicara perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar siswa. Karena pada umumnya siswa dibesarkan dilingkungan dengan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Intonasi

Penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan berbicara. Bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Suatu cerita akan menjadi kurang menarik apabila penyampaiannya kurang menarik pula.

c. Kosakata atau kalimat

Guru perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu. Untuk mengawali sebuah cerita dibuka dengan kalimat pembuka kemudian harus ada isi cerita tersebut dan dibuat suatu kesimpulan serta diakhiri dengan penutup.

d. Hafalan

Kelancaran seseorang dalam berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya.

e. Mimik atau ekspresi.⁴⁰

Mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan bercerita karena dapat berfungsi membantu memperjelas atau menghidupkan bercerita. Gerak-gerik dan mimik yang tepat dapat menunjang keefektifan bercerita.

⁴⁰Sabarti Akhadiah, *Bahasa Indonesia II*, (Jakarta: DEPDIKBUD, 1992), hlm. 154-159



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Hubungan Model *Team Games Tournament* dengan Media *Flash Card* dengan Keterampilan Berbicara Siswa

Sebagaimana diketahui bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain.⁴¹ Dalam pembelajaran berbicara, guru harus berupaya memilih metode yang membuat semua siswa tanpa berani untuk berbicara. Untuk itu metode harus menyenangkan dan tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk merasa tidak mampu dan minder

Dalam permasalahan tersebut diperlukan satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pembelajaran berbicara. Kualitas proses pembelajaran diharapkan dapat meningkat dan hasil pembelajaran berupa keterampilan berbicara siswa pun meningkat. Pendekatan dalam pembelajaran berbicara yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan bantuan sebuah media *flash card*. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok, ini sangat membantu siswa terutama siswa yang memiliki kemampuan akademik yang rendah. Siswa dalam belajar saling berinteraksi, saling membantu dalam memahami materi, sehingga siswa termotivasi untuk belajar, dan

⁴¹ Nursalim, Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Op Cit.* hlm.212



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akhirnya semua siswa dalam kelompok sama-sama menguasai materi dengan dukungan media yang digunakan guru juga menarik.⁴²

Model TGT dengan pertimbangan bahwa dalam pembelajaran kooperatif TGT selain siswa terampil dalam bekerjasama, diharapkan siswa juga terampil dalam berbicara. Game-turnamen dalam pembelajaran kooperatif TGT ini dapat menjadi salah satu aktifitas yang menyenangkan bagi siswa. Karena siswa dapat bermain sambil belajar dalam game turnamen yang dilaksanakan secara berkelompok. Pada turnamen, salah satu media yang digunakan adalah kartu-kartu soal dalam bentuk kartu *flash card*.⁴³ Pembelajaran dengan model *team games tournament* ini pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dikemas dalam sebuah tournament, sehingga dalam proses pembelajarannya menarik bagi siswa dan media yang digunakan guru juga menarik. Manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD, sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berfikir konkret, belum mampu berfikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, Disini nilai praktis media terlihat, yang bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.⁴⁴

Dari uraian tersebut dapat di dapat diketahui bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran menjadi efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran

⁴² Suwarsih Ningsih, *Ibid*

⁴³ Edy Nurtaman, *Op.Cit*

⁴⁴ Syaiful bahri djamarah, *strategi belajar mengajar*, (Jakarta: rineka cipta,2010),



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

team games tournament di mana dalam model ini terdapat permainan yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa dan keterampilan berbicara, sehingga dengan perpaduan antara penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, peneliti ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indres Novriyanti tentang “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV madrasah ibtidaiyah al- hidayah Payung Sekaki Pekanbaru, yang menunjukkan bahwa skor rata-rata sebelum penerapan pembelajaran 58,19%. Sedangkan skor rata-rata setelah penerapan pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklusnya pada siklus I yaitu 62,5% dan pada siklus II yaitu 70,83%⁴⁵. Adapun persamaan yang dilakukan oleh Indres Novri yanti dengan peneliti terletak pada variable X yaitu, sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sedangkan perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh

⁴⁵ Indres Novri Yanti, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru, (Pekanbaru.2015)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Inders Novri Yanti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV madrasah ibtidaiyah al- hidayah Payung Sekaki Pekanbaru. Sedangkan peneliti, pada model pembelajaran menggunakan bantuan media *flash card* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social kelas IV di sekolah dasar negeri 003 Bangkinang Kabupaten Kampar.

Penelitian yang dilakukan Seprina Wahyuni pada tahun 2017 dengan judul:”Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Anak”. Berdasarkan uji coba yang dilakukan metode bermain peran dapat mempengaruhi keterampilan berbicara. Hal ini didasarkan pada perubahan skor hasil pengukuran saat pretest dan posttest pada subjek penelitian . Melalui bermain peran, anak melakukan aktivitas bercakap-cakap yang dapat melatih fungsi bicara mereka dan memberikan kesempatan yang lebih besar untuk memperoleh kata-kata baru, sehingga anak dapat mengembangkan kosakata yang ia miliki.⁴⁶ Persamaan penelitian ini yaitu terletak pada variabel Y sama-sama meningkatkan keterampilan berbicara, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X Seprina Wahyuni menggunakan variabel X yaitu bermain peran sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *cooperative script* dan penelitian oleh Seprina.

⁴⁶ Seprina Wahyuni, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak (TK)*. Skripsi, Pekanbaru: UIN, 2017



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

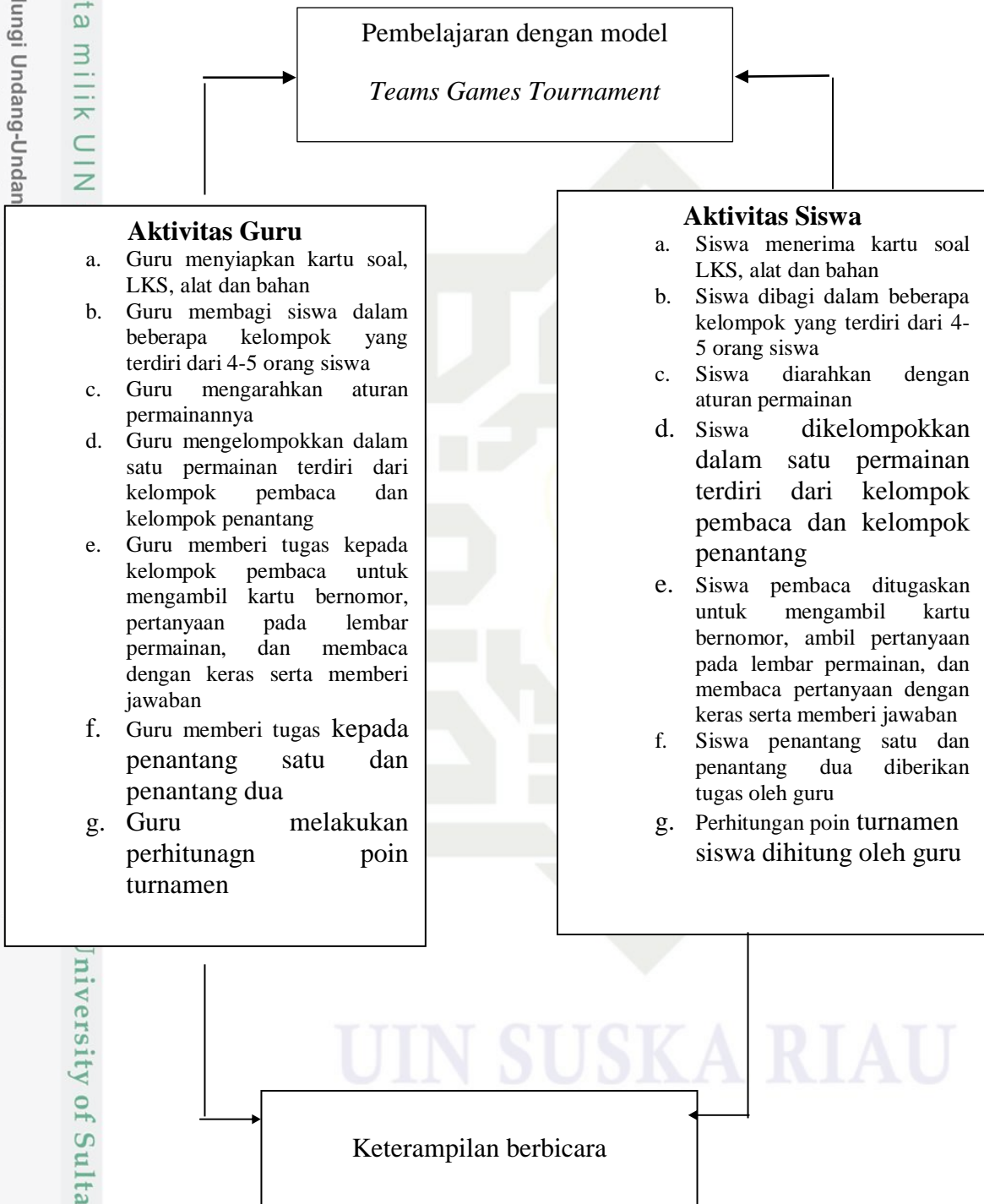
C. Kerangka Berfikir

Keterampilan berbicara merupakan peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbicara tidak hanya bertutur kata lisan, tetapi dalam berbicara dengan mengungkapkan gagasan dan perasaan yang dimiliki. Pada saat ini keterampilan berbicara di sekolah dasar kurang optimal, terlihat dari siswa belum baik berbicara di depan kelas, pemahaman yang dimiliki siswa rendah ditinjau dari kesesuaian topik pembicaraan, kurangnya percaya diri siswa dalam mengungkapkan pendapatnya.

Keterampilan berbicara siswa dapat dikembangkan dengan melalui praktik berbicara yang melibatkan semua siswa dalam kelas. Ketidakpercayaan diri siswa dapat dilatih melalui siswa yang terbiasa berbicara dengan teman terdekatnya dan kegiatan pembelajaran yang bersifat kelompok.

Keterampilan berbicara tersebut, dapat dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa berbicara tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. pembelajaran merupakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menarik bagi siswa karena siswa akan berbicara dengan lawan bicaranya ketika membahas sebuah tema maupun materi pembelajaran yang diajukan oleh guru .

Kerangka pemikiran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.



Gambar II.1 Kerangka Fikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



D. Indikator Kinerja

1. Indikator Aktivitas Guru

- a. Guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan
- b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- c. Guru mengarahkan aturan permainannya
- d. Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang
- e. Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa
- f. Guru meminta siswa Cabut kartu satu persatu
- g. Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati
- h. Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor yang di pegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, meminta siswa mencabut kartu satu persatu membaca dengan keras dan memberikan jawaban
- i. Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua
- j. Guru melakukan perhitungan poin turnamen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Indikator Aktivitas Siswa

- a. Siswa menerima kartu soal LKS, alat dan bahan
- b. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa
- c. Siswa diarahkan dengan aturan permainan
- d. Siswa dikelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang
- e. kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada
- f. siswa mencabut kartu satu persatu
- g. siswa mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru dan mengamati kartu selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati
- h. Siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras serta memberi jawaban
- i. Siswa penantang satu dan penantang dua diberikan tugas oleh guru
- j. Siswa dan guru menghitung point turnamen

3. Indikator Keterampilan Berbicara

Adapun indikator keterampilan berbicara siswa sebagai berikut:

- a. lafal atau pengucapan bahasa dengan jelas

Pengucapan yang baku dalam bahasa Indonesia yang bebas dari ciri-ciri lafal daerah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Intonasi yang tepat dalam berbicara

Penempatan intonasi yang tepat merupakan daya tarik tersendiri dalam kegiatan berbicara.

c. Kosakata atau kalimat yang diucapkan

Guru perlu mengoreksi pemakaian kata yang kurang tepat atau kurang sesuai untuk menyatakan makna dalam situasi tertentu.

d. Mimik atau ekspresi wajah dalam berbicara

Mimik muka dapat menunjang dalam keefektifan bercerita karena dapat berfungsi membantu memperjelas atau menghidupkan bercerita

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu melalui model pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* Dengan Bantuan Media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada Tema indah nya kebersamaan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar 147 Pekanbaru tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Dengan Bantuan Media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar 147 Pekanbaru. waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Tema yang diteliti adalah tema “Indahnya Kebersamaan” sub tema “Keberagaman Budaya Bangsaku”, Sedangkan waktu dalam penelitian ini dilaksanakan lebih kurang 3 bulan, waktu pengumpulan data dalam penelitian ini akan direncanakan bulan Oktober - Desember 2021

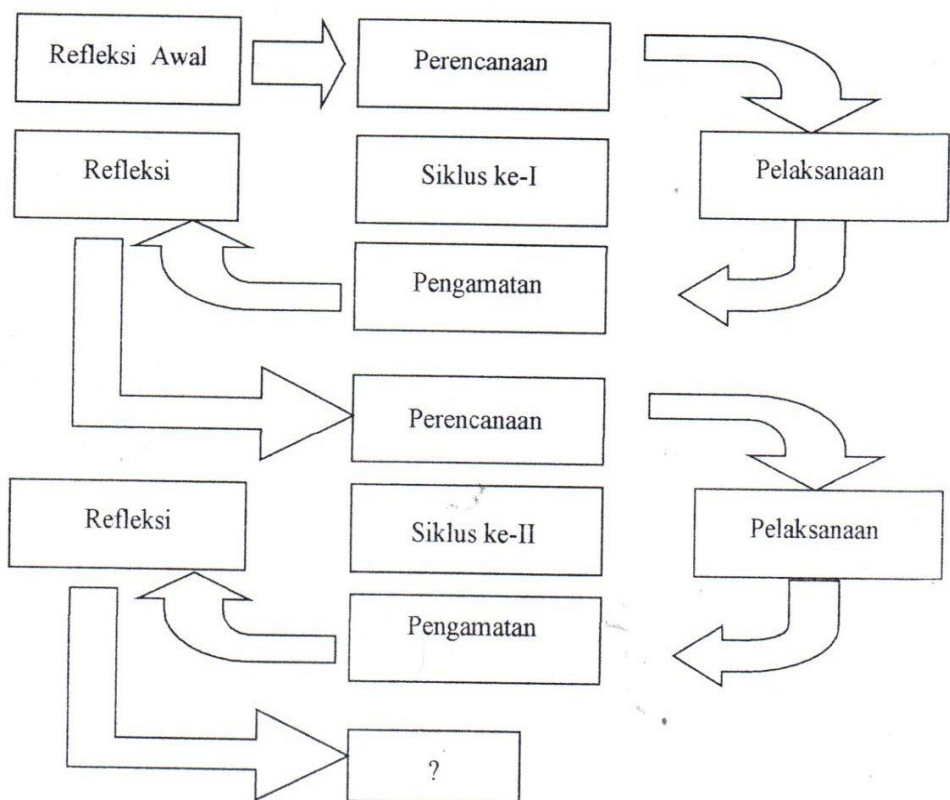
C. Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara professional.⁴⁷

Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), tetapi yang paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart. Adapun langkah-langkah penelitian ini terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun siklus penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut :



Gambar III.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)⁴⁸

⁴⁷ Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu mudah*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), Hlm. 9

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Menyusun silabus berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Dengan Bantuan Media *Flash Card* pada setiap kali pertemuan.
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Dengan Bantuan Media *Flash Card*
- d. Menyiapkan lembar observasi keterampilan berbicara siswa.
- e. Meminta kesedian guru kelas di tempat penelitian untuk menjadi observer dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tidakan pada penelitian ini dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*, yaitu:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menyiapkan:
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat/ bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling bantu
- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas
 - a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b) Baca pertanyaan keras-keras
 - c) Beri jawaban



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).
- 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan
- 2) Guru memberikan penghargaan terhadap hasil tournament.

3. Observasi

Observasi dalam pelaksanaan penelitian melibatkan observer atau pengamat. Tugasnya adalah melihat aktivitas guru dan siswa dengan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengamati sejauh mana perbaikan pembelajaran dilaksanakan. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* yang dilakukan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dengan menggunakan lembar aktivitas guru. Kemudian aspek aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* pada pembelajaran tematik yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

4. Refleksi

Tahapan refleksi ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan cara berdiskusi dengan observer. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, guru dapat mengevaluasi apakah pelaksanaan proses pembelajaran sudah sesuai dan apakah keterampilan berbicara siswa dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*. Hasil refleksi bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa. Jika keterampilan berbicara siswa belum menunjukkan peningkatan, maka hasil observasi dianalisis untuk mengetahui dimana letak kekurangan dan kelemahan guru dalam proses pembelajaran untuk dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa serta data tentang keterampilan berbicara siswa yang dikumpulkan dengan cara :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.⁴⁹ Observasi dilakukan oleh teman sejawat, yang bertujuan untuk mengamati serta mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card*.

2. Tes

Tes secara umum dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur terhadap seperangkat pengetahuan dan penguasaan objek ukur terhadap seperangkat materi tertentu. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes lisan yang diberikan disetiap siklus.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang profil sekolah, jumlah siswa, silabus, RPP, dan data lainnya yang diperlukan untuk membantu proses penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik ini dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan.

⁴⁹ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hlm. 149

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.1.1. Aktivitas Guru dan Siswa

Adapun untuk menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan penerapan model *Team Games Tournament* sebanyak 7 aktivitas, dengan menggunakan rumus persentase:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= *Number of Cases* (jumlah frekuensi)

P= Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Setelah mendapatkan persentase skor dilanjutkan dengan menentukan kriteria penilaian tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament*, maka dilakukan pengelompokkan atas 4 kriteria yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan cukup. Adapun kriteria persentase tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Sangat tinggi, jika total skor nilai aktivitas mencapai (81%-100%).
- b. tinggi, jika total skor nilai aktivitas mencapai (61%-80%).
- c. Cukup tinggi, jika total skor nilai aktivitas mencapai (41%-60%).
- d. Rendah, jika total skor nilai aktivitas mencapai (21%-40%).
- e. Sangat Rendah, jika total skor nilai aktivitas mencapai (0-20%)⁵⁰

⁵⁰ Anas Sudjono, *Pengantar Statistic Pendidikan*, (Jakarta: Raja Garfindo, 2009), Hlm.43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Keterampilan Berbicara Siswa

Kemampuan siswa mengalami peningkatan dalam berbicara bahasa Indonesia dari seluruh siswa di kelas dengan jumlah skor nilai rata-rata. Untuk menghitung ketuntasan dan rata-rata kelas digunakan rumus :⁵¹

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P	= presentase ketuntasan
F	= jumlah siswa yang tuntas
N	= jumlah seluruh siswa

Dengan kreteria :

95% - 100%	= sangat baik
75% - 94%	= baik
55% - 74%	= tidak baik
35% - 54%	= sangat tidak baik

⁵¹ *Ibid*, hlm. 141

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada Tema Indahnya kebersamaan kelas IV Sekolah Dasar 147 Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui dari sebelum tindakan keterampilan berbicara siswa hanya mencapai jumlah rata-rata 52,27% dengan kategori sangat tidak baik karena berada pada rentang 35% - 54% . Setelah dilakukan tindakan Pada siklus I keterampilan berbicara siswa meningkat jumlah persentase mencapai 62,83% dengan kategori tidak baik karena berada pada rentang 55% - 74% artinya masih belum mencapai indikator yang di harapkan, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II keterampilan berbicara siswa meningkat dengan persentase 78,98% dengan kategori baik karena berada pada rentang 75% - 94%. Artinya keterampilan berbicara siswa pada Tema Indahnya kebersamaan kelas IV Sekolah Dasar 147 Pekanbaru telah mencapai indikator yang telah di harapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



B. Saran

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan merupakan dalam model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* salah satu cara guru untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa siswa secara langsung, dalam menentukan konsep pembelajaran. Oleh karena itu penulis menyarankan:

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menggunakan atau menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* karena dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam belajar yang tentunya berdampak pada capaian hasil belajar siswa yang maksimal sebagai tujuan yg diinginkan bersama. Walaupun demikian, mengingat model pembelajaran ini memiliki kelemahan, sebagai salah satu solusi mengatasi kelemahan model ini disarankan guru harus lebih membimbing siswa dalam Mengidentifikasi pokok permasalahan kemudian mendiskusikannya bersama di kelas.

2. Bagi siswa Sekolah Dasar 147 Pekanbaru agar senantiasa dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran berlangsung bukan hanya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia saja melainkan muatan pelajaran lainnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

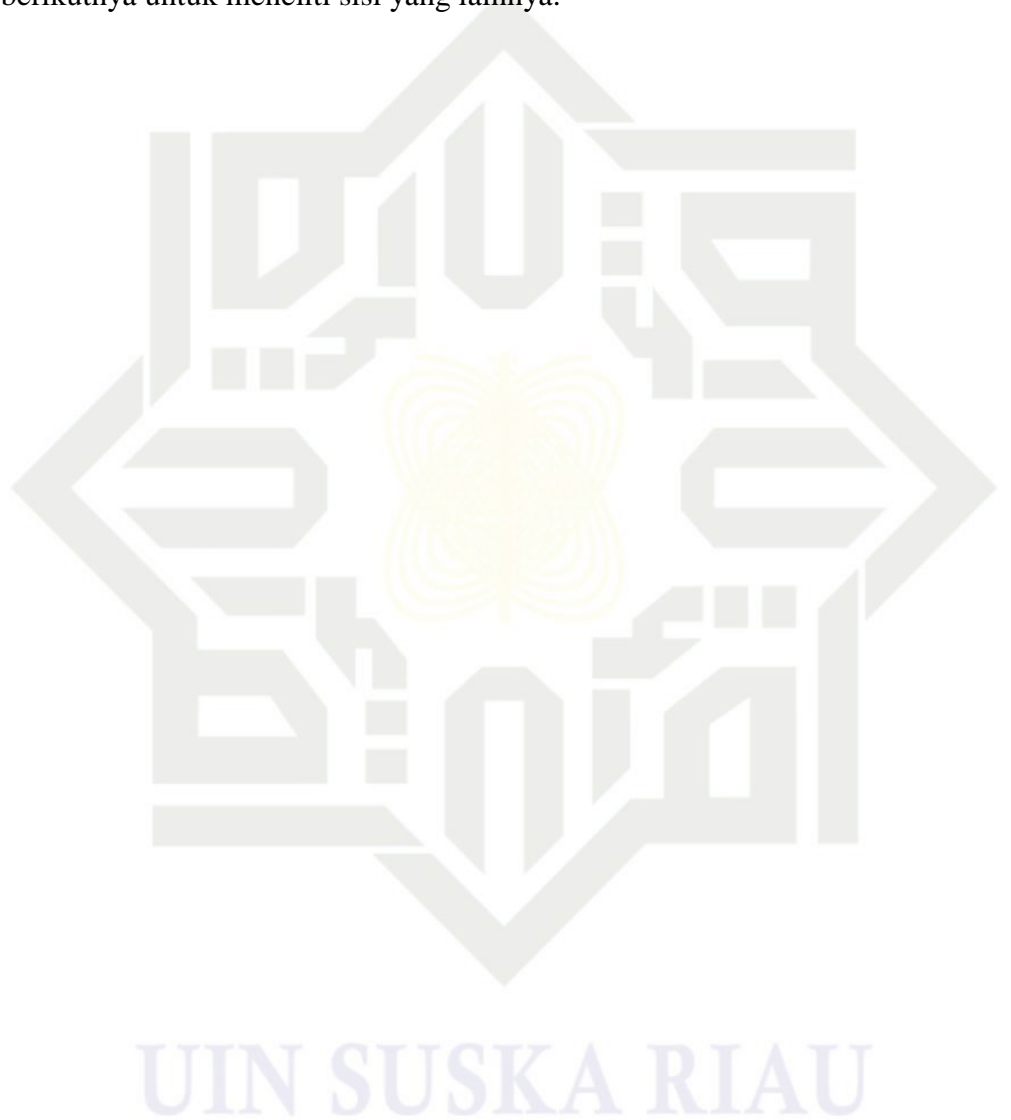
Mengingat penelitian ini baru meneliti tentang meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* disarankan pada peneliti berikutnya untuk meneliti sisi yang lainnya.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Yunus, 2012, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, Bandung : PT Refika Aditama,
- Ahmad dan Alek, 2016, *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi Substansi Kajian dan Penerapannya*, Bandung : penerbit erlangga pt gelora aksara pratama,
- Anas Sudijono, 2014, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Wali Pers,
- Anindita Sri Nugraheni, 2012, *Penerapan Strategi Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Yogyakarta : Pedagogia,
- Arif Shoimin, 2013, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media,
- Carolina Hesti Kurniawati, Ni Wayan Arini, Made Suarjana, 2016, *Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V*, Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4
- I Putu Mas Dewantara, 2016, *Alternatif Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara*, Jurnal Santiaji Pendidikan. Volume 6
- Iskandarwassid dan Dadang Sunandar, 2009, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung : Remaja Rosdakarya,
- Khundaru Saddhono, 2014, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta : Graha Ilmu,
- M. Ngalm Purwanto, 2012, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,
- Masnur Muslich, 2011, *Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*, Jakarta : Bumi Aksara,
- Miftahul Huda, 2013, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Pustaka Belajar,
- Ni Nyoman Padmadewi, Luh Putu Artini & Dewa Ayu Eka Agustini. 2017. *Pengantar Micro Teaching*, Jakarta : Raja Grafindo Persada,
- Nur salim AR, 2011, *Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompeten*, Pekanbaru : Zanafa Publishing,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sugiono, 2007. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara,
- Suwarti Ningsih, 2016, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Bercerita Siswa Kelas III SDN 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumu Raya Kabupaten Morowali*, Jurnal Kreatif Tadulako Online. Volume 2
- Trianto, 2010, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group,
- Wina Sanjaya, 2009, *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group,

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema : Indahnya Kebersamaan
Subtema : Keberagaman Budaya Bangsaku
Semester : I (Satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p> <p>4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.</p>	<p>3.4.1. Menemukan informasi tentang keberagaman Indonesia</p> <p>3.4.2. Menyebutkan keberagaman yang ada di Indonesia</p> <p>4.4.3. Menjelaskan makna persatuan dan kesatuan dalam keberagaman</p>	<p>Keberagaman suku bangsa, sosial dan budaya di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan • Sikap toleransi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang keberagaman suku bangsa, sosial, budaya, etnis dan agama • Membaca teks/gambar/ tayangan tentang keberagaman budaya dan etnis di Indonesia • Berdiskusi tentang keragaman budaya, etnis dan agama dalam kelompok-kelompok kecil dan mengkomunikasikan hasilnya di kelas • Menyajikan informasi tentang keberagaman 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet (Gurumaju.com) • Lingkungan

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun 		<p>antar teman berbeda agama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap kerjasama antar teman berbeda agama • Bentuk kerjasama dalam keberagaman • Bentuk-bentuk Keberagaman • Bentuk-bentuk kerja sama dalam permainan Persatuan dan kesatuan bangsa • Makna persatuan dan kesatuan dalam keberagaman • Pentingnya sikap persatuan dan kesatuan dalam keberagaman • Contoh-contoh sikap persatuan dan 	<p>budaya dan etnis di Indonesia dalam bentuk gambar</p>	<p>maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi asi keberagaman yang ada di sekitar. • Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks tulis. • Mencari informasi keanekaragaman sumber daya unggulan daerah. • Mendemostra 		
---	--	---	--	---	--	--

<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau seluruh atau sebagian dari isi karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Penutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan memo, dan sebagainya yang wajar UIN Suska Riau. b. Penutipan tidak merugikan kepentingan umum dan tidak mengumunkan dan mempergunakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun</p>	<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p>		<p>kesatuan dalam keberagaman di lingkungan</p>		<p>sikan sifat-sifat bunyi merambat. •Mendemostrasikan pentingnya persatuan dan kesatuan. •Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. •Mengetahui sifat-sifat bunyi merambat.</p>		
<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.</p>	<p>4.4.3. Menjelaskan makna persatuan dan kesatuan dalam keberagaman</p>	<p>Gagasan pokok dan gagasan pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teks tulis • Peta pikiran • Teks bacaan • Kerangka tulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penyusunan kerangka penulisan berdasarkan gagasan pokok dan pendukung • Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang dibaca 			
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p>	<p>3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan inderapendengaran. 4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan tentang sifatsifat bunyi. Indikator.</p>		<p>Bunyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat-sifat bunyi • Syarat terjadinya bunyi • Sumber bunyi • Cara menghasilkan bunyi • Telinga sebagai indera pendengar dan cara merawatnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang cara alat musik tersebut dibunyikan (dipukul, ditiup, digoyang, dipetik, digesek, dsb) serta berbagai alat yang menunjukkan perambatan bunyi • Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi dari berbagai alat musik dan perambatan bunyi • Melakukan kegiatan eksplorasi menggunakan benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi dan perambatan bunyi 	<p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> •Melakukan percobaan cara menghasilkan bunyi. •Melakukan gerakan 		

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>2. Mengenal lingkungan mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a) Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan buku, atau pengumpulan bahan pustaka; b) Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p>	<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan</p> <p>4.2.1 Mempresentasikan keragaman sosial dan budaya provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia secara tertulis dan lisan.</p>	<p>Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di lingkungan sekitar • Di Provinsi setempat • Di Indonesia 	<p>yang terdapat di kelas dan sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar dan mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia • Berbagi cerita dengan teman tentang pengalaman saling menghargai di lingkungan masyarakat sekitar 	<p>tarian daerah (Bungong Jeumpa).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan keberagaman yang terdapat di sekitar. • Menyajikan bentuk keberagaman sosial dan budaya 		
<p>Seni Budaya dan Prakarya</p> <p>2. Mengenal lingkungan mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun: a) Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan buku, atau pengumpulan bahan pustaka; b) Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p>	<p>3.3 Memahami dasar-dasar gerak tari daerah.</p> <p>4.3 Meragakan dasar-dasar gerak tari daerah.</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi dasar-dasar gerakan tari Bungong Jeumpa.</p> <p>4.3.1 Siswa mempraktikkan gerak dasar tari Bungong Jeumpa dengan hitungan dari guru.</p>	<p>Gerak tari kreasi daerah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menari tarian daerah yang merupakan salah satu bentuk kecintaan terhadap keberagaman budaya daerah 			



LAMPIRAN 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 147 Pekanbaru
Kelas/Semester : IV/ Semester 1
Tema : Indahnya Kebersamaan
Sub tema :Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan atau audio visual	3.1.1.Memahami isi teks wacana pawai budaya 3.1.2 Mengidentifikasi ide-ide pokok dari teks pawai budaya
4.1. Menata informasi yang di dapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	4.1.1. Mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari teks pawai budaya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks pawai budaya siswa mampu memahami isi teks wacana pawai budaya
2. Dengan membuat ringkasan siswa mampu mengidentifikasi ide-ide pokok dari teks pawai budaya
3. Dengan mempresentasikan kedepan kelas siswa mampu mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari teks pawai budaya

D. Materi Pembelajaran

1. Menemukan gagasan poko dari teks pawai budaya

E. Metode pembelajaran

Pendekatan :Sainifik

Model pembelahan : *TEAM GAMES TOURNAMEN*

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 2. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa 	50 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media *flash card*, LKS, lat dan bahan.

- Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen
- Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa
- Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi dan melakukan Tanya jawab dengan guru
- Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS bersama teman kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama
- Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2
- Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu *flash card* sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1
- Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media *flash card*
- Siswa penantang 2 memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat
- Guru memantau selama proses tournament



Hak Cipta D Lindungi Undang-Undang
 © Hak Cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	dilakukan ➤ Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari masing-masing kelompok	
Penutup	1. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis” 2. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam	10 menit

G. Penilaian

I. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

- BT : Belum Terlihat
- MT : Mulai Terlihat
- MB : Mulai Berkembang
- SM : Sudah Membudaya

2. Pengetahuan:

Tes tertulis (Terlampir)

H. Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : teks pawai budaya, buku siswa

Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas IV tema indahny kebersamaan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) jakarta, Kementrian Pendidikan dan kebudaya*

Pekanbaru

2020

Guru Kelas

Peneliti

Hidayati, S.Pd

Sri Lestari

Mengetahui
Kepala Sekolah

Hj. KARTINI, S.Pd
NIP.19661231 198609 2 006



© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

u

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 147 Pekanbaru
Kelas/Semester : IV/ Semester 1
Tema : Indahnya Kebersamaan
Sub tema : Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran : 2
Fokus Pembelajaran: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip atau menyalin dalam bentuk apa pun tanpa izin dari penerbit atau penulis.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan atau audio visual	3.1.1.Memahami isi teks wacana membantu sesama 3.1.2.mengidentifikasi ide-ide pokok dari wacana membantu sesama
4.1. Menata informasi yang di dapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	4.1.1. Mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari wacana membantu sesama

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati teks pawai budaya siswa mampu memahami isi teks wacana membantu sesama
- Dengan membuat ringkasan siswa mampu mengidentifikasi ide-ide pokok dari teks membantu sesama
- Dengan mempresentasikan kedepan kelas siswa mampu mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari wacana membantu sesama

D. Materi Pembelajaran

- Menemukan gagasan pokok dari teks membantu sesama

E. Metode pembelajaran

Pendekatan :Sainifik

Model pembelahan : *TEAM GAMES TOURNAMEN*

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan. ➤ Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa 	50 menit

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen

- Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa
- Siswa memperhatikan guru menyampaikan dan melakukan Tanya jawab dengan guru
- Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS bersama teman kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama
- Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2
- Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu *flash card* sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1
- Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media *flash card*
- Siswa penantang 2 memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat
- Guru memantau selama proses tournament dilakukan
- Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari



	masing-masing kelompok	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis” Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam 	11 menit

G. Penilaian

3. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

- BT : Belum Terlihat
- MT : Mulai Terlihat
- MB : Mulai Berkembang
- SM : Sudah Membudaya

4. Pengetahuan:

Tes tertulis (Terlampir)

Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : membantu sesama, buku siswa

Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas IV tema indahny kebersamaan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) jakarta, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan*

Pekanbaru

2020

Guru Kelas

Peneliti

Hidayati, S.Pd

Sri Lestari

Mengetahui

Kepala Sekolah



Hj. KARTINI, S.Pd

NIP. 19661231 198609 2 006

UIN SUSKA RIAU



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 147 Pekanbaru
Kelas/Semester : IV/ Semester 1
Tema : Indahnya Kebersamaan
Sub tema :Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran : 3
Fokus Pembelajaran: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan atau audio visual	3.1.1.Memahami isi teks wacana tari kipas pakarena 3.1.2mengidentifitasi ide-ide pokok dari wacana tari kipas pakarena
4.1. Menata informasi yang di dapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	4.1.1. Mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari wacana tari kipas pakarena

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks pawai budaya siswa mampu memahami isi teks wacana tari kipas pakarena
2. Dengan membuat ringkasan siswa mampu mengidentifikasi ide-ide pokok dari teks tari kipas pakarena
3. Dengan mempresentasikan kedepan kelas siswa mampu mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari wacana tari kipas pakarena

C. Materi Pembelajaran

1. Menemukan gagasan pokok dari teks tari kipas pakarena

D. Metode pembelajaran

Pendekatan :Sainifik

Model pembelahan : *TEAM GAMES TOURNAMEN*

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 5. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan. ➤ Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa 	50 menit

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen

- Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa
- Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi dan melakukan Tanya jawab dengan guru
- Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS bersama teman kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama
- Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2
- Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu *flash card* sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1
- Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media *flash card*
- Siswa penantang 2 memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat
- Guru memantau selama proses tournament dilakukan
- Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari



	masing-masing kelompok	
Penutup	3. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis” 4. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam	12 menit

F. Penilaian

Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

- BT : Belum Terlihat
- MT : Mulai Terlihat
- MB : Mulai Berkembang
- SM : Sudah Membudaya

6. Pengetahuan:

Tes tertulis (Terlampir)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

G. Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : teks tari kipas pakarena, buku siswa

Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas IV tema indahny kebersamaan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) jakarta, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan*

Pekanbaru

2020

Guru Kelas

Peneliti

Hidayati, S.Pd

Sri Lestari

Mengetahui

Kepala Sekolah



Hj. KARTINI, S.Pd

NIP. 19661231 198609 2 006

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 147 Pekanbaru
Kelas/Semester : IV/ Semester 1
Tema : Indahnya Kebersamaan
Sub tema :Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran : 4
Fokus Pembelajaran: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 2X 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
------------------	---------------------------------

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



3.1.mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulisan atau audio visual	3.1.1.Memahami isi teks keberagaman sosial dan budaya suku minang 3.1.2.mengidentifitasi ide-ide pokok dari teks keberagaman sosial dan budaya suku minang
4.1. Menata informasi yang di dapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan	4.1.1. Mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari teks keberagaman sosial dan budaya suku minang

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks pawai budaya siswa mampu memahami isi teks keberagaman sosial dan budaya suku minang
2. Dengan membuat ringkasan siswa mampu mengidentifikasi ide-ide pokok dari teks keberagaman sosial dan budaya suku minang
3. Dengan mempresentasikan kedepan kelas siswa mampu mengkomunikasikan ide-ide pokok yang telah di peroleh dari teks keberagaman sosial dan budaya suku minang

C. Materi Pembelajaran

1. Menemukan gagasan pokok dari teks keberagaman sosial dan budaya suku minang

D. Metode pembelajaran

Pendekatan :Sainifik

Model pembelahan : *TEAM GAMES TOURNAMEN*

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pembelajaran dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa 2. Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Langkah -1 guru menyiapkan kartu soal berupa media <i>flash card</i>, LKS, lat dan bahan. ➤ Langkah -2 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara 	50 menit



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

heterogen

- Langkah -3 guru mengarahkan aturan permainan TGT kepada semua siswa
- Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi dan melakukan Tanya jawab dengan guru
- Siswa dibagikan LKS, setiap kelompok mendapat 2 LKS, kemudian Siswa mengerjakan LKS dengan teman kelompoknya, Setelah siswa mengerjakan LKS bersama teman kelompoknya, siswa dan guru mendiskusikan jawaban dari soal LKS secara bersama
- Langkah -4 guru membagi siswa mana kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2
- Langkah -5 siswa kelompok pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada media kartu *flash card* sesuai dengan nomor yang didapat pada kartu, dan membacanya dengan keras kepada penantang 1
- Langkah -6 siswa kelompok penantang 1 memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang didapat dari kartu media *flash card*
- Siswa penantang 2 memberikan tanggapan jika jawaban dari penantang 1 kurang tepat
- Guru memantau selama proses tournament dilakukan
- Langkah -7 guru merekap poin yang didapat dari masing-masing kelompok



Penutup © Hak cipta milik UIN Suska Riau Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	1. Siswa bersama guru menutup Pembelajaran dengan membacakan “hamdallah dan do’a kafaratul majlis 2. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam	13 menit
---	--	----------

F. Penilaian

7. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Percaya Diri				Toleransi			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1													
2													
3													
...												

Keterangan:

- BT : Belum Terlihat
- MT : Mulai Terlihat
- MB : Mulai Berkembang
- SM : Sudah Membudaya

8. Pengetahuan:

Tes tertulis (Terlampir)

G. Media/Alat, Bahan, dan Sumber

Media/Alat : keberagaman sosial dan budaya suku minang , buku siswa

Sumber Belajar : *Buku guru dan buku siswa kelas IV tema indahny kebersamaan Tematik terpadu kurikulum 2013 (Revisi 2017) jakarta, Kementrian Pendidikan dan kebudayaan*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru

2020

Guru Kelas

Peneliti

Hidayati, S.Pd

Sri Lestari

Mengetahui
Kepala Sekolah



Hj. KARTINI, S.Pd
NIP. 19661231 198609 2 006



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pedoman Penilaian Observasi Aktivitas Guru Dalam Menerapkan MODEL

1. PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD

Guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan

5	Apabila guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan dengan sangat lengkap
4	Apabila guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan dengan lengkap
3	Apabila guru hanya menyiapkan kartu soal, LKS, namun tidak menyiapkan alat dan bahan
2	Apabila guru hanya menyiapkan kartu soal saja tanpa menyiapkan LKS alat dan bahan
1	Apabila guru tidak menyiapkan kartu soal, LKS, alat dan bahan

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa

5	Apabila guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tertib dan rapi
4	Apabila guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tertib dan cukup rapi
3	Apabila guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tertib namun kurang rapi
2	Apabila guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan suasana kelas yang ribut dan kurang rapi
1	Apabila membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan suasana kelas yang ribut dan

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Guru mengarahkan aturan permainan kepada siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	5	Apabila guru mengarahkan aturan permainan kepada siswa dengan sangat jelas dan di sertai 2 contoh
	4	Apabila guru mengarahkan aturan permainan kepada siswa dengan sangat jelas dan di sertai 1 contoh
	3	Apabila guru mengarahkan aturan permainan kepada siswa dengan jelas namun tidak di sertai contoh
	2	Apabila guru mengarahkan aturan permainan kepada siswa dengan kurang jelas namun disertai contoh
	1	Apabila guru tidak mengarahkan aturan permainan kepada siswa

4. Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang

5	Apabila guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan sangat adil
4	Apabila guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan adil
3	Apabila guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan cukup adil
2	Apabila guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan kurang adil
1	Apabila guru tidak mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



5. Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa

5	Apabila guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dengan rapi dan menghadap ke siswa
4	Apabila guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dengan cukup rapi dan menghadap ke siswa
3	Apabila guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dengan acak dan menghadap ke siswa
2	Apabila guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada namun tidak menghadap ke siswa
1	Apabila guru tidak memegang kartu-kartu yang telah disusun dan tidak di tunjukkan kepada siswa

6. Guru meminta siswa Cabut kartu satu persatu

5	Apabila guru meminta semua siswa Cabut kartu satu persatu
4	Apabila guru meminta sebagian siswa Cabut kartu satu persatu
3	Apabila guru meminta 5 orang siswa Cabut kartu satu persatu
2	Apabila guru meminta 3 orang siswa Cabut kartu satu persatu
1	Apabila guru tidak meminta siswa Cabut kartu satu persatu

7. Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, dan meminta siswa untuk mengamati kartu, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati

5	Apabila guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, dan meminta siswa untuk mengamati kartu, selanjutnya diteruskan kepada semua siswa lain hingga semua mengamati
4	Apabila guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, dan meminta siswa untuk mengamati kartu, selanjutnya diteruskan kepada beberapa siswa lain hingga semua mengamati
3	Apabila guru memberikan kartu-kartu yang diterangkan kepada siswa, dan hanya meminta siswa untuk mengamati kartu selanjutnya diteruskan kepada sebagian siswa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2	Apabila guru memberikan kartu-kartu yang diterangkan kepada siswa, dan hanya meminta siswa untuk mengamati kartu selanjutnya diteruskan hanya kepada 5 orang siswa
1	Apabila guru tidak memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa

Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor pada media kartu *Flash Card* yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. Guru meminta siswa mencabut kartu satu persatu kemudian pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban

5	Apabila guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor pada media kartu <i>Flash Card</i> yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. Guru meminta siswa mencabut kartu satu persatu kemudian pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban.
4	Apabila guru hanya memberi 3 baris tempat duduk siswa tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor pada media kartu <i>Flash Card</i> yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. Guru meminta siswa mencabut kartu satu persatu kemudian pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban
3	Apabila guru hanya memberi 2 baris tempat duduk siswa tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor pada media kartu <i>Flash Card</i> yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa. Guru meminta siswa mencabut kartu satu

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	persatu kemudian pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban
2	Apabila guru hanya memberi 1 baris tempat duduk siswa tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor pada media kartu <i>Flash Card</i> yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa Guru meminta siswa mencabut kartu satu persatu kemudian pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban
1	Apabila guru tidak memberikan tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor pada media kartu <i>Flash Card</i> yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa Guru meminta siswa mencabut kartu satu persatu kemudian pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca dengan keras serta memberi jawaban

9. Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua.

5	Apabila guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua dengan sangat tegas
4	Apabila guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua dengan sangat tegas
3	Apabila guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua dengan cukup tegas
2	Apabila guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua dengan kurang tegas



1	Apabila guru tidak memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua.
---	---

D. Guru melakukan perhitungan point tournament

5	Apabila guru melakukan perhitungan point tournament dengan jelas dan teliti.
4	Apabila guru melakukan perhitungan point tournament dengan cukup jelas dan teliti.
3	Apabila guru melakukan perhitungan point tournament dengan kurang jelas dan teliti.
2	Apabila guru melakukan perhitungan point tournament dengan jelas namun kurang teliti
1	Apabila guru tidak melakukan perhitungan point tournament dengan jelas dan teliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Pedoman Penilaian Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menerapkan MODEL

PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD

1. Siswa mengambil kartu soal LKS, alat dan bahan

5	Apabila guru melakukan perhitungan point tournament dengan sangat jelas dan teliti.
4	Apabila siswa mengambil kartu soal LKS, alat dan bahan dengan lengkap
3	Apabila siswa mengambil kartu soal LKS, alat dan bahan
2	Apabila siswa hanya mengambil kartu soal saja
1	Apabila tidak mengambil kartu soal LKS, alat dan bahan

2. Siswa membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa

5	Apabila siswa membentuk dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa rapi
4	Apabila siswa membentuk dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tertib dan rapi
3	Apabila siswa membentuk dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tertib namun kurang rapi
2	Apabila siswa membentuk dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan suasana kelas yang ribut dan kurang rapi
1	Apabila siswa tidak membentuk dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan suasana kelas yang ribut dan

- 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3. Siswa diarahkan dengan aturan permainan

5	Apabila siswa dengan sangat tertib saat diarahkan dengan aturan permainan
4	Apabila siswa dengan tertib saat diarahkan dengan aturan permainan
3	Apabila siswa dengan cukup tertib saat diarahkan dengan aturan permainan
2	Apabila siswa dengan kurang tertib saat diarahkan dengan aturan permainan
1	Apabila tidak tertib saat diarahkan dengan aturan permainan

4. Siswa dikelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang

5	Apabila siswa di kelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan sangat adil
4	Apabila siswa di kelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan adil
3	Apabila siswa di kelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan cukup adil
2	Apabila siswa di kelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan kurang adil
1	Apabila siswa tidak berkelompok dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



5. Siswa memperhatikan guru menyusun kartu-kartu setinggi dada

5	Apabila siswa memperhatikan guru menyusun kartu-kartu setinggi dada dengan sangat focus
4	Apabila siswa memperhatikan guru menyusun kartu-kartu setinggi dada dengan focus
3	Apabila siswa memperhatikan guru menyusun kartu-kartu setinggi dada namun sambil mengganggu teman
2	Apabila siswa kurang memperhatikan guru menyusun kartu-kartu setinggi dada
1	Apabila siswa tidak memperhatikan guru menyusun kartu-kartu setinggi dada

siswa mencabut kartu satu persatu

5	Apabila siswa mencabut kartu satu persatu dengan tertib dan rapi
4	Apabila siswa mencabut kartu satu persatu dengan tertib namun kurang rapi
3	Apabila siswa mencabut kartu satu persatu dengan tertib
2	Apabila siswa mencabut kartu satu persatu dengan tidak tertib
1	Apabila siswa tidak Cabut kartu satu persatu

Siswa mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru dan mengamati kartu selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati

5	Apabila siswa mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru dan mengamati kartu selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati
4	Apabila siswa mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru namun kurang mengamati kartu selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati
3	Apabila siswa mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru namun tidak mengamati kartu selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2	Apabila siswa mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru namun tidak mengamati kartu selanjutnya dan hanya diteruskan kepada sebagian siswa saja
1	Apabila siswa tidak mengambil kartu satu persatu yang telah di terangkan guru tidak mengamati kartu selanjutnya dan tidak diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati

8. Siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras serta memberi jawaban

5	Apabila siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras serta memberi jawaban
4	Apabila siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras namun kurang lengkap dalam memberi jawaban
3	Apabila siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras namun kurang lengkap dalam memberi jawaban
2	Apabila siswa pembaca ditugaskan untuk mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras namun tidak lengkap dalam memberi jawaban
1	Apabila pembaca tidak mengambil kartu bernomor, ambil pertanyaan pada lembar permainan, dan membaca pertanyaan dengan keras serta memberi jawaban

9. Siswa penantang satu dan penantang dua diberikan tugas oleh guru

5	Apabila siswa penantang satu dan penantang dua melaksanakan tugas oleh guru dengan sangat baik
4	Apabila siswa penantang satu dan penantang dua melaksanakan tugas oleh guru dengan baik
3	Apabila siswa penantang satu dan penantang dua melaksanakan tugas oleh guru dengan cukup baik
2	Apabila siswa penantang satu dan penantang dua melaksanakan tugas oleh guru dengan kurang baik
1	Apabila siswa penantang satu dan penantang dua tidak melaksanakan tugas oleh guru

- Hak Cipta Diindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



10. Siswa dan guru menghitung point turnamen

5	Apabila siswa dan guru menghitung point turnamen dengan adil dan tertib
4	Apabila siswa dan guru menghitung point turnamen dengan cukup adil dan tertib
3	Apabila siswa dan guru menghitung point turnamen dengan adil namun tidak tertib
2	Apabila siswa dan guru menghitung point turnamen dengan adil
1	Apabila siswa dan guru tidak menghitung point turnamen

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEDOMAN OBSERVASI KETERAMPILAN BERBICARA SISWA

No	Indikator	Aspek-aspek
1.	Lafal	4 Apabila Kejelasan pengucapan vocal siswa atau konsonan sangat tepat
		1. Apabila Kejelasan pengucapan vocal siswa atau konsonan tepat
		2. Apabila Kejelasan pengucapan vocal siswa atau konsonan sangat tepat
		3. Apabila kejelasan pengucapan vocal siswa atau konsonan kurang tepat
2.	Intonasi	4 apabila siswa dapat menyebutkan dengan intonasi yang sangat baik
		5. Apabila siswa dapat menyebutkan intonasi dengan baik
		2 apabila siswa dapat menyebutkan dengan intonasi dengan kurang baik
		1 apabila siswa tidak dapat menyebutkan dengan intonasi yang tidak baik
3.	Kosakata atau kalimat	6. Apabila siswa dapat menyebutkan dengan kosa kata atau kalimat dengan sangat jelas
		3 apabila siswa dapat menyebutkan kosa kata atau kalimat dengan jelas
		2. apabila siswa dapat menyebutkan dengan kosa kata atau kalimat dengan cukup jelas
		1 apabila siswa dalam menyebutkan tidak dengan kosa kata yang jelas
4.	Hafalan	4 Apabila dapat melafalkan nya dengan sangat lancar
		3 Apabila siswa dapat melafalkan Kesesuaian hal yang diceritakan dengan lancar
		2 Apabila siswa dapat melafalkan kesesuaian cerita dengan kurang lancar
		1 Apabila siswa tidak dapat melafalkan dengan tidak lancar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.	Mimik	4	Apabila siswa dapat menunjukkan Gesture atau gerak tubuh dan ekspresi wajah dengan sangat baik
		3	Apabila siswa dapat menunjukkan Gesture atau gerak tubuh dan ekspresi wajah dengan baik
		2	Apabila siswa dapat menunjukkan Gesture atau gerak tubuh dan ekspresi wajah dengan cukup baik
		1	Apabila siswa tidak dapat menunjukkan Gesture atau gerak tubuh dan ekspresi wajah dengan tidak baik

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



**Lembaran Observasi Aktivitas Guru Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* Dengan Media Flash Card
Siklus I Pertemuan I**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1					Jml Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan		4				4
	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa			3			3
	Guru mengarahkan aturan permainannya			3			3
	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang			3			3
	Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa				2		2
6	Guru meminta siswa Cabut kartu satu persatu				2		2
7	Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati				2		2
8	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor yang di pegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, meminta siswa mencabut kartu satu persatu membaca dengan keras dan memberikan jawaban				2		2
9	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua				2		2
10	Guru melakukan perhitungan point tournament				2		2
Jumlah		25					
Persentase		50%					
Kategori		Cukup tinggi					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang
UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lembaran Observasi Aktivitas Guru Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* dengan media *flash card*
Siklus I Pertemuan 2

Hak Cipta No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 2					Jml Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan		4				4
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa			3			3
3	Guru mengarahkan aturan permainannya			3			3
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang			3			3
5	Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa			3			3
6	Guru meminta siswa Cabut kartu satu persatu				2		2
7	Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati				2		2
8	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor yang di pegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, meminta siswa mencabut kartu satu persatu membaca dengan keras dan memberikan jawaban			3			3
9	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua				2		2
10	Guru melakukan perhitungan point tournament			3			3
Jumlah		28					
Persentase		56%					
Kategori		Cukup tinggi					

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi Undang-Undang
 UIN Suska Riau
 Sultan Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBARAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMEN* DENGAN MEDIA FLASH CARD SIKLUS II PERTEMUAN 1

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1					Jml Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan	5					5
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa		4				4
3	Guru mengarahkan aturan permainannya			3			3
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang		4				4
5	Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa			3			3
6	Guru meminta siswa Cabut kartu satu persatu			3			3
7	Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati		4				4
8	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor yang di pegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, meminta siswa mencabut kartu satu persatu membaca dengan keras dan memberikan jawaban			3			3
9	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua			3			3
10	Guru melakukan perhitungan point tournament			3			3
Jumlah		35					
Persentase		70%					
Kategori		Tinggi					

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBARAN OBSERVASI AKTIVITAS GURU DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMEN* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* SIKLUS II PERTEMUAN 2

Hak Cipta No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1					Jml Skor
		Skala Nilai					
		5	4	3	2	1	
1	Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa dan alat dan bahan	5					5
2	Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa		4				4
3	Guru mengarahkan aturan permainannya		4				4
4	Guru mengelompokkan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang		4				4
5	Guru memegang kartu-kartu yang telah disusun setinggi dada dan menghadap ke siswa			3			3
6	Guru meminta siswa Cabut kartu satu persatu		4				4
7	Guru memberikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa, mintalah siswa untuk mengamati kartu selanjtnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua mengamati		4				4
8	Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bernomor yang di pegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, meminta siswa mencabut kartu satu persatu membaca dengan keras dan memberikan jawaban		4				4
9	Guru memberi tugas kepada penantang satu dan penantang dua		4				4
10	Guru melakukan perhitungan point tournament		4				4
Jumlah		40					
Persentase		80%					
Kategori		tinggi					

1. Hak Cipta Dihilangkan
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
3. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I (Pertemuan 1)

No	Nama Siswa	Skor Aktivitas Siswa										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 01	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	23
2	Siswa 02	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	26
3	Siswa 03	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
4	Siswa 04	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	24
5	Siswa 05	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	24
6	Siswa 06	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25
7	Siswa 07	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22
8	Siswa 08	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	25
9	Siswa 09	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	22
10	Siswa 10	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	24
11	Siswa 11	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	23
12	Siswa 12	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	27
13	Siswa 13	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	23
14	Siswa 14	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	24
15	Siswa 15	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	23
16	Siswa 16	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	25
17	Siswa 17	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	26
18	Siswa 18	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	24
19	Siswa 19	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	24
20	Siswa 20	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	26
21	Siswa 21	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	26
22	Siswa 22	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23
Jumlah		58	62	49	51	55	49	63	48	51	52	538
Persentase %		52,27%	56,36%	44,54%	46,36%	50%	44,54%	57,27	43,63%	46,36%	47,27%	48,90%
Cukup tinggi												

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan pendidikan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

g. Pengutipan harus mencantumkan sumber.

h. Dilarang menjiplak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dengan cara apa pun.

i. Dilarang memperbanyak atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini dengan cara apa pun.

j. Dilarang memperjualbelikan atau menyewakan karya tulis ini dengan cara apa pun.

k. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan komersial apa pun.

l. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan politik apa pun.

m. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan agama apa pun.

n. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan sosial apa pun.

o. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

p. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

q. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

r. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

s. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

t. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

u. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

v. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

w. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

x. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

y. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

z. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

aa. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

ab. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

ac. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

ad. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

ae. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

af. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

ag. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.

ah. Dilarang menggunakan karya tulis ini untuk tujuan lain apa pun.



Hasil Observasi Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Pada Siklus 1 (Pertemuan 2)

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 01	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	25
2	Siswa 02	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	27
3	Siswa 03	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	27
4	Siswa 04	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	28
5	Siswa 05	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28
6	Siswa 06	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	28
7	Siswa 07	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	27
8	Siswa 08	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
9	Siswa 09	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	26
10	Siswa 10	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	28
12	Siswa 12	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
13	Siswa 13	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	27
14	Siswa 14	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
15	Siswa 15	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	25
16	Siswa 16	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27
17	Siswa 17	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	27
18	Siswa 18	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	28
19	Siswa 19	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	27
20	Siswa 20	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
21	Siswa 21	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
22	Siswa 22	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	26
Jumlah		67	65	56	59	59	53	73	58	57	60	607
Persentase		60,90%	59,09%	50,90%	53,63%	53,63%	53,63%	66,36%	52,72%	51,81%	54,54%	55,18%
Kategori		Cukup tinggi										

1. Hak Sipta Dilindungi Undang-Undang
2. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II (Pertemuan 1)

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 01	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	33
2	Siswa 02	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33
3	Siswa 03	3	3	4	3	3	3	5	3	4	4	35
4	Siswa 04	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	35
5	Siswa 05	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	35
6	Siswa 06	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	36
7	Siswa 07	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	36
8	Siswa 08	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	34
9	Siswa 09	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	34
10	Siswa 10	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	36
11	Siswa 11	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33
12	Siswa 12	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	36
13	Siswa 13	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	36
14	Siswa 14	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	34
15	Siswa 15	4	2	3	4	3	4	5	4	3	4	36
16	Siswa 16	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	36
17	Siswa 17	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	33
18	Siswa 18	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36
19	Siswa 19	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	35
20	Siswa 20	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	34
21	Siswa 21	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	35
22	Siswa 22	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	33
Jumlah		81	73	75	73	74	75	87	76	78	79	771
Persentase		73,63 %	66,36 %	68,18 %	66,54 %	67,27 %	68,18 %	79,09 %	69,90 %	70,90 %	71,81 %	70,09 %
Kategori		Tinggi										

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilang...
2. Diar...
b. Pengu...
g. Pengu...
h. Pengu...
i. Pengu...

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
UIN Suska Riau
Sultan Syarif Kasim Riau



pada Siklus II (Pertemuan 2)

No	Nama siswa	Skor aktivitas siswa										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 01	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
2	Siswa 02	4	4	4	3	4	3	3	3	5	4	37
3	Siswa 03	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	39
4	Siswa 04	5	4	3	3	3	4	4	4	5	5	40
5	Siswa 05	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
6	Siswa 06	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	42
7	Siswa 07	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	46
8	Siswa 08	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	41
9	Siswa 09	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	41
10	Siswa 10	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	45
11	Siswa 11	4	3	3	3	5	3	4	4	4	5	38
12	Siswa 12	5	3	4	4	4	4	3	5	5	4	41
13	Siswa 13	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	41
14	Siswa 14	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	42
15	Siswa 15	4	3	3	4	5	5	5	4	4	5	42
16	Siswa 16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
17	Siswa 17	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	44
18	Siswa 18	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	44
19	Siswa 19	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	40
20	Siswa 20	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4	46
21	Siswa 21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
22	Siswa 22	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
Jumlah		91	87	84	88	92	89	98	93	96	98	916
Persentase		82,72 %	79,90 %	76,36 %	80,00 %	83,63 %	80,90 %	89,09 %	84,54 %	87,27 %	89,09 %	83,27%
Kategori		Sangat Tinggi										

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan pendidikan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Flash Card* Sebelum Tindakan

No	Kode Siswa	Aspek yang diamati					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	2	3	2	3	1	11
2	Siswa 02	3	3	2	2	1	11
3	Siswa 03	2	2	2	2	2	10
4	Siswa 04	2	2	2	2	2	10
5	Siswa 05	3	2	2	2	2	11
6	Siswa 06	3	2	2	2	2	11
7	Siswa 07	2	2	2	2	2	10
8	Siswa 08	3	3	2	2	1	11
9	Siswa 09	2	2	2	2	2	10
10	Siswa 10	2	3	2	2	2	11
11	Siswa 11	2	2	2	3	2	11
12	Siswa 12	2	2	2	3	2	11
13	Siswa 13	2	2	2	3	1	10
14	Siswa 14	2	2	2	2	2	10
15	Siswa 15	2	2	3	2	2	11
16	Siswa 16	2	2	2	2	2	10
17	Siswa 17	2	3	2	2	2	11
18	Siswa 18	2	3	2	3	1	11
19	Siswa 19	3	2	2	2	1	10
20	Siswa 20	2	2	2	2	2	10
21	Siswa 21	2	2	1	2	2	9
22	Siswa 22		2	1	3	2	10
Jumlah		47	50	43	50	38	230
Persentase		53,40%	56,81%	48,86%	56,82%	43,18%	52,27%
Kategori		Sangat Tidak baik					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Flash Card* Pertemuan 1 Siklus I

No	Kode Siswa	Aspek yang diamati					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	2	3	2	3	1	11
2	Siswa 02	3	3	2	2	1	11
3	Siswa 03	3	2	3	3	2	13
4	Siswa 04	3	3	2	3	3	14
5	Siswa 05	3	2	3	2	2	12
6	Siswa 06	3	3	2	2	2	12
7	Siswa 07	2	2	2	2	3	11
8	Siswa 08	3	3	2	3	2	13
9	Siswa 09	3	2	2	2	3	12
10	Siswa 10	3	3	2	2	2	12
11	Siswa 11	2	2	3	3	2	12
12	Siswa 12	2	3	2	3	2	12
13	Siswa 13	3	2	2	3	2	12
14	Siswa 14	2	3	3	3	2	13
15	Siswa 15	2	2	3	2	2	11
16	Siswa 16	3	2	2	2	2	11
17	Siswa 17	2	3	2	2	2	11
18	Siswa 18	2	3	2	3	3	13
19	Siswa 19	3	2	2	3	2	12
20	Siswa 20	2	2	2	3	3	12
21	Siswa 21	2	3	3	2	3	13
22	Siswa 22	3	3	2	3	2	13
Jumlah		56	56	50	56	48	266
Persentase		63,63%	63,63%	56,81%	63,63%	54,54%	60,45%
Kategori		Tidak Baik					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Flash Card* Pertemuan 2 Siklus I

No	Kode Siswa	Aspek yang diamati					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	2	3	2	3	1	11
2	Siswa 02	3	3	2	2	1	11
3	Siswa 03	3	2	3	3	2	13
4	Siswa 04	3	3	2	3	3	14
5	Siswa 05	3	2	3	2	2	12
6	Siswa 06	3	3	3	2	2	13
7	Siswa 07	2	2	3	2	3	12
8	Siswa 08	3	3	2	3	2	13
9	Siswa 09	3	3	3	2	3	14
10	Siswa 10	3	3	3	2	2	13
11	Siswa 11	3	3	3	3	3	15
12	Siswa 12	3	3	2	3	2	13
13	Siswa 13	3	2	2	3	2	12
14	Siswa 14	2	3	3	3	2	13
15	Siswa 15	2	2	3	2	3	12
16	Siswa 16	3	3	2	3	2	13
17	Siswa 17	2	3	3	2	2	12
18	Siswa 18	2	3	3	3	3	14
19	Siswa 19	3	3	3	3	2	14
20	Siswa 20	2	3	3	3	3	14
21	Siswa 21	3	3	3	3	3	15
22	Siswa 22	3	3	2	3	3	14
Jumlah		59	61	58	58	51	287
Persentase		67,04%	69,31%	65,90%	65,90%	57,95%	65,22%
Kategori		Tidak Baik					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Flash Card* Pertemuan I Siklus II

No	Kode Siswa	Aspek yang di amati					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	3	3	3	3	12
2	Siswa 02	4	3	3	3	3	12
3	Siswa 03	3	4	3	3	3	16
4	Siswa 04	3	4	3	3	3	16
5	Siswa 05	4	3	4	3	3	17
6	Siswa 06	3	3	3	3	3	15
7	Siswa 07	4	3	3	3	4	17
8	Siswa 08	3	3	3	3	3	15
9	Siswa 09	3	3	4	4	3	17
10	Siswa 10	4	3	3	3	3	16
11	Siswa 11	3	4	3	3	4	17
12	Siswa 12	3	3	3	3	4	16
13	Siswa 13	3	3	3	3	3	15
14	Siswa 14	4	4	4	3	3	18
15	Siswa 15	3	3	3	3	3	15
16	Siswa 16	3	3	3	4	3	16
17	Siswa 17	3	4	4	3	3	17
18	Siswa 18	4	3	3	3	3	16
19	Siswa 19	3	4	2	4	3	16
20	Siswa 20	3	3	3	3	3	15
21	Siswa 21	4	3	3	3	3	12
22	Siswa 22	3	4	3	3	3	16
Jumlah		73	73	69	69	69	353
Persentase		82,95%	82,95%	78,40%	78,40%	78,40%	80,22%
Kategori		Baik					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Flash Card* pertemuan 2 siklus II

No	Kode Siswa	Aspek yang diamati					Nilai
		A	B	C	D	E	
1	Siswa 01	3	3	4	3	3	16
2	Siswa 02	4	4	3	4	3	18
3	Siswa 03	3	3	4	3	3	16
4	Siswa 04	4	4	3	3	3	17
5	Siswa 05	4	4	3	4	3	18
6	Siswa 06	3	4	3	4	4	18
7	Siswa 07	3	4	4	4	3	18
8	Siswa 08	4	3	4	3	3	17
9	Siswa 09	3	4	3	4	4	18
10	Siswa 10	4	3	4	3	3	17
11	Siswa 11	3	4	3	3	4	17
12	Siswa 12	4	3	4	4	3	18
13	Siswa 13	3	4	3	3	4	17
14	Siswa 14	4	4	3	4	3	18
15	Siswa 15	3	3	4	3	3	16
16	Siswa 16	4	3	3	3	3	16
17	Siswa 17	4	4	4	4	4	20
18	Siswa 18	4	3	3	3	3	16
19	Siswa 19	3	4	4	4	3	18
20	Siswa 20	4	4	3	3	4	18
21	Siswa 21	4	3	4	4	3	18
22	Siswa 22	3	4	3	3	3	16
Jumlah		78	79	76	76	72	381
Persentase		88,63%	89,77%	86,36%	86,36%	81,81%	86,59%
Kategori		Baik					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DOKUMENTASI

© Hak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/44194
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/13296/2021 Tanggal 30 September 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | SRI LESTARI |
| 2. NIM / KTP | : | 115182051480 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

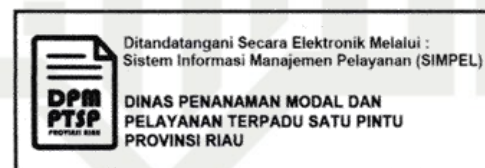
Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.

Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 7 Oktober 2021



Tembusan
 Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menyebutkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 147 PEKANBARU
JL. ANGGREK NO. 14 AIRPUTIH KEC. TAMPAN
PEKANBARU

NSS : 101096001147

NPSN : 10404437

AKREDITASI : A+

Pekanbaru, 09 Juni 2021

Nomor : 422/SDN 147 PKU/37
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin riset di SDN 147 Pekanbaru

Kepada
Rsh Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau
Di
Pekanbaru

Assalamualaikum Wr. Wb

Selubungani dengan riset yang akan dilakukan oleh mahasiswi yaitu :

Nama	SRI LESTARI
NIM	11518205148
Semester/Tahun	XII (Dua Belas) 2021
Program Studi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Kami Kepala Sekolah atas nama pimpinan SD Negeri 147 Pekanbaru memberikan izin kepada mahasiswi tersebut melaksanakan tugas risetnya

Demikianlah surat izin ini kami buat dan untuk dapat dipergunakan seperlunya





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP



Sri Lestari , lahir di Padang Maninjau 14 April 1997, anak kedua dari 3 bersaudara, dari pasangan ayah Mulianto dan ibu Suryani. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah sekolah dasar negeri 112309 pada tahun 2003-2009, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 NA IX-X Aek Kota Batu pada tahun 2009-2012. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan Man Aek Natas pada tahun 2012-2015. Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi strata 1 (S-1) di universitas Islam negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau) fakultas tarbiyah dan keguruan pada jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah lulus pada tahun 2023

Selama menempuh pendidikan di universitas Islam negeri Sultan Syarif Kasim Riau, fakultas tarbiyah dan keguruan, penulis mendapat ilmu pengetahuan serta pengalaman yang sangat berharga pada tahun 2018 penulis melakukan program praktek lapangan di sekolah MI Al hidayah Pekanbaru kemudian penulis melakukan penelitian di SDN 147 Pekanbaru pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasah dan berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di bawah bimbingan Dr.Sri Murhayati dengan judul "penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) dengan media flash card untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema indahny kebersamaan kelas IV sekolah dasar negeri 147 pekanbaru ". Berdasarkan hasil ujian sarjana fakultas tarbiyah dan keguruan pada hari Kamis tanggal 19 Jumadil akhir 1444 H/ 12 Januari 2023 M, penulis dinyatakan lulus dan telah berhak menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dengan predikat "memuaskan".