

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh berdasarkan hasil tindakan prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil tes dan nontes. Hasil tes ini dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar. Hasil tes ini berisi data tes yang diperoleh dari hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil tes disajikan secara kuantitatif berupa angka-angka dalam bentuk tabel, serta dilengkapi dengan uraian penjelasan dari laporan tabel tersebut.

Sedangkan hasil nontes digunakan untuk mengetahui atau menilai perilaku yang ditunjukkan oleh siswa meliputi sikap dan motivasi. Hasil nontes dalam penelitian ini berisikan data nontes yang diperoleh melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil nontes disajikan secara kualitatif berupa deskripsi kalimat untuk mendeskripsikan data nontes yang telah diperoleh.

4.1.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami yang dilakukan siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang mulai dari tindakan prasiklus, siklus I, II,

dan III. Namun dalam tindakan prasiklus pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar belum menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami baru digunakan pada siklus I, II, dan III. Berikut adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III.

4.1.1.1 Hasil Tes Prasiklus

Hasil tes prasiklus dilakukan berupa tes awal sebelum dilaksanakan pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Tes yang dilakukan yakni dengan cara menyuruh siswa untuk menyimak berita dengan judul “Keluar Jalur, Kereta Api Sri Lelawangsa Tabrak Tembok Pembatas Rel” yang dibacakan oleh peneliti. Tes yang dilakukan adalah menyuruh siswa untuk menyimak dengan seksama dan konsentrasi kemudian menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan berita tersebut. Penilaian yang dilakukan meliputi (1) menemukan pokok-pokok berita dan (2) menyimpulkan isi berita. Hasil tes prasiklus ini dijadikan dasar untuk melakukan tindakan pada siklus I. Berdasarkan hasil tes pada prasiklus diketahui kondisi awal keterampilan menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang mencapai rata-rata 47,06 yang dimana rata-rata tersebut tergolong ke dalam kategori sangat kurang. Berikut adalah hasil

tes pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dalam tindakan prasiklus.

Tabel 4.1 Hasil Tes Menyimak Berita Prasiklus

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	Sangat Baik	85-100	0	0	0 %	1506 : 32 = 47,06 (kategori sangat kurang)
2	Baik	70-84	0	0	0 %	
3	Cukup	60-69	4	248	12,5 %	
4	Kurang	50-59	9	472	28,125 %	
5	Sangat Kurang	0-49	19	756	59,375 %	
Jumlah			32	1506	100 %	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata hasil menyimak berita siswa kelas VIII B pada tindakan prasiklus mencapai 47,06 yang dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat kurang karena berada pada rentang nilai 0-49 serta belum dapat memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Berdasarkan jumlah siswa kelas VIII B pada saat dilakukannya tindakan prasiklus yakni sebanyak 32 siswa, tidak ada siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik maupun baik atau dapat dikatakan sebesar 0 %. Sementara siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup sebanyak 4 siswa atau sebesar 12,5 %. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang sebanyak 9 siswa atau sebesar 28,125 %. Dan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat kurang sebanyak 19 siswa atau sebesar 59,375 %. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang nilai menyimak berita secara keseluruhan yang diperoleh siswa dalam tindakan prasiklus dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Nilai Tes Keterampilan Menyimak Berita Prasiklus

No	Nilai	Kategori
1	33	Sangat Kurang
2	63	Cukup
3	60	Cukup
4	33	Sangat Kurang
5	45	Sangat Kurang
6	53	Kurang
7	55	Kurang
8	55	Kurang
9	50	Kurang
10	28	Sangat Kurang
11	35	Sangat Kurang
12	48	Sangat Kurang
13	48	Sangat Kurang
14	35	Sangat Kurang
15	35	Sangat Kurang
16	38	Sangat Kurang
17	45	Sangat Kurang
18	53	Kurang
19	53	Kurang
20	50	Kurang
21	60	Cukup
22	50	Kurang
23	43	Sangat Kurang
24	40	Sangat Kurang
25	43	Sangat Kurang
26	43	Sangat Kurang
27	43	Sangat Kurang
28	43	Sangat Kurang
29	38	Sangat Kurang
30	40	Sangat Kurang
31	53	Kurang
32	65	Cukup

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa nilai keseluruhan menyimak berita siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang masih sangat kurang, hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM. Dalam tes prasiklus kebanyakan siswa memperoleh nilai pada

rentang 0-49. Hasil nilai tes akhir prasiklus diperoleh berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam pembelajaran menyimak berita yaitu (1) aspek menemukan pokok-pokok berita dan (2) aspek menyimpulkan isi berita. Masing-masing aspek dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Hasil tes tertulis tersebut akan dipaparkan dalam bentuk tabel dengan tujuan agar memberikan gambaran kemampuan siswa dalam menguasai setiap aspek dalam pembelajaran menyimak berita. Berikut adalah hasil tes tertulis yang dilihat dari masing-masing aspek dalam pembelajaran menyimak berita.

Tabel 4.3 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Apa (*What*) Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	8	40	25 %	80 : 32 = 2,5 (Kurang)
2	3	Baik	8	24	25 %	
3	1	Kurang	16	16	50 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	80	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “apa” rata-rata kelas mencapai 2,5 dengan kategori kurang, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 8 siswa atau 25 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 8 siswa atau 25 % dengan kategori baik, dan siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 16 siswa atau 50 % dengan kategori kurang.

Tabel 4.4 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Dimana (Where) Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	14	70	43,75 %	121 : 32 = 3,781 (Baik)
2	3	Baik	17	51	53,125 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	1	0	3,125 %	
Jumlah			32	121	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “dimana” rata-rata kelas mencapai 3,781 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 14 siswa atau 43,75 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 17 siswa atau 53,125 % dengan kategori baik, dan siswa yang mendapat skor 0 sebanyak 1 siswa atau 3,125 % dengan kategori sangat kurang.

Tabel 4.5 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Kapan (When) Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	26	130	81,25 %	148 : 32 = 4,625 (Baik)
2	3	Baik	6	18	18,75 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	148	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “kapan” rata-rata kelas mencapai 4,625 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 26 siswa atau 81,25 % dengan

kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 6 siswa atau 18,75 % dengan kategori baik.

Tabel 4.6 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Siapa (Who) Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	5	25	15,625 %	52 : 32 = 1,625 (Kurang)
2	3	Baik	0	0	0 %	
3	1	Kurang	27	27	84,375 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	52	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “siapa” rata-rata kelas mencapai 1,625 dengan kategori kurang, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 5 siswa atau 15,625 % dengan kategori sangat baik, dan siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 27 siswa atau 84,375 % dengan kategori kurang.

Tabel 4.7 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Mengapa (Why) Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	16	80	50 %	96 : 32 = 3 (Baik)
2	3	Baik	0	0	0 %	
3	1	Kurang	16	16	50 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	96	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “mengapa” rata-rata kelas mencapai 3 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 16 siswa atau 50 % dengan kategori

sangat baik, dan siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 16 siswa atau 50 % dengan kategori kurang.

Tabel 4.8 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Bagaimana (How) Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	0	0	0 %	44 : 32 = 1,375 (Kurang)
2	3	Baik	7	21	21,875 %	
3	1	Kurang	23	23	71,875 %	
4	0	Sangat Kurang	2	0	6,25 %	
Jumlah			32	44	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “bagaimana” rata-rata kelas mencapai 1,375 dengan kategori kurang, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 7 siswa atau 21,875 % dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 23 siswa atau 71,875 % dengan kategori kurang, dan siswa yang mendapat skor 0 sebanyak 2 siswa atau 6,25 % dengan kategori sangat kurang.

Tabel 4.9 Hasil Tes Menyimak Berita Aspek Menyimpulkan Isi Berita Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	10	Sangat Baik	0	0	0 %	46 : 32 = 1,437 (Sangat Kurang)
2	5	Baik	2	10	6,25 %	
3	3	Kurang	12	36	37,5 %	
4	0	Sangat Kurang	18	0	56,25 %	
Jumlah			32	46	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk aspek menyimpulkan isi berita rata-rata kelas mencapai 1,437 dengan kategori sangat

kurang, siswa yang mendapat skor 10 sebanyak 0 atau 0 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 2 siswa atau 6,25 % dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 12 siswa atau 37,5 % dengan kategori kurang, dan siswa yang mendapat skor 0 sebanyak 18 siswa atau 56,25 % dengan kategori sangat kurang.

4.1.1.2 Hasil Tes Siklus I

Tes yang dilakukan pada siklus I merupakan data awal yang diperoleh dari hasil penerapan pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Data pada penelitian tersebut dinilai berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan sebelumnya pada tindakan prasiklus yakni (1) menemukan pokok-pokok berita yang didengar, dan (2) menyimpulkan isi berita yang didengar. Berikut adalah hasil uraian tes pada tindakan siklus I.

Tabel 4.10 Hasil Tes Menyimak Berita Siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	Sangat Baik	85-100	0	0	0 %	2337 : 32 = 73,03 (Baik)
2	Baik	70-84	24	1822	75 %	
3	Cukup	60-69	8	515	25 %	
4	Kurang	50-59	0	0	0 %	
5	Sangat Kurang	0-49	0	0	0 %	
Jumlah			32	2337	100 %	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata hasil menyimak berita siswa kelas VIII B pada tindakan siklus I mencapai 73,03 yang dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 70-84 namun rata-rata tersebut masih belum dapat memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

sebesar 75. Berdasarkan jumlah siswa kelas VIII B pada saat dilakukannya tindakan siklus I yakni sebanyak 32 siswa, tidak ada siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik atau dapat dikatakan sebesar 0 %. Sementara siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik sebanyak 24 siswa atau 75 %, sedangkan siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup sebanyak 8 siswa atau sebesar 25 % dan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang dan sangat kurang tidak ada atau sebesar 0 %. Hal ini berbeda dengan hasil yang diperoleh pada tindakan prasiklus pada halaman 71, bisa dikatakan telah terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dibandingkan dengan hasil menyimak berita pada tindakan prasiklus. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang nilai menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami secara keseluruhan yang diperoleh siswa dalam tindakan siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.11 Nilai Tes Keterampilan Menyimak Berita Siklus I

No	Nilai	Kategori
1	73	Baik
2	73	Baik
3	73	Baik
4	68	Cukup
5	60	Cukup
6	83	Baik
7	65	Cukup
8	63	Cukup
9	78	Baik
10	68	Cukup
11	83	Baik
12	73	Baik
13	68	Cukup
14	60	Cukup

15	73	Baik
16	78	Baik
17	73	Baik
18	73	Baik
19	78	Baik
20	78	Baik
21	78	Baik
22	78	Baik
23	83	Baik
24	73	Baik
25	63	Cukup
26	78	Baik
27	73	Baik
28	73	Baik
29	73	Baik
30	73	Baik
31	73	Baik
32	78	Baik

Pada tabel 4.11 terlihat bagaimana tingkat nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus I. Dalam tabel tersebut terlihat sebagian siswa sudah mampu melampaui batas KKM yang sudah ditentukan yakni sebesar 75. Hal tersebut sangat berbeda dengan hasil pada tindakan prasiklus pada halaman 72 yang dimana tidak ada sama sekali siswa yang memenuhi batas KKM. Akan tetapi dalam hasil siklus I ini masih ada separuh lebih siswa yang juga belum bisa mencapai batas KKM, untuk itu peneliti perlu melakukan perbaikan tindakan dengan mengadakan pembelajaran pada siklus II dengan masih menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita. Hasil nilai tes akhir siklus I tersebut diperoleh

berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam pembelajaran menyimak berita yaitu (1) aspek menemukan pokok-pokok berita dan (2) aspek menyimpulkan isi berita dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Masing-masing aspek dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Berikut adalah tabel hasil tes tertulis yang dilihat dari masing-masing aspek dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Tabel 4.12 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Apa (What) Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	25	125	78,125 %	146 : 32 = 4,56 (Baik)
2	3	Baik	7	21	21,875 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	146	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “apa” rata-rata kelas mencapai 4,56 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 25 siswa atau 78,125 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 7 siswa atau 21,875 % dengan kategori baik.

Tabel 4.13 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Dimana (Where) Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	22	110	68,75 %	140 : 32 = 4,375 (Baik)
2	3	Baik	10	30	31,25 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	140	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “dimana” rata-rata kelas mencapai 4,375 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 22 siswa atau 68,75 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 10 siswa atau 31,25 % dengan kategori baik.

Tabel 4.14 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Kapan (When) Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	30	150	93,75 %	156 : 32 = 4,875 (Baik)
2	3	Baik	2	6	6,25 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	156	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “kapan” rata-rata kelas mencapai 4,875 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 30 siswa atau 93,75 % dengan kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 2 siswa atau 6,25 % dengan kategori baik.

Tabel 4.15 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Siapa (*Who*) Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	10	50	31,25 %	116 : 32 = 3,625 (Baik)
2	3	Baik	22	66	68,75 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	116	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “siapa” rata-rata kelas mencapai 3,625 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 10 siswa atau 31,25 % dengan kategori sangat baik, dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 22 siswa atau 68,75 % dengan kategori baik.

Tabel 4.16 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Mengapa (*Why*) Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	24	120	75 %	144 : 32 = 4,5 (Baik)
2	3	Baik	8	24	25 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	144	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “mengapa” rata-rata kelas mencapai 4,5 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 24 siswa atau 75 % dengan

kategori sangat baik, sementara siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 8 siswa atau 25 % dengan kategori baik.

Tabel 4.17 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Bagaimana (How) Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	5	25	15,625 %	102 : 32 = 3,18 (Baik)
2	3	Baik	25	75	78,125 %	
3	1	Kurang	2	2	6,25 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0	
Jumlah			32	102	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “bagaimana” rata-rata kelas mencapai 3,18 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 5 siswa atau 15,625 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 25 siswa atau 78,125 % dengan kategori baik, dan siswa yang mendapat skor 1 sebanyak 2 siswa atau 6,25 dengan kategori kurang.

Tabel 4.18 Hasil Tes Menyimak Berita Aspek Menyimpulkan Isi Berita Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	10	Sangat Baik	0	0	0 %	126 : 32 = 3,93 (Kurang)
2	5	Baik	21	105	68,625 %	
3	3	Kurang	7	21	21,875 %	
4	0	Sangat Kurang	4	0	12,5 %	
Jumlah			32	126	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk aspek menyimpulkan isi berita rata-rata kelas mencapai 3,93 dengan kategori kurang,

siswa yang mendapat skor 10 dengan kategori sangat baik sebesar 0 %, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 21 siswa atau 68,625 % dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 4 siswa atau 12,5 % dengan kategori kurang.

4.1.1.3 Hasil Tes Siklus II

Tes yang dilakukan pada siklus II merupakan hasil perbaikan pada data yang diperoleh dari pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus I. Data pada penelitian siklus II ini dinilai berdasarkan kriteria penilaian yang sudah dilakukan pada tindakan sebelumnya yakni (1) menemukan pokok-pokok berita yang didengar, (2) menyimpulkan isi berita yang didengar. Berikut adalah hasil uraian tes pada tindakan siklus II.

Tabel 4.19 Hasil Tes Menyimak Berita Siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	Sangat Baik	85-100	14	1287	43,75 %	2751 : 32 = 85,96 (Sangat Baik)
2	Baik	70-84	18	1464	56,25 %	
3	Cukup	60-69	0	0	0 %	
4	Kurang	50-59	0	0	0 %	
5	Sangat Kurang	0-49	0	0	0 %	
Jumlah			32	2751	100 %	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata hasil menyimak berita siswa kelas VIII B pada tindakan siklus II mencapai 85,96 yang dimana hasil tersebut sudah termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang nilai 85-100 dan jumlah rata-rata tersebut sudah melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) sebesar 75. Berdasarkan jumlah siswa kelas VIII B pada saat dilakukannya tindakan siklus II yakni sebanyak 32 siswa, diketahui sebanyak 14 siswa atau 43,75 % mendapat nilai dengan kategori sangat baik. Hal tersebut sangatlah berbeda dengan hasil yang diperoleh pada siklus I seperti yang terlihat pada halaman 77 dimana tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik, itu artinya kemampuan siswa dalam menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar pada siklus II mengalami peningkatan. Dan sementara itu siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik sebanyak 18 siswa atau 56,25 %, sedangkan siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup, kategori kurang serta kategori sangat kurang tidak ada atau dapat dikatakan sebesar 0%. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang nilai menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami secara keseluruhan yang diperoleh siswa dalam tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.20 Nilai Tes Keterampilan Menyimak Berita Siklus II

No	Nilai	Kategori
1	78	Baik
2	83	Baik
3	83	Baik
4	78	Baik
5	83	Baik
6	90	Sangat Baik
7	95	Sangat Baik
8	83	Baik
9	83	Baik
10	83	Baik
11	83	Baik
12	95	Sangat Baik
13	95	Sangat Baik
14	83	Baik

15	83	Baik
16	88	Sangat Baik
17	78	Baik
18	88	Sangat Baik
19	83	Baik
20	95	Sangat Baik
21	88	Sangat Baik
22	90	Sangat Baik
23	95	Sangat Baik
24	83	Baik
25	78	Baik
26	88	Sangat Baik
27	90	Sangat Baik
28	95	Sangat Baik
29	78	Baik
30	78	Baik
31	95	Sangat Baik
32	83	Baik

Pada tabel 4.20 terlihat bagaimana tingkat nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar pada tindakan siklus II. Pada tabel tersebut terlihat seluruh siswa sudah mampu melampaui batas KKM yang sudah ditentukan yakni sebesar 75. Hal tersebut sudah jauh berbeda dengan hasil yang ditunjukkan dalam siklus I pada halaman 78 yang dimana masih terdapat siswa yang belum mampu memenuhi batas KKM. Walau demikian, peneliti masih ingin mengetahui apakah kemampuan siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami sudah benar-benar meningkat dan bisa dipahami oleh siswa secara keseluruhan dengan konsisten. Maka dari itu peneliti perlu melakukan tindakan selanjutnya dengan mengadakan pembelajaran siklus III pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok

menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami untuk dapat meningkatkan dan mengetahui hasil belajar pada pembelajaran menyimak berita. Hasil nilai tes akhir siklus II diperoleh berdasarkan aspek yang telah ditentukan dalam pembelajaran menyimak berita yaitu (1) aspek menemukan pokok-pokok berita dan (2) aspek menyimpulkan isi berita dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Masing-masing aspek dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Hasil tes tertulis tersebut akan dipaparkan dalam bentuk tabel dengan tujuan agar memberikan gambaran kemampuan siswa dalam menguasai aspek dalam pembelajaran menyimak berita. Berikut adalah hasil tes tertulis yang dilihat dari masing-masing aspek dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus II.

Tabel 4.21 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Apa (*What*) Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	32	160	100 %	160 : 32 = 5 (Sangat Baik)
2	3	Baik	0	0	0 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	160	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “apa” sudah sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kelas mencapai 5 dengan kategori sangat baik, terlihat semua siswa yakni

sebanyak 32 siswa atau 100 % semuanya memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik.

Tabel 4.22 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Dimana (Where) Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	31	155	96,875 %	158 : 32 = 4,93 (Baik)
2	3	Baik	1	3	3,125 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	158	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “dimana” rata-rata kelas mencapai 4,93 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 31 siswa atau 96,875 % dengan kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 1 siswa atau 3,125 % dengan kategori baik.

Tabel 4.23 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Kapan (When) Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	31	155	96,875 %	158 : 32 = 4,93 (Baik)
2	3	Baik	1	3	3,125 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	158	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “kapan” rata-rata kelas mencapai 4,93 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 31 siswa atau 96,875 % dengan

kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 1 siswa atau 3,125 % dengan kategori baik.

Tabel 4.24 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Siapa (*Who*) Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	26	130	81,25 %	148 : 32 = 4,625 (Baik)
2	3	Baik	6	18	18,75 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	148	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “siapa” rata-rata kelas mencapai 4,625 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 26 siswa atau 81,25 % dengan kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 6 siswa atau 18,75 % dengan kategori baik.

Tabel 4.25 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Mengapa (*Why*) Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	26	130	81,25 %	148 : 32 = 4,625 (Baik)
2	3	Baik	6	18	18,75 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	148	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “mengapa” rata-rata kelas mencapai 4,625 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 26 siswa atau 81,25 %

dengan kategori sangat baik, sementara siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 6 siswa atau 18,75 % dengan kategori baik.

Tabel 4.26 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Bagaimana (How) Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	11	55	34,375 %	118 : 32 = 3,68 (Baik)
2	3	Baik	21	63	65,625 %	
3	1	Kurang	0	0	0	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0	
Jumlah			32	118	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “bagaimana” rata-rata kelas mencapai 3,68 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 11 siswa atau 34,375 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 21 siswa atau 65,625 % dengan kategori baik.

Tabel 4.27 Hasil Tes Menyimak Berita Aspek Menyimpulkan Isi Berita Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	10	Sangat Baik	10	100	31,25 %	206 : 32 = 6,43 (Baik)
2	5	Baik	20	100	62,5 %	
3	3	Kurang	2	6	6,25 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	206	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak berita untuk aspek menyimpulkan berita rata-rata kelas mencapai 6,43 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 10 sebanyak 10 siswa atau 31,25 % dengan kategori sangat

baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 20 siswa atau 62,5 % dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 2 siswa atau 6,25 % dengan kategori kurang.

4.1.1.4 Hasil Tes Siklus III

Hasil tes yang dilakukan pada siklus III merupakan hasil yang dilakukan untuk melihat konsistensi siswa dalam memahami pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami setelah melihat hasil yang dilakukan pada tindakan siklus II. Hasil data pada penelitian siklus III ini dinilai berdasarkan kriteria yang sama digunakan pada penilaian di siklus sebelumnya yakni (1) menemukan pokok-pokok berita yang didengar, (2) menyimpulkan isi berita yang didengar. Berikut adalah hasil uraian tes pada tindakan siklus III.

Tabel 4.28 Hasil Tes Menyimak Berita Siklus III

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	Sangat Baik	85-100	29	2650	90,625 %	2899 : 32 = 90,59 (Sangat Baik)
2	Baik	70-84	3	249	9,375 %	
3	Cukup	60-69	0	0	0 %	
4	Kurang	50-59	0	0	0 %	
5	Sangat Kurang	0-49	0	0	0 %	
Jumlah			32	2899	100 %	

Berdasarkan tabel tersebut rata-rata hasil menyimak berita siswa kelas VIII B pada tindakan siklus III mencapai 90,59 yang dimana hasil tersebut sudah termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang nilai 85-100 dan jumlah rata-rata tersebut sudah melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yakni sebesar 75. Berdasarkan jumlah siswa kelas

VIII B pada saat dilakukannya tindakan siklus III yakni sebanyak 32 siswa, diketahui sebanyak 29 siswa atau 90,625 % mendapat nilai dengan kategori sangat baik. Sementara siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik hanya sebanyak 3 siswa 9,375 %, sedangkan siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup, kategori kurang serta kategori sangat kurang tidak ada atau dapat dikatakan sebesar 0 % itu artinya siswa sudah benar-benar memahami pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang seberapa besar nilai siswa dalam menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami secara keseluruhan yang diperoleh siswa dalam tindakan siklus III dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.29 Nilai Tes Keterampilan Menyimak Berita Siklus III

No	Nilai	Kategori
1	83	Baik
2	95	Sangat Baik
3	95	Sangat Baik
4	88	Sangat Baik
5	88	Sangat Baik
6	90	Sangat Baik
7	95	Sangat Baik
8	83	Baik
9	88	Sangat Baik
10	88	Sangat Baik
11	88	Sangat Baik
12	95	Sangat Baik
13	95	Sangat Baik
14	88	Sangat Baik
15	88	Sangat Baik
16	88	Sangat Baik
17	88	Sangat Baik

18	88	Sangat Baik
19	88	Sangat Baik
20	95	Sangat Baik
21	100	Sangat Baik
22	95	Sangat Baik
23	95	Sangat Baik
24	88	Sangat Baik
25	88	Sangat Baik
26	88	Sangat Baik
27	95	Sangat Baik
28	95	Sangat Baik
29	88	Sangat Baik
30	83	Baik
31	95	Sangat Baik
32	95	Sangat Baik

Pada tabel 4.29 terlihat bagaimana bentuk nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar pada tindakan siklus III, dalam tabel tersebut terlihat seluruh siswa sudah mampu melampaui batas KKM yang sudah ditentukan yakni sebesar 75 dan nilai yang diperoleh siswa juga masih konsisten, artinya tidak ada nilai siswa yang mengalami penurunan justru malah sebagian siswa banyak yang mengalami peningkatan. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk tidak perlu melakukan tindakan selanjutnya pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami karena hasil pada siklus III sudah cukup untuk dapat meningkatkan dan mengetahui hasil belajar pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang.

Hasil nilai tes akhir siklus III diperoleh berdasarkan aspek yang telah ditentukan dan digunakan pada tindakan sebelumnya saat melakukan pembelajaran menyimak berita yaitu (1) aspek menemukan pokok-pokok berita dan (2) aspek menyimpulkan isi berita dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Masing-masing aspek dinilai berdasarkan pedoman penilaian yang telah ditentukan. Hasil tes tertulis tersebut akan dipaparkan dalam bentuk tabel dengan tujuan agar memberikan gambaran kemampuan siswa dalam menguasai aspek dalam pembelajaran menyimak berita. Berikut adalah hasil tes tertulis yang dilihat dari masing-masing aspek dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus III.

Tabel 4.30 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Apa (*What*) Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	32	160	100 %	160 : 32 = 5 (Sangat Baik)
2	3	Baik	0	0	0 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	160	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “apa” sudah sangat baik, hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kelas mencapai 5 dengan kategori sangat baik, terlihat semua siswa yakni

sebanyak 32 siswa atau 100 % semuanya memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik.

Tabel 4.31 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Dimana (Where) Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	31	155	96,875 %	158 : 32 = 4,93 (Baik)
2	3	Baik	1	3	3,125 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	158	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “dimana” rata-rata kelas mencapai 4,93 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 31 siswa atau 96,875 % dengan kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 1 siswa atau 3,125 % dengan kategori baik.

Tabel 4.32 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Kapan (When) Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	31	155	96,875 %	158 : 32 = 4,93 (Baik)
2	3	Baik	1	3	3,125 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	158	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “kapan” rata-rata kelas mencapai 4,93 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 31 siswa atau 96,875 % dengan

kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 1 siswa atau 3,125 % dengan kategori baik.

Tabel 4.33 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Siapa (*Who*) Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	30	150	93,75 %	156 : 32 = 4,875 (Baik)
2	3	Baik	2	6	6,25 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	156	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “siapa” rata-rata kelas mencapai 4,875 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 30 siswa atau 93,75 % dengan kategori sangat baik dan siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 2 siswa atau 6,25 % dengan kategori baik.

Tabel 4.34 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Mengapa (*Why*) Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	30	150	93,75 %	156 : 32 = 4,875 (Baik)
2	3	Baik	2	6	6,25 %	
3	1	Kurang	0	0	0 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	156	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “mengapa” rata-rata kelas mencapai 4,875 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 30 siswa atau 93,75 %

dengan kategori sangat baik, sementara siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 2 siswa atau 6,25 % dengan kategori baik.

Tabel 4.35 Hasil Tes Menemukan Pokok-Pokok Berita Aspek Bagaimana (How) Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	5	Sangat Baik	22	110	68,75 %	140 : 32 = 4,375 (Baik)
2	3	Baik	10	30	31,25 %	
3	1	Kurang	0	0	0	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0	
Jumlah			32	140	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita aspek “bagaimana” rata-rata kelas mencapai 4,375 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 22 siswa atau 68,75 % dengan kategori sangat baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 10 siswa atau 31,25 % dengan kategori baik.

Tabel 4.36 Hasil Tes Menyimak Berita Aspek Menyimpulkan Isi Berita Siklus III

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Jumlah Skor	Presentase (%)	Nilai Rata-rata Kelas
1	10	Sangat Baik	14	140	43,75 %	228 : 32 = 7,125 (Baik)
2	5	Baik	17	85	53,125 %	
3	3	Kurang	1	3	3,125 %	
4	0	Sangat Kurang	0	0	0 %	
Jumlah			32	228	100 %	

Dari tabel tersebut diketahui hasil tes menyimak berita untuk aspek menyimpulkan berita rata-rata kelas mencapai 7,125 dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 10 sebanyak 14 siswa atau 43,75 % dengan kategori sangat

baik, siswa yang mendapat skor 5 sebanyak 17 siswa atau 53,125 % dengan kategori baik, siswa yang mendapat skor 3 sebanyak 1 siswa atau 3,125 % dengan kategori kurang.

4.1.2 Hasil Sikap Belajar Siswa

Hasil penelitian sikap belajar siswa merupakan salah satu bagian dalam penelitian nontes yang digunakan untuk mengetahui bagaimana sikap yang ditunjukkan siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hasil sikap belajar dalam penelitian ini berisikan data nontes yang diperoleh dari tindakan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III berupa data observasi sikap belajar siswa dan angket sikap belajar siswa, wawancara, dan dokumentasi foto saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut adalah hasil uraian selengkapnya.

4.1.2.1 Hasil Sikap Belajar Prasiklus

4.1.2.1.1 Hasil Observasi Sikap

Salah satu bentuk penilaian sikap belajar siswa diperoleh dari hasil observasi merupakan salah satu data nontes yang digunakan untuk mengamati bagaimana sikap siswa selama proses pembelajaran menyimak berita pada tindakan prasiklus berlangsung. Kegiatan yang diamati selama observasi adalah bagaimana bentuk sikap siswa selama mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang lengkap sehingga semua bentuk sikap siswa dapat diketahui oleh peneliti. Aspek yang diamati pada pembelajaran menyimak berita

terdiri dari lima belas aspek yang berkaitan dengan sikap siswa yang di dalam masing-masing setiap aspek tersebut mengandung aspek positif dan negatif . Berikut adalah hasil observasi sikap prasiklus.

Tabel 4.37 Hasil Observasi Sikap Prasiklus

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa perhatian dan antusias saat pembelajaran	28	87,5 %
2	Siswa konsentrasi saat menerima materi pembelajaran	22	68,75 %
3	Siswa mencatat materi pembelajaran yang disampaikan	17	53,125 %
4	Siswa aktif bertanya apabila menemukan kesulitan	16	50 %
5	Siswa menjunjung nilai-nilai Islam dalam pembelajaran	20	62,5 %
6	Siswa terlambat masuk kelas	3	9,375 %
7	Siswa berdoa sebelum dan sesudah selesai pembelajaran	25	78,125 %
8	Siswa membuat gaduh saat KBM	7	21,875 %
9	Siswa mengerjakan tugas secara mandiri	22	68,75 %
10	Siswa mengerjakan tugas dari guru tepat waktu	12	37,5 %
11	Siswa berpakaian rapi	21	65,625 %
12	Siswa mematuhi perintah guru	15	46,875 %
13	Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai	25	78,125 %
14	Siswa makan dan minum di dalam kelas	6	18,75 %
15	Siswa membolos jam pelajaran	0	0 %

Berdasarkan tabel 4.37 menunjukkan bagaimana kondisi sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita. Dari tabel tersebut diketahui bahwa tidak semua siswa menunjukkan sikap positif ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita karena dalam observasi yang dilakukan dijumpai

beberapa siswa yang menunjukkan sikap negatif saat mengikuti pembelajaran menyimak berita. Bisa dilihat sebanyak 28 siswa atau 87,5 % tampak perhatian dan antusias saat pembelajaran menyimak berita berlangsung, namun masih terdapat 6 siswa atau 18,75 % menunjukkan sikap negatif hal tersebut dikarenakan mereka ketahuan makan dan minum di kelas ketika pembelajaran masih berlangsung.

4.1.2.1.2 Angket Sikap Belajar Siswa Prasiklus

Angket juga merupakan salah satu bentuk penilaian sikap selain tindakan observasi tadi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket sikap belajar siswa dengan tujuan untuk menilai bagaimana sikap siswa yang mereka lakukan pada saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar. Pada angket sikap belajar ini berisi 20 aspek pertanyaan yang berkaitan dengan sikap belajar. Pengisian angket sikap belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

Tabel 4.38 Hasil Angket Sikap Belajar Siswa Prasiklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	0	0	0	57,09
2	70-84	0	0	0	
3	60-69	10	624	31,25 %	
4	50-59	20	1107	62,5 %	
5	0-49	2	96	6,25 %	
Jumlah		32	1827	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.12 menunjukkan hasil angket sikap belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan yakni sebanyak 32 siswa memperoleh

rata-rata 57,09. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 10 siswa atau 31,25 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebanyak 20 siswa atau 62,5 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebanyak 2 siswa atau 6,25 %.

4.1.2.2 Hasil Sikap Belajar Siklus I

4.1.2.2.1 Hasil Observasi Sikap Siklus I

Observasi merupakan salah satu data nontes yang digunakan untuk mengamati bagaimana sikap siswa selama proses pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada saat dilakukannya tindakan siklus I. Masih sama dengan kegiatan observasi prasiklus, kegiatan yang diamati selama observasi yakni bagaimana bentuk sikap siswa selama mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar, yang dilihat dari lima belas aspek yang berkaitan dengan sikap belajar siswa. Berikut adalah hasil observasi sikap tindakan siklus I.

Tabel 4.39 Hasil Observasi Sikap Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa perhatian dan antusias saat pembelajaran	30	93,75 %
2	Siswa konsentrasi saat menerima materi pembelajaran	28	87,5 %
3	Siswa mencatat materi pembelajaran yang disampaikan	29	90,625 %
4	Siswa aktif bertanya apabila menemukan kesulitan	25	78,125 %
5	Siswa menjunjung nilai-nilai Islam dalam pembelajaran	28	87,5 %

6	Siswa terlambat masuk kelas	1	3,125 %
7	Siswa berdoa sebelum dan sesudah selesai pembelajaran	30	93,75 %
8	Siswa membuat gaduh saat KBM	5	15,625 %
9	Siswa mengerjakan tugas secara mandiri	26	81,25 %
10	Siswa mengerjakan tugas dari guru tepat waktu	18	56,25 %
11	Siswa berpakaian rapi	28	87,5 %
12	Siswa mematuhi perintah guru	28	87,5 %
13	Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai	28	87,5 %
14	Siswa makan dan minum di dalam kelas	6	18,75 %
15	Siswa membolos jam pelajaran	0	0 %

Berdasarkan tabel 4.39 menunjukkan bagaimana kondisi sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Dari tabel tersebut diketahui bahwa tidak semua siswa menunjukkan sikap positif ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita karena dalam observasi yang dilakukan masih dijumpai beberapa siswa yang menunjukkan sikap negatif saat mengikuti pembelajaran menyimak berita. Namun hal tersebut ternyata lebih baik ketimbang dengan hasil observasi sikap tindakan prasiklus pada halaman 99. Pada observasi sikap siklus I dapat dilihat sebanyak 30 siswa atau 93,75 % tampak perhatian dan antusias saat pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami berlangsung, namun masih terdapat 5 siswa atau 15,625 % menunjukkan sikap negatif hal tersebut dikarenakan mereka membuat gaduh di kelas ketika pembelajaran masih berlangsung. Namun secara keseluruhan sikap siswa sudah

mengalami perubahan yang ditandai dengan semakin banyaknya siswa yang melakukan sikap positif daripada negatif.

4.1.2.2.2 Angket Sikap Belajar Siklus I

Sama halnya dengan kegiatan prasiklus. Angket sikap belajar siswa dilakukan untuk menilai bagaimana sikap siswa yang mereka lakukan pada saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Pengisian angket sikap belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan dengan jumlah 20 aspek pertanyaan yang berkaitan dengan sikap.

Tabel 4.40 Hasil Angket Sikap Belajar Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	0	0	0	59,40
2	70-84	0	0	0	
3	60-69	17	1064	53,125 %	
4	50-59	15	837	46,875 %	
5	0-49	0	0	0	
Jumlah		32	1901	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.40 menunjukkan hasil angket sikap belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan pada siklus I yakni sebanyak 32 siswa memperoleh rata-rata 59,40. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 17 siswa atau 53,125 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebanyak 15 siswa atau 46,875 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebesar 0 %. Hal tersebut jika dibandingkan

dengan hasil angket sikap belajar siswa prasiklus pada halaman 100 terlihat sangat berbeda, karena dalam angket sikap siswa siklus I ini terlihat adanya peningkatan dalam sikap belajar siswa dibandingkan dengan hasil sikap belajar siswa prasiklus.

4.1.2.3 Hasil Sikap Belajar Siklus II

4.1.2.3.1 Observasi Sikap Belajar Siklus II

Kegiatan yang diamati selama observasi siklus II masih sama dengan siklus-siklus sebelumnya yakni bagaimana bentuk sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami yang diperoleh dari 15 aspek yang berkaitan dengan sikap belajar baik positif dan negatif. Berikut adalah hasil observasi sikap tindakan siklus II.

Tabel 4.41 Hasil Observasi Sikap Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa perhatian dan antusias saat pembelajaran	32	100 %
2	Siswa konsentrasi saat menerima materi pembelajaran	30	93,75 %
3	Siswa mencatat materi pembelajaran yang disampaikan	30	93,75 %
4	Siswa aktif bertanya apabila menemukan kesulitan	29	90,625 %
5	Siswa menjunjung nilai-nilai Islam dalam pembelajaran	32	100 %
6	Siswa terlambat masuk kelas	0	0 %
7	Siswa berdoa sebelum dan sesudah selesai pembelajaran	32	100 %
8	Siswa membuat gaduh saat KBM	3	9,375 %
9	Siswa mengerjakan tugas secara mandiri	30	93,75 %
10	Siswa mengerjakan tugas dari guru tepat waktu	30	93,75 %

11	Siswa berpakaian rapi	29	90,625 %
12	Siswa mematuhi perintah guru	31	96,875 %
13	Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai	32	100 %
14	Siswa makan dan minum di dalam kelas	3	9,375 %
15	Siswa membolos jam pelajaran	0	0 %

Berdasarkan tabel 4.41 menunjukkan bagaimana kondisi sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Dari tabel tersebut diketahui bahwa hampir semua siswa mulai menunjukkan perubahan sikap ke arah yang positif ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita hal tersebut bisa dilihat dari hasil observasi yang dilakukan sebanyak 32 siswa atau 100 % tampak perhatian dan antusias saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami berlangsung serta 30 siswa atau 93,75 % siswa sudah mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri. Hal tersebut berbeda dengan observasi sikap siklus I pada halaman 101 itu artinya, pada siklus II ini sikap siswa secara keseluruhan sudah mengalami perubahan yang signifikan yang ditandai dengan meningkatnya aspek sikap positif dan semakin berkurangnya aspek negatif.

4.1.2.3.2 Angket Sikap Belajar Siklus II

Pengisian angket sikap belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan dengan jumlah 20 aspek pertanyaan yang berkaitan dengan sikap. Masih sama dengan siklus sebelumnya

angket sikap belajar siswa dilakukan untuk menilai bagaimana sikap siswa yang mereka lakukan pada saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Tabel 4.42 Hasil Angket Sikap Belajar Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	0	0	0	65,81
2	70-84	6	478	18,75 %	
3	60-69	20	1291	62,5 %	
4	50-59	6	337	18,75 %	
5	0-49	0	0	0	
Jumlah		32	2106	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.42 menunjukkan hasil angket sikap belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan pada siklus II yakni sebanyak 32 siswa memperoleh rata-rata 65,81. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebanyak 6 siswa atau 18,75 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 20 siswa atau 62,5 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebanyak 6 siswa atau 18,75 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebesar 0 %. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan sikap belajar siswa jika dibandingkan dengan hasil angket sikap belajar siswa dalam siklus I pada halaman 103.

4.1.2.4 Hasil Sikap Belajar Siklus III

4.1.2.4.1 Observasi Sikap Belajar Siklus III

Observasi merupakan salah satu data nontes yang digunakan untuk mengamati bagaimana perilaku sikap siswa selama proses pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada saat dilakukannya tindakan siklus III. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang lengkap sehingga semua bentuk sikap dapat diketahui oleh peneliti. Berikut adalah hasil observasi sikap tindakan siklus III.

Tabel 4.43 Hasil Observasi Sikap Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa perhatian dan antusias saat pembelajaran	32	100 %
2	Siswa konsentrasi saat menerima materi pembelajaran	32	100 %
3	Siswa mencatat materi pembelajaran yang disampaikan	30	93,75 %
4	Siswa aktif bertanya apabila menemukan kesulitan	30	93,75 %
5	Siswa menjunjung nilai-nilai Islam dalam pembelajaran	32	100 %
6	Siswa terlambat masuk kelas	0	0 %
7	Siswa berdoa sebelum dan sesudah selesai pembelajaran	32	100 %
8	Siswa membuat gaduh saat KBM	0	0 %
9	Siswa mengerjakan tugas secara mandiri	32	100 %
10	Siswa mengerjakan tugas dari guru tepat waktu	30	93,75 %
11	Siswa berpakaian rapi	32	100 %
12	Siswa mematuhi perintah guru	32	100 %
13	Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai	32	100 %
14	Siswa makan dan minum di dalam kelas	0	0 %
15	Siswa membolos jam pelajaran	0	0 %

Berdasarkan tabel 4.43 menunjukkan bagaimana kondisi sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Dari tabel tersebut diketahui bahwa semua siswa sudah menunjukkan perubahan sikap ke arah yang positif ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita hal tersebut bisa dilihat dari hasil observasi yang dilakukan sebanyak 32 siswa atau 100 % tampak perhatian dan antusias saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami berlangsung serta seluruh siswa sudah mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri. Dan sudah tidak ada siswa yang terlambat dan makan di kelas atau sebesar 0 %. Secara keseluruhan sikap siswa sudah mengalami perubahan yang signifikan.

4.1.2.4.2 Angket Sikap Belajar Siklus III

Angket sikap belajar siswa merupakan salah satu penilaian sikap belajar siswa yang dilakukan untuk menilai bagaimana sikap siswa pada saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Pengisian angket sikap belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

Tabel 4.44 Hasil Angket Sikap Belajar Siswa Siklus III

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	1	86	3,125 %	70,50
2	70-84	3	249	9,375 %	
3	60-69	25	1751	78,125 %	
4	50-59	3	170	9,375 %	
5	0-49	0	0	0	
Jumlah		32	2256	100	

Berdasarkan data pada tabel 4.44 menunjukkan hasil angket sikap belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan pada siklus III yakni sebanyak 32 siswa memperoleh rata-rata 70,50. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebanyak 1 siswa atau 3,125 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebanyak 3 siswa atau 9,375 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 25 siswa atau 78,125 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebanyak 3 siswa atau 9,375 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebesar 0 %. Hal tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan angket sikap dalam siklus II pada halaman 106.

4.1.3 Hasil Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian motivasi belajar siswa merupakan salah satu bagian dalam penelitian nontes yang digunakan untuk mengetahui bagaimana bentuk motivasi yang ditunjukkan siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Bentuk motivasi dalam penelitian ini diketahui dari hasil data nontes berupa data observasi motivasi belajar siswa, angket motivasi belajar siswa, wawancara, dan dokumentasi foto

saat pembelajaran berlangsung yang dilakukan dari tindakan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Untuk mengetahui lebih jelasnya dapat dilihat dalam uraian berikut ini.

4.1.3.1 Hasil Motivasi Belajar Prasiklus

4.1.3.1.1 Observasi Motivasi Belajar Prasiklus

Bentuk penilaian motivasi belajar siswa dapat diperoleh dari berbagai macam cara, salah satunya dapat diperoleh dari hasil observasi. Kegiatan yang diamati selama observasi adalah bagaimana bentuk motivasi yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang lengkap sehingga semua bentuk motivasi siswa dapat diketahui oleh peneliti. Aspek yang diamati pada pembelajaran menyimak berita terdiri dari lima belas aspek yang berkaitan dengan motivasi siswa yang di dalam masing-masing setiap aspek tersebut mengandung aspek positif dan negatif . Berikut adalah hasil observasi motivasi prasiklus.

Tabel 4.45 Hasil Observasi Motivasi Prasiklus

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa bersemangat saat mengerjakan tes	15	46,875 %
2	Siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran	16	50 %
3	Siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru	22	68,75 %
4	Siswa tertarik mengikuti pelajaran	25	78,125 %
5	Siswa merasa senang dengan pembelajaran	22	68,75 %
6	Siswa merasa senang dengan penampilan guru	25	78,125 %
7	Siswa menyukai contoh yang diberikan dalam pembelajaran	15	46,875 %

8	Siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran tersebut	20	62,5 %
9	Siswa menjadi lebih percaya diri	16	50 %
10	Siswa memahami pelajaran	20	62,5 %
11	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas	15	46,875 %
12	Siswa minat dengan pembelajaran	20	62,5 %
13	Siswa sangat percaya diri dalam mengerjakan tugas	16	50 %
14	Siswa memahami betul pembelajaran ini	5	15,625 %
15	Siswa merasa bahagia dalam pembelajaran ini	22	68,75 %

Pada tabel 4.45 menunjukkan data bagaimana bentuk motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita. Dari tabel tersebut menunjukkan beberapa bentuk motivasi yang mengarah ke arah positif dan motivasi yang mengarah ke arah negatif yang ditunjukkan oleh siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita. Salah satu bentuk motivasi positif yang terdapat pada siswa dibuktikan dengan adanya 22 siswa atau 68,75 % siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru dan sebanyak 16 siswa atau 50 % siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran, namun ternyata juga dijumpai bentuk motivasi yang mengarah ke arah negatif yang dilakukan oleh siswa saat mengikuti pembelajaran menyimak berita salah satunya yakni hanya terdapat 5 siswa atau 15,625 % yang memahami betul pembelajaran menyimak berita, hal tersebut diketahui berdasarkan nilai tes yang diperoleh oleh siswa. Sehingga, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa untuk benar-benar memahami materi pembelajaran menyimak berita masih sangat rendah.

4.1.3.1.2 Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

Angket motivasi belajar siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar. Pengisian angket motivasi belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

Tabel 4.46 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	0	0	0	72,375
2	70-84	0	0	0	
3	60-69	10	647	31,25 %	
4	50-59	21	1610	65,625 %	
5	0-49	1	59	3,125 %	
Jumlah		32	2316	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.46 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan yakni sebanyak 32 siswa memperoleh rata-rata 72,375. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 10 siswa atau 31,25 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebanyak 21 siswa atau 65,625 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebanyak 1 siswa atau 3,125 %.

4.1.3.2 Hasil Motivasi Belajar Siklus I

4.1.3.2.1 Observasi Motivasi Belajar Siklus I

Kegiatan yang diamati selama observasi bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk motivasi yang ditunjukkan siswa selama mengikuti

pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang lengkap sehingga semua bentuk motivasi siswa dapat diketahui oleh peneliti baik itu aspek positif maupun negatif. Berikut adalah hasil observasi motivasi siklus I.

Tabel 4.47 Hasil Observasi Motivasi Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa bersemangat saat mengerjakan tes	25	78,125 %
2	Siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran	25	78,125 %
3	Siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru	28	87,5 %
4	Siswa tertarik mengikuti pelajaran	30	93,75 %
5	Siswa merasa senang dengan pembelajaran	28	87,5 %
6	Siswa merasa senang dengan penampilan guru	30	93,75 %
7	Siswa menyukai contoh yang diberikan dalam pembelajaran	22	68,75 %
8	Siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran tersebut	28	87,5 %
9	Siswa menjadi lebih percaya diri	21	65,625 %
10	Siswa memahi pelajaran	28	87,5 %
11	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas	25	78,125 %
12	Siswa minat dengan pembelajaran	30	93,75 %
13	Siswa sangat percaya diri dalam mengerjakan tugas	21	65,625 %
14	Siswa memahami betul pembelajaran ini	25	78,125 %
15	Siswa merasa bahagia dalam pembelajaran ini	28	87,5 %

Sementara pada tabel 4.47 menunjukkan data bagaimana bentuk motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*

berbasis Budaya Sekolah Islami. Dari tabel tersebut menunjukkan beberapa bentuk motivasi yang mengarah ke arah positif dan motivasi yang mengarah ke arah negatif yang ditunjukkan oleh siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Salah satu bentuk motivasi positif yang terdapat pada siswa dibuktikan dengan adanya 28 siswa atau 87,5 % siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru dan sebanyak 25 siswa atau 78,125 % siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran, namun ternyata masih dijumpai bentuk motivasi yang mengarah ke arah negatif yang dilakukan oleh siswa saat mengikuti pembelajaran menyimak salah satunya yakni siswa belum bisa untuk percaya diri terlihat hanya terdapat 21 siswa atau 65,625 % yang terlihat lebih percaya diri dalam pembelajaran menyimak berita, hal tersebut diketahui berdasarkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru. Sehingga, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa dalam materi pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami berita masih kurang.

4.1.3.2.2 Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Angket motivasi belajar siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Pengisian angket motivasi belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

Tabel 4.48 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	2	177	6,25 %	75,93
2	70-84	26	1989	81,25 %	
3	60-69	4	264	12,5 %	
4	50-59	0	0	0	
5	0-49	0	0	0	
Jumlah		32	2430	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.48 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan yakni sebanyak 32 siswa memperoleh rata-rata 75,93. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,25 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebanyak 26 siswa atau sebesar 81,25 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 4 siswa atau sebesar 12,5 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebesar 0 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebesar 0%.

4.1.3.3 Hasil Motivasi Belajar Siklus II

4.1.3.3.1 Observasi Motivasi Belajar Siklus II

Sama halnya dengan kegiatan observasi pada siklus I. Kegiatan observasi yang dilakukan pada siklus II juga bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk motivasi yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan

model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Berikut adalah hasil observasi motivasi siklus II.

Tabel 4.49 Hasil Observasi Motivasi Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa bersemangat saat mengerjakan tes	30	93,75 %
2	Siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran	28	87,5 %
3	Siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru	30	93,75 %
4	Siswa tertarik mengikuti pelajaran	32	100 %
5	Siswa merasa senang dengan pembelajaran	30	93,75 %
6	Siswa merasa senang dengan penampilan guru	32	100 %
7	Siswa menyukai contoh yang diberikan dalam pembelajaran	28	87,5 %
8	Siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran tersebut	28	87,5 %
9	Siswa menjadi lebih percaya diri	28	87,5 %
10	Siswa memahi pelajaran	30	93,75 %
11	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas	30	93,75 %
12	Siswa minat dengan pembelajaran	32	100 %
13	Siswa sangat percaya diri dalam mengerjakan tugas	28	87,5 %
14	Siswa memahami betul pembelajaran ini	30	93,75 %
15	Siswa merasa bahagia dalam pembelajaran ini	32	100 %

Pada tabel 4.49 menunjukkan data bagaimana bentuk motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Dari tabel tersebut juga menunjukkan hampir seluruh siswa mulai menunjukkan bentuk motivasi ke arah positif ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar

menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Salah satu bentuk motivasi positif yang terdapat pada siswa dibuktikan dengan sebanyak 30 siswa atau 93,75 % bersemangat dan antusias saat mengerjakan tes dengan model permainan *TGT* dan sebanyak 28 siswa atau 87,5 % juga nampak antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru ketika pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami berlangsung.

4.1.3.3.2 Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Angket motivasi belajar siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Pengisian angket motivasi belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

Tabel 4.50 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	5	443	15,625 %	78,59
2	70-84	27	2072	84,375 %	
3	60-69	0	0	0	
4	50-59	0	0	0	
5	0-49	0	0	0	
Jumlah		32	2515	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.50 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan yakni sebanyak 32 siswa

memperoleh rata-rata 78,59. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebanyak 5 siswa atau sebesar 15,625 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebanyak 27 siswa atau sebesar 84,375 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebesar 0 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebesar 0 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebesar 0 %. Sama halnya dengan angket sikap pada siklus II, dalam angket motivasi belajar siswa ini jika dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar siswa dalam siklus I pada halaman 98 juga akan dijumpai adanya peningkatan angket motivasi belajar siswa pada siklus II.

4.1.3.4 Hasil Motivasi Belajar Siklus III

4.1.3.4.1 Observasi Motivasi Belajar Siklus III

Kegiatan observasi pada siklus III sama halnya dengan siklus-siklus sebelumnya yakni melakukan kegiatan observasi yang bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk motivasi yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Berikut adalah hasil observasi motivasi siklus III.

Tabel 4.51 Hasil Observasi Motivasi Siklus III

No	Aspek Yang Diamati	Frekuensi	Persentase %
1	Siswa bersemangat saat mengerjakan tes	32	100 %
2	Siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran	30	93,75 %
3	Siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru	32	100 %
4	Siswa tertarik mengikuti pelajaran	32	100 %
5	Siswa merasa senang dengan pembelajaran	32	100 %
6	Siswa merasa senang dengan penampilan	32	100 %

	guru		
7	Siswa menyukai contoh yang diberikan dalam pembelajaran	30	93,75 %
8	Siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran tersebut	32	100 %
9	Siswa menjadi lebih percaya diri	30	93,75 %
10	Siswa memahi pelajaran	32	100 %
11	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas	30	93,75 %
12	Siswa minat dengan pembelajaran	32	100 %
13	Siswa sangat percaya diri dalam mengerjakan tugas	30	93,75 %
14	Siswa memahami betul pembelajaran ini	31	96,87 %
15	Siswa merasa bahagia dalam pembelajaran ini	32	100 %

Pada tabel 4.51 menunjukkan data bagaimana bentuk motivasi siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Dari tabel tersebut menunjukkan peningkatan seluruh siswa dalam bentuk motivasi ke arah positif ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Salah satu bentuk motivasi positif yang terdapat pada siswa dibuktikan dengan sebanyak 32 siswa atau 100 % bersemangat saat mengerjakan tes dengan model permainan *TGT* dan siswa juga antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru serta siswa juga sudah memahami pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami hal tersebut dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa dalam tindakan siklus III.

4.1.3.4.2 Angket Motivasi Belajar Siklus III

Sama halnya dengan observasi, Angket motivasi belajar siswa juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Pengisian angket motivasi belajar siswa dilakukan oleh responden atau siswa pada saat pembelajaran telah selesai dilaksanakan.

Tabel 4.52 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus III

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Total Nilai	Presentase (%)	Nilai Rata-rata
1	85-100	4	340	12,5 %	79,40
2	70-84	27	2141	84,375 %	
3	60-69	1	60	3,125 %	
4	50-59	0	0	0	
5	0-49	0	0	0	
Jumlah		32	2541	100 %	

Berdasarkan data pada tabel 4.52 menunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa yang diikuti siswa secara keseluruhan yakni sebanyak 32 siswa memperoleh rata-rata 79,40. Siswa yang memperoleh rentang nilai 85-100 sebanyak 4 siswa atau sebesar 12,5 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 70-84 sebanyak 27 siswa atau sebesar 84,375 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 60-69 sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,125 %. Siswa yang memperoleh rentang nilai 50-59 sebesar 0 % dan siswa yang memperoleh rentang nilai 0-49 sebesar 0%.

4.1.4 Hasil Wawancara

Kegiatan wawancara merupakan serangkaian bentuk penelitian nontes yang dilakukan untuk memperoleh data berupa informasi atau tanggapan dari responden/siswa setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga jenis wawancara pada tiap siklusnya kecuali dalam tindakan prasiklus. Dalam prasiklus peneliti hanya menggunakan satu wawancara yang digunakan sebagai data awal, kemudian pada siklus I, II, dan III peneliti menggunakan tiga jenis wawancara yakni wawancara sikap, motivasi dan pengetahuan dengan masing-masing mengandung lima butir pertanyaan. Berikut adalah hasil wawancara dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III.

4.1.4.1 Hasil Wawancara Prasiklus

Kegiatan wawancara dilakukan setelah tindakan prasiklus selesai dilaksanakan dan guru telah mendapatkan nilai dari hasil tes. Hasil wawancara tersebut diperoleh peneliti dengan cara mewawancarai tiga siswa dengan kriteria yang berbeda mulai dari siswa yang memperoleh nilai tinggi, siswa yang memperoleh nilai sedang, dan siswa yang memperoleh nilai rendah. Wawancara prasiklus dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau komentar siswa mengenai pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dan bagaimana kesulitan siswa yang dialami dalam proses pembelajaran. Berikut adalah uraian hasil wawancara prasiklus.

Pertanyaan pertama adalah apakah anda merasa senang mengikuti pembelajaran menyimak berita ? beragam jawaban dari pertanyaan tersebut muncul yang pertama dari siswa yang memperoleh nilai tinggi menjawab senang sekali, sementara dari siswa yang mendapatkan nilai sedang menjawab senang tapi agak membosankan dan dari siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab biasa saja.

Pertanyaan kedua adalah Apakah penjelasan guru mudah dipahami dalam pembelajaran menyimak berita? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab mudah tetapi agak kurang jelas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang menjawab mudah tetapi terlalu cepat, dan siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab lumayan, karena suaranya cepat.

Pertanyaan ketiga adalah Apakah anda mengalami kesulitan saat pembelajaran menyimak berita? Dari pertanyaan tersebut dua siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang tidak, sementara siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab iya karena terlalu cepat.

Pertanyaan keempat adalah Apakah dengan guru membacakan teks berita dapat mempermudah anda dalam menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang menjawab iya karena sangat membantu, tetapi konsentrasi masih kurang karena kelas ramai, namun siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab lumayan, karena suaranya kurang jelas dan kelas masih ramai.

Pertanyaan kelima adalah Apakah saran anda tentang pembelajaran menyimak berita? menyenangkan tetapi kalau bisa dibuat lebih menarik jawaban

dari pertanyaan tersebut diutarakan oleh siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang, sedangkan siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab suaranya kurang jelas dan kalau membaca yang jelas dan keras.

4.1.4.2 Hasil Wawancara Siklus I

Kegiatan wawancara dilakukan setelah tindakan siklus I selesai dilaksanakan serta guru telah mendapatkan nilai yang diperoleh dari kegiatan tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hasil wawancara tersebut diperoleh peneliti dengan cara mewawancarai tiga siswa dengan kriteria yang berbeda mulai dari siswa yang memperoleh nilai tinggi, siswa yang memperoleh nilai sedang, dan siswa yang memperoleh nilai rendah. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau komentar siswa mengenai pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar setelah menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Berikut adalah hasil wawancara pada tindakan siklus I.

Yang pertama adalah uraian hasil wawancara sikap pertanyaan pertama (1) Apakah Anda menyimak dengan baik saat mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Ketiga siswa baik yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab ya.

Pertanyaan kedua (2) Apa perubahan sikap yang Anda alami setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya

Sekolah Islami? Jelaskan! Siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab iya, karena itu lebih mengasah otak saya, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah menjawab iya, karena bisa berkonsentrasi.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersikap aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Dari pertanyaan tersebut dua siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang menjawab iya karena dituntut harus tanggung jawab sementara siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab iya.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda dengan tenang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena harus berkonsentrasi.

Pertanyaan kelima (5) Apakah Anda mengerjakan sendiri soal yang diberikan guru dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya mengerjakan sendiri.

Selanjutnya adalah uraian hasil wawancara motivasi pertanyaan pertama (1) Apakah Anda merasa senang mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Berikan Alasannya ! siswa

baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab senang, karena pelajaran itu menjadi menarik.

Pertanyaan kedua (2) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami, pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dapat menarik minat Anda terhadap pembelajaran menyimak berita? Ketiga siswa menjawab iya, karena pelajarannya menjadi menyenangkan.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Ketiga siswa menjawab iya.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda merasa tertarik mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, saya sangat tertarik.

Pertanyaan kelima (5) Apakah perasaan yang kalian rasakan setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab senang dan mengasyikkan, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab gembira, seru, bisa berlomba dengan teman-teman.

Dan terakhir adalah uraian hasil wawancara pengetahuan pertanyaan pertama (1) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat memudahkan Anda dalam menemukan pokok-pokok berita yang didengar? Berikan alasannya ! masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena model pembelajarannya menarik dan seru.

Pertanyaan kedua (2) Apakah Anda mengalami kesulitan berkaitan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami saat pembelajaran menyimak berlangsung? Masing-masing siswa menjawab tidak karena suara rekaman yang diputarkan sangat jelas dan permainan lombanya menarik.

Pertanyaan ketiga (3) Apa kemudahan yang Anda jumpai mengenai pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab saya lebih dapat berkonsentrasi dalam menyimak berita, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab bisa bermain dan berdiskusi dengan teman-teman.

Pertanyaan keempat (4) Bagaimana hasil nilai Anda setelah mengikuti pembelajaran menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa menjawab sangat bagus.

Pertanyaan kelima (5) Menurut Anda apakah pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita dengan menggunakan model *TGT (Teams*

Games Tournament) berbasis Budaya Sekolah Islami sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak? Mengapa? Masing-masing siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, karena dapat memudahkan saya dan menjadikan bersemangat. Jawaban dari pertanyaan dalam wawancara tersebut sangatlah berbeda dengan jawaban siswa pada wawancara prasiklus seperti yang terdapat pada halaman 121.

4.1.4.3 Hasil Wawancara Siklus II

Kegiatan wawancara dilakukan setelah tindakan siklus II selesai dilaksanakan serta guru telah mendapatkan nilai yang diperoleh dari kegiatan tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Wawancara pada siklus II ini masih sama dengan yang digunakan pada siklus I. Wawancara siklus II dilakukan untuk mengetahui perkembangan tentang tanggapan atau komentar siswa mengenai pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar setelah menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siklus II. Berikut adalah uraian hasil wawancara pada tindakan siklus II.

Yang pertama adalah uraian hasil wawancara sikap pertanyaan pertama (1) Apakah Anda menyimak dengan baik saat mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Ketiga siswa baik yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab ya.

Pertanyaan kedua (2) Apa perubahan sikap yang Anda alami setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Jelaskan! Siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab bisa lebih berpikir dan bertindak cepat, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah menjawab bisa lebih bersikap serius dalam pelajaran.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersikap aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Ketiga siswa menjawab iya karena permainannya seru.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda dengan tenang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena harus berkonsentrasi saat mendengarkan berita.

Pertanyaan kelima (5) Apakah Anda mengejarkan sendiri soal yang diberikan guru dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya selalu.

Selanjutnya adalah uraian hasil wawancara motivasi pertanyaan pertama (1) Apakah Anda merasa senang mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams*

Games Tournament) berbasis Budaya Sekolah Islami? Berikan Alasannya ! siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab senang sekali, karena pelajaran itu menjadi menarik dan seru.

Pertanyaan kedua (2) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami, pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dapat menarik minat Anda terhadap pembelajaran menyimak berita? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab iya, karena pelajarannya menjadi menyenangkan dan beritanya mengandung pesan agama dan siswa yang mendapat nilai sedang dan rendah menjawab iya, karena bisa mendapatkan hadiah.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Ketiga siswa menjawab iya jadi bersemangat.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda merasa tertarik mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, saya sangat tertarik.

Pertanyaan kelima (5) Apakah perasaan yang kalian rasakan setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab senang dan mengasyikkan, dapat

ilmu agama sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab senang tidak bosan.

Dan terakhir adalah uraian hasil wawancara pengetahuan pertanyaan pertama (1) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat memudahkan Anda dalam menemukan pokok-pokok berita yang didengar? Berikan alasannya ! masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena model pembelajarannya menarik dan sangat menantang.

Pertanyaan kedua (2) Apakah Anda mengalami kesulitan berkaitan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami saat pembelajaran menyimak berlangsung? Masing-masing siswa menjawab tidak karena suara rekaman yang diputarkan sudah jelas dan tidak cepat.

Pertanyaan ketiga (3) Apa kemudahan yang Anda jumpai mengenai pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab lebih dapat berkonsentrasi dalam menyimak berita dan isinya bermanfaat, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab bisa lebih konsentrasi karena kelas jadi tidak ramai.

Pertanyaan keempat (4) Bagaimana hasil nilai Anda setelah mengikuti pembelajaran menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa menjawab sangat bagus dan memuaskan.

Pertanyaan kelima (5) Menurut Anda apakah pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak? Mengapa? Masing-masing siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, karena selain memudahkan dalam menyimak, isinya juga bermanfaat bisa tahu tentang ilmu agama.

4.1.4.4 Hasil Wawancara Siklus III

Kegiatan wawancara dilakukan setelah tindakan pada siklus II selesai dilaksanakan serta guru telah mendapatkan nilai yang diperoleh dari kegiatan tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Wawancara yang digunakan masih sama dengan siklus sebelumnya yakni dengan memberikan tiga jenis wawancara yang mengandung total 15 pertanyaan dari ketiga jenis wawancara tersebut. Ketiga jenis dari wawancara tersebut yakni wawancara sikap, wawancara motivasi, dan wawancara pengetahuan. Hasil wawancara tersebut diperoleh peneliti dengan cara mewawancarai tiga siswa dengan kriteria yang berbeda mulai dari siswa yang memperoleh nilai tinggi, siswa yang memperoleh nilai sedang, dan siswa yang memperoleh nilai rendah. Wawancara siklus III dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau komentar siswa mengenai pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar setelah menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis

Budaya Sekolah Islami. Berikut adalah uraian hasil wawancara pada tindakan siklus III.

Yang pertama adalah uraian hasil wawancara sikap pertanyaan pertama (1) Apakah Anda menyimak dengan baik saat mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Ketiga siswa baik yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena harus selalu konsentrasi.

Pertanyaan kedua (2) Apa perubahan sikap yang Anda alami setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Jelaskan! Siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab saya menjadi lebih percaya diri, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah menjawab bisa jadi bersemangat dan dapat ilmu agama.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersikap aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Dari pertanyaan tersebut dua siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang menjawab iya karena harus berani maju kedepan sementara siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab iya harus aktif.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda dengan tenang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut

siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena harus berkonsentrasi.

Pertanyaan kelima (5) Apakah Anda mengerjakan sendiri soal yang diberikan guru dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya mengerjakan sendiri.

Selanjutnya adalah uraian hasil wawancara motivasi pertanyaan pertama (1) Apakah Anda merasa senang mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Berikan Alasannya ! siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab senang, karena pelajaran itu menjadi menarik.

Pertanyaan kedua (2) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami, pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dapat menarik minat Anda terhadap pembelajaran menyimak berita? Ketiga siswa menjawab iya, karena pelajarannya menjadi menyenangkan.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Ketiga siswa menjawab iya.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda merasa tertarik mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, saya sangat tertarik.

Pertanyaan kelima (5) Apakah perasaan yang kalian rasakan setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab senang dan mengasyikkan, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab gembira, seru, bisa berlomba dengan teman-teman.

Dan terakhir adalah uraian hasil wawancara pengetahuan pertanyaan pertama (1) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat memudahkan Anda dalam menemukan pokok-pokok berita yang didengar? Berikan alasannya ! masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena model pembelajarannya menarik dan seru.

Pertanyaan kedua (2) Apakah Anda mengalami kesulitan berkaitan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami saat pembelajaran menyimak berlangsung? Masing-masing siswa menjawab tidak karena suara rekaman yang diputarkan sangat jelas dan permainan lombanya menarik.

Pertanyaan ketiga (3) Apa kemudahan yang Anda jumpai mengenai pembelajaran menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab saya lebih dapat berkonsentrasi dalam menyimak berita, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab bisa bermain dan berdiskusi dengan teman-teman.

Pertanyaan keempat (4) Bagaimana hasil nilai Anda setelah mengikuti pembelajaran menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa menjawab sangat bagus.

Pertanyaan kelima (5) Menurut Anda apakah pembelajaran menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak? Mengapa? Masing-masing siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, karena dapat memudahkan saya dan menjadikan bersemangat.

4.1.5 Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang diperoleh ketika pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami berlangsung pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Namun untuk tindakan prasiklus, dokumentasi diperoleh ketika pembelajaran belum menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah

Islami, dari beberapa foto yang ditampilkan banyak sekali perbedaan yang diperlihatkan siswa dalam mengikuti pembelajaran dari masing-masing siklus. Berikut adalah hasil dokumentasi pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

4.1.5.1 Hasil Dokumentasi Prasiklus

Hasil dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang diperoleh ketika pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar pada tindakan prasiklus berlangsung, dari beberapa foto yang ditampilkan tampak beberapa siswa terlihat kurang serius dalam mengikuti pembelajaran



Gambar 4.1 Kondisi Siswa Pada Pembelajaran Prasiklus

Seperti yang terlihat pada gambar 4.1 siswa dengan seenaknya sendiri malah mengobrol dengan temannya sehingga tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran. Sementara itu sikap siswa dalam mengikuti pelajaran juga kurang, siswa cenderung bersikap acuh dan seenaknya sendiri.



Gambar 4.2 Sikap Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran Prasiklus

Pada gambar 4.2 terlihat sikap siswa yang seenaknya sendiri sebagai contoh siswa tidak duduk dengan baik dan sopan dengan tidak menghadap ke depan sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar.

4.1.5.2 Hasil Dokumentasi Siklus I

Hasil dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang diperoleh ketika pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus I berlangsung, dari beberapa foto yang ditampilkan tampak beberapa siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran tersebut dan tampak sudah tidak ada lagi siswa yang bersikap seenaknya sendiri.



Gambar 4.3 Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran Siklus I

Gambar 4.3 menunjukkan aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Tampak siswa yang terbagi menjadi beberapa kelompok terlihat sangat fokus dalam mendengarkan rekaman berita yang diputarkan oleh guru berupa rekaman berita Islami. Hal ini tentunya sangat berbeda dengan apa yang ditunjukkan siswa ketika mengikuti pembelajaran menyimak berita pada tindakan prasiklus seperti yang terlihat pada halaman 136.



Gambar 4.4 Salah Satu Kelompok Sedang Mengerjakan Tugas

Sementara pada gambar 4.4 terlihat salah satu kelompok saat mengerjakan tes yang diberikan dari pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Masing-masing kelompok sangat antusias mengerjakan tugas karena mereka dituntut untuk cepat agar bisa mengumpulkan nilai tertinggi pada *game* yang berlangsung.



Gambar 4.5 Siswa Sedang Bermain Game *TGT*

Gambar 4.5 menunjukkan aktivitas siswa ketika sedang mengikuti game *TGT*. Pada gambar tersebut adalah salah satu siswa yang merupakan wakil dari kelompoknya sedang berlomba-lomba dengan kelompok yang lain untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cepat dan tepat. Hal tersebut juga sangat berbeda dengan apa yang ditunjukkan siswa pada tindakan prasiklus seperti yang terlihat pada halaman 139.

4.1.5.3 Hasil Dokumentasi Siklus II

Hasil dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang diperoleh ketika pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus II berlangsung, dari beberapa foto yang ditampilkan terlihat bagaimana siswa sangat serius dan aktif sekali dalam mengikuti pelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.



Gambar 4.6 Siswa Saat Berlomba Menjawab Soal Siklus II

Gambar 4.6 menunjukkan aktivitas siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Tampak siswa dari beberapa kelompok terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam menjawab soal yang diberikan dengan permainan model *TGT*. hal tersebut tentu berbeda jika dibandingkan dengan foto pada siklus I pada halaman 141.



Gambar 4.7 Aktivitas Siswa dalam pembelajaran siklus II

Pada gambar 4.7 terlihat bagaimana aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siklus II. Siswa tampak lebih perhatian dan konsentrasi dengan pembelajaran, hal tersebut bisa dibandingkan dengan gambar dalam siklus I pada halaman 142.

4.1.5.4 Hasil Dokumentasi Siklus III

Hasil dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang diperoleh ketika pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus III berlangsung, dari beberapa foto yang ditampilkan terlihat bagaimana siswa tetap serius dan aktif sekali dalam mengikuti pelajaran

menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami



Gambar 4.7 Salah Satu Kelompok Saat Menjawab Soal Siklus III

Gambar 4.7 menunjukkan aktivitas siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Tampak siswa dari beberapa kelompok terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam menjawab soal yang diberikan dengan permainan model *TGT*. hal tersebut tentu berbeda jika dibandingkan dengan foto pada siklus II pada halaman 144.



Gambar 4.8 Kelompok Pemenang dalam Permainan TGT

Pada gambar 4.8 menunjukkan pemberian hadiah yang diberikan kepada kelompok yang menjadi pemenang dalam permainan TGT saat mengikuti kegiatan menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar. Hal terlihat bagaimana ekspresi siswa ketika mendapatkan hadiah dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan

model *TGT (Team Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siklus III. Siswa merasa sangat bahagia dengan pembelajaran tersebut. hal tersebut bisa dibandingkan dengan gambar dalam siklus II pada halaman 145.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dan juga adanya perubahan perilaku siswa yang dilihat dari bentuk sikap dan motivasi yang ditunjukkan ke arah yang baik dan positif jika dibandingkan dengan tindakan prasiklus.

4.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menyimak Untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Yang Didengar Menggunakan Model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah Islami Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada data perolehan tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang, dilakukan berdasarkan hasil dari evaluasi dan analisis sehingga diketahui bentuk peningkatan dari hasil tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar mulai dari

prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Untuk mengetahui lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.53 Bentuk Peningkatan Hasil Tes Menyimak Berita

Tindakan	Nilai Total	Persentase	Kategori	Peningkatan Nilai Total	Peningkatan Persentase
Prasiklus	1506	47,06	Sangat Kurang	-	-
Siklus I	2337	73,03	Baik	-	-
Siklus II	2751	85,96	Sangat Baik	-	-
Siklus III	2899	90,59	Sangat Baik	-	-
Prasiklus - Siklus I				831	25,97
Siklus I - Siklus II				414	38,90
Siklus II - Siklus III				148	4,63
Prasiklus-Siklus III				1393	43,53

Berdasarkan hasil tes yang diperoleh pada tindakan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang. Diketahui pada tindakan prasiklus nilai rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat kurang hal itu disebabkan dengan nilai rata-rata hanya mencapai 1506 atau 47,06, nilai rata-rata tersebut juga belum dapat memenuhi KKM yang ditentukan sebesar 75.

Berdasarkan hal tersebut, maka hasil yang diperoleh pada tindakan prasiklus masih butuh peningkatan. Dan hasil yang diperoleh pada tindakan siklus I pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami nilai rata-rata mencapai 2337 atau 73,03 dengan hasil tersebut diketahui

bahwa telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan hasil pada prasiklus karena nilai tersebut masuk ke dalam kategori baik, namun jumlah rata-rata tersebut juga masih belum dapat memenuhi batas KKM yang telah ditentukan yakni sebesar 75 maka dengan hasil tersebut masih perlu adanya perbaikan guna meningkatkan nilai siswa, dan hasil pada siklus II menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan, hal tersebut diketahui dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus mencapai 2751 atau 85,96 dengan kategori sangat baik, nilai tersebut sudah memenuhi batas KKM yang telah ditentukan sebesar 75, namun untuk menjaga konsistensi nilai dan pemahaman maka juga dilakukan tindakan siklus III dan pada siklus III ini nilai rata-rata yang diperoleh juga sangat konsisten dan justru mengalami peningkatan hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 2899 atau 90,59 dengan kategori sangat baik.

Hal tersebut semakin diperjelas dengan melihat peningkatan nilai total rata-rata kelas siswa mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada prasiklus ke siklus I diperoleh peningkatan sebesar 831 atau 25,97 %. Sementara dari siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan sebesar 414 atau 38,90 %, sedangkan dari siklus II ke siklus III diperoleh peningkatan sebesar 148 atau 4,63 % dan prasiklus ke siklus III diperoleh peningkatan sebesar 1393 atau 43,53 %. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tidak perlu lagi dilakukan penelitian pada tindakan berikutnya. Hal tersebut semakin diperkuat dengan jawaban dari para responden/siswa dalam kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti seperti yang terdapat pada halaman 124 dimana dalam wawancara tersebut diketahui bagaimana respon atau tanggapan siswa mengenai

pembelajaran menyimak untuk untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

4.2.2 Peningkatan Sikap Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menyimak Untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Yang Didengar Menggunakan Model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah Islami Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Hasil sikap belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil penelitian nontes yang dilakukan pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Diperoleh adanya suatu peningkatan sikap belajar siswa yang diperoleh dari hasil penelitian nontes yang masing-masing terdiri dari kegiatan observasi sikap belajar siswa, angket sikap belajar, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengetahui lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.54 Bentuk Peningkatan Observasi Sikap Belajar Siswa

No Aspek	Peningkatan Frekuensi				Peningkatan Persentase			
	PR	S I	S II	S III	PR-SI	S I-S II	S II-S III	PR-SIII
1	28	30	32	32	6,25	6,25	0	12,5
2	22	28	30	32	18,75	6,25	6,25	31,25
3	17	29	30	30	37,5	3,125	0	40,62
4	16	25	29	30	28,13	12,5	3,125	43,75
5	20	28	32	32	25	12,5	0	37,5
6	3	1	0	0	- 6,25	- 3,125	0	-9,375
7	25	30	32	32	15,62	6,25	0	21,87
8	7	5	3	0	-6,25	-6,25	-9,375	-21,87
9	22	26	30	32	12,5	12,5	6,25	31,25
10	12	18	30	30	18,75	37,5	0	62,5
11	21	28	29	32	21,87	3,125	9,375	34,37

12	15	28	31	32	40,62	9,375	3,125	53,12
13	25	28	32	32	9,375	12,5	0	21,87
14	6	6	3	0	0	-9,375	-9,375	-18,75
15	0	0	0	0	0	0	0	0

No	Aspek Yang Diamati
1	Siswa perhatian dan antusias saat pembelajaran
2	Siswa konsentrasi saat menerima materi pembelajaran
3	Siswa mencatat materi pembelajaran yang disampaikan
4	Siswa aktif bertanya apabila menemukan kesulitan
5	Siswa menjunjung nilai-nilai Islam dalam pembelajaran
6	Siswa terlambat masuk kelas
7	Siswa berdoa sebelum dan sesudah selesai pembelajaran
8	Siswa membuat gaduh saat KBM
9	Siswa mengerjakan tugas secara mandiri
10	Siswa mengerjakan tugas dari guru tepat waktu
11	Siswa berpakaian rapi
12	Siswa mematuhi perintah guru
13	Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai
14	Siswa makan dan minum di dalam kelas
15	Siswa membolos jam pelajaran

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan perubahan sikap belajar ke arah yang baik dan positif, hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.54 bagaimana peningkatan observasi sikap belajar siswa, secara keseluruhan pada setiap aspek sikap belajar siswa menunjukkan peningkatan hal itu ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang melakukan aspek positif dan berkurangnya siswa yang melakukan aspek negatif. Seperti pada aspek sikap positif siswa perhatian dan antusias saat pembelajaran. Dari prasiklus ke siklus I aspek tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 6,25 % dengan jumlah siswa yang melakukan dari 28 menjadi 30 siswa, sementara dari siklus I ke siklus II

menunjukkan peningkatan sebesar 6,25 % atau dari 30 menjadi 32 siswa yang melakukan, serta dari siklus II ke siklus III menunjukkan peningkatan sebesar 0 % karena jumlah siswa yang melakukan sama yakni sebanyak 32 atau seluruh siswa dan peningkatan dari prasiklus ke siklus III sebesar 12,5 % dengan siswa yang melakukan dari 28 menjadi 32 siswa. Hal tersebut terjadi karena siswa merasa tertarik dan senang dengan pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Kemudian pada aspek negatif seperti siswa makan dan minum di dalam kelas juga menunjukkan adanya peningkatan, peningkatan yang dimaksud adalah peningkatan penurunan sikap negatif yang dilakukan oleh siswa. Pada prasiklus ke siklus I diperoleh peningkatan penurunan sikap negatif sebesar 0 % karena jumlah siswa yang melakukan aspek tersebut masih sama sebanyak 6 siswa, sementara pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan penurunan sebesar -9,375 % dengan jumlah siswa dari 6 menjadi 3 siswa yang melakukan, hal tersebut juga terjadi pada perolehan peningkatan penurunan siklus II ke siklus III yakni sebesar -9,375 % dengan jumlah siswa yang sama, dan peningkatan penurunan dari prasiklus ke siklus III sebesar -18,75 % dengan 6 siswa yang melakukan menjadi 0 atau tidak ada sama sekali siswa yang melakukan sikap negatif tersebut. Hal tersebut dikarenakan karena guru menegur siswa dan siswa dituntut untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Tabel 4.55 Bentuk Peningkatan Angket Sikap Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II, Dan Siklus III

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Sangat baik	0	0	0	0	0	0	1	3,125
2	Baik	0	0	0	0	6	18,75	3	9,375
3	Cukup	10	31,25	17	53,125	20	62,5	25	78,125
4	Kurang	20	62,5	15	46,875	6	18,75	3	9,375
5	Sangat Kurang	2	6,25	0	0	0	0	0	0
Jumlah		32	100	32	100	32	100	32	100
Rata-rata		57,09		59,40		65,81		70,50	

Dari tabel tersebut diketahui bentuk peningkatan sikap belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada prasiklus hasil perolehan rata-rata mencapai 57,09, sementara pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 59,40, pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 65,81, dan pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 70,50. Jadi berdasarkan hasil pengisian angket sikap yang telah dilakukan oleh siswa dapat disimpulkan bahwa sikap belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami mengalami peningkatan.

4.2.3 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Menyimak Untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Yang Didengar Menggunakan Model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah Islami Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Hasil motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil penelitian nontes yang dilakukan pada pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada tindakan prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Diperoleh adanya suatu peningkatan motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil penelitian nontes yang masing-masing terdiri dari kegiatan observasi motivasi belajar siswa, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengetahui lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.56 Bentuk Peningkatan Observasi Motivasi Belajar Siswa

No Aspek	Peningkatan Frekuensi				Peningkatan Persentase			
	PR	S I	S II	S III	PR-SI	S I-S II	S II-S III	PR-SIII
1	15	25	30	32	31,25	15,62	6,25	53,12
2	16	25	28	30	28,12	9,375	6,25	43,75
3	22	28	30	32	18,75	6,25	6,25	31,25
4	25	30	32	32	15,62	6,25	0	21,87
5	22	28	30	32	18,75	6,25	6,25	31,25
6	25	30	32	32	15,62	6,25	0	21,87
7	15	22	28	30	21,87	18,75	6,25	46,87
8	20	28	28	32	25	0	12,5	37,5
9	16	21	28	30	16,62	21,87	6,25	43,75
10	20	28	30	32	25	6,25	6,25	37,5
11	15	25	30	30	31,25	15,62	0	46,87
12	20	30	32	32	31,25	6,25	0	37,5
13	16	21	28	30	15,62	21,87	6,25	43,75
14	5	25	30	31	62,5	15,62	3,125	81,25
15	22	28	32	32	18,75	12,5	0	31,25

No	Aspek Yang Diamati
1	Siswa bersemangat saat mengerjakan tes
2	Siswa aktif berinteraksi dengan guru dalam proses pembelajaran
3	Siswa antusias mendengarkan penjelasan materi dari guru
4	Siswa tertarik mengikuti pelajaran
5	Siswa merasa senang dengan pembelajaran
6	Siswa merasa senang dengan penampilan guru
7	Siswa menyukai contoh yang diberikan dalam pembelajaran
8	Siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran tersebut
9	Siswa menjadi lebih percaya diri
10	Siswa memahi pelajaran
11	Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas
12	Siswa minat dengan pembelajaran
13	Siswa sangat percaya diri dalam mengerjakan tugas
14	Siswa memahami betul pembelajaran ini
15	Siswa merasa bahagia dalam pembelajaran ini

Sementara pada tabel 4.56 tersebut dapat dilihat bagaimana bentuk peningkatan motivasi belajar siswa, seluruh siswa menunjukkan peningkatan dalam bentuk motivasi belajar ke arah yang positif secara keseluruhan pada setiap aspek motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan hal itu ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang melakukan aspek motivasi positif. Diantaranya yakni pada motivasi aspek siswa sangat bersemangat saat mengerjakan tes. Pada aspek tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Dari prasiklus ke siklus I aspek tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 31,25 % dengan jumlah siswa yang melakukan dari 15 menjadi 25 siswa, sementara dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 15,62 % atau dari 25 menjadi 30 siswa yang melakukan, serta dari siklus II ke siklus III menunjukkan

peningkatan sebesar 6,25 % atau dari 30 menjadi 32 siswa yang melakukan. Dan peningkatan dari prasiklus ke siklus III sebesar 53,12 % dengan siswa yang melakukan dari 15 menjadi 32 siswa. Hal tersebut terjadi karena guru memberikan tugas/tes yang disertai dengan permainan dan hadiah sehingga siswa merasa tertantang dan bersemangat dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Kemudian pada aspek motivasi lainnya seperti siswa sangat percaya diri dalam mengerjakan tugas juga menunjukkan adanya peningkatan. Pada prasiklus ke siklus I diperoleh peningkatan sebesar 15,62 % karena jumlah siswa yang melakukan dari 16 menjadi 21 siswa, sementara pada siklus I ke siklus II diperoleh peningkatan sebesar 21,87 % dengan jumlah siswa dari 21 menjadi 28 siswa yang melakukan, hal tersebut juga terjadi pada peningkatan siklus II ke siklus III yakni sebesar 6,25 % dengan jumlah siswa dari 28 menjadi 30 siswa, dan peningkatan prasiklus ke siklus III sebesar 43,75 dengan siswa yang melakukan dari 16 menjadi 30 siswa. Hal tersebut dikarenakan karena materi yang disampaikan guru dapat dipahami siswa dengan jelas sehingga membuat siswa menjadi lebih percaya diri dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.

Tabel 4.57 Bentuk Peningkatan Angket Motivasi Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II, Dan Siklus III

No	Kategori	Prasiklus		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Sangat baik	0	0	2	6,25	5	15,625	4	12,5
2	Baik	0	0	26	81,25	27	84,375	27	84,375
3	Cukup	10	31,25	4	12,5	0	0	1	3,125
4	Kurang	21	65,625	0	0	0	0	0	0
5	Sangat Kurang	1	3,125	0	0	0	0	0	0
Jumlah		32	100	32	100	32	100	32	100
Rata-rata		72,375		75,93		78,59		79,40	

Dari tabel tersebut diketahui bentuk peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perbandingan mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada prasiklus hasil perolehan rata-rata mencapai 72,375, sementara pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 75,93, pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 78,59, dan pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 79,40. Jadi berdasarkan hasil pengisian angket motivasi yang telah dilakukan oleh siswa dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami mengalami peningkatan.

4.2.4 Peningkatan Hasil Wawancara Pembelajaran Menyimak Untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Yang Didengar Menggunakan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Budaya Sekolah Islami Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Peningkatan hasil wawancara ini diketahui berdasarkan hasil perbandingan hasil wawancara pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III yang terdiri dari wawancara sikap, motivasi dan pengetahuan. Berikut adalah hasil perbandingan dari wawancara tersebut.

Pertanyaan pertama adalah apakah anda merasa senang mengikuti pembelajaran menyimak berita? beragam jawaban dari pertanyaan tersebut muncul yang pertama dari siswa yang memperoleh nilai tinggi menjawab senang sekali, sementara dari siswa yang mendapatkan nilai sedang menjawab senang tapi agak membosankan dan dari siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab biasa saja.

Pertanyaan kedua adalah Apakah penjelasan guru mudah dipahami dalam pembelajaran menyimak berita? Siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab mudah tetapi agak kurang jelas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang menjawab mudah tetapi terlalu cepat, dan siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab lumayan, karena suaranya cepat.

Pertanyaan ketiga adalah Apakah anda mengalami kesulitan saat pembelajaran menyimak berita? Dari pertanyaan tersebut dua siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang tidak, sementara siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab iya karena terlalu cepat.

Pertanyaan keempat adalah Apakah dengan guru membacakan teks berita dapat mempermudah anda dalam menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita? Dari pertanyaan tersebut siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang menjawab iya karena sangat membantu, tetapi konsentrasi masih kurang karena kelas ramai, namun siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab lumayan, karena suaranya kurang jelas dan kelas masih ramai.

Pertanyaan kelima adalah Apakah saran anda tentang pembelajaran menyimak berita? menyenangkan tetapi kalau bisa dibuat lebih menarik jawaban dari pertanyaan tersebut diutarakan oleh siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang, sedangkan siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab suaranya kurang jelas dan kalau membaca yang jelas dan keras. Wawancara tersebut merupakan hasil wawancara yang didapat dalam prasiklus sementara dibawah ini adalah jawaban dari wawancara siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Yang pertama adalah uraian hasil wawancara sikap pertanyaan pertama (1) Apakah Anda menyimak dengan baik saat mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Jawaban pada siklus I ketiga siswa baik yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab ya. pada siklus II ketiga siswa masih menjawab sama ya, dan pada siklus III ketiga siswa baik yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena harus selalu konsentrasi.

Pertanyaan kedua (2) Apa perubahan sikap yang Anda alami setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok yang

didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Jelaskan! Pada siklus I siswa yang mendapat nilai tinggi menjawab iya, karena itu lebih mengasah otak saya, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah menjawab iya, karena bisa berkonsentrasi, sementara pada siklus II siswa yang nilainya tinggi menjawab bisa lebih berpikir dan bertindak cepat siswa yang mendapat nilai sedang dan rendah menjawab bisa lebih bersikap serius dalam pelajaran dan pada siklus III siswa yang mendapatkan nilai tinggi menjawab saya menjadi lebih percaya diri, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai sedang dan rendah menjawab bisa jadi bersemangat dan dapat ilmu agama.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersikap aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Dari pertanyaan tersebut pada siklus I dua siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang menjawab iya karena dituntut harus tanggung jawab sementara siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab iya sedangkan pada siklus II ketiga siswa iya karena permainannya seru, dan pada siklus III dua siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang menjawab iya karena harus berani maju kedepan sementara siswa yang memperoleh nilai rendah menjawab iya harus aktif.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda dengan tenang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut

pada siklus I siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena harus berkonsentrasi, pada siklus II siswa yang memperoleh nilai tinggi menjawab iya karena harus berpikir dan bertindak cepat, sementara pada siklus III ketiga siswa menjawab iya karena harus berkonsentrasi.

Pertanyaan kelima (5) Apakah Anda mengejarkan sendiri soal yang diberikan guru dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Dari pertanyaan tersebut pada siklus I siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya mengerjakan sendiri sementara pada siklus II siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya selalu, dan pada siklus III ketiga siswa menjawab iya mengerjakan sendiri.

Selanjutnya adalah uraian hasil wawancara motivasi pertanyaan pertama (1) Apakah Anda merasa senang mengikuti pembelajaran keterampilan menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Berikan Alasannya ! pada siklus I siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab senang, karena pelajaran itu menjadi menarik sementara pada siklus II ketiga siswa menjawab senang, karena pelajaran itu menarik dan seru, dan pada siklus III siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab senang sekali, karena pelajaran itu menjadi menarik.

Pertanyaan kedua (2) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami, pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dapat menarik minat Anda

terhadap pembelajaran menyimak berita? Pada siklus I Ketiga siswa menjawab iya, karena pelajarannya menjadi menyenangkan, pada siklus II siswa yang mendapat nilai tinggi menjawab iya, karena pelajarannya menjadi menyenangkan dan beritanya mengandung pesan agama sementara siswa yang mendapat nilai sedang dan rendah menjawab iya, karena bisa mendapatkan hadiah. Dan pada siklus III Ketiga siswa menjawab iya, karena pelajarannya menjadi menyenangkan.

Pertanyaan ketiga (3) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat menjadikan Anda lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita? Pada siklus I ketiga siswa menjawab iya, pada siklus II siswa menjawab iya jadi bersemnagat, dan pada siklus III ketiga siswa menjawab iya.

Pertanyaan keempat (4) Apakah Anda merasa tertarik mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Pada siklus I masing-masing siswa baik yang mendapatakan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, saya sangat tertarik, Pada siklus II masing-masing siswa baik yang mendapatakan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, saya sangat tertarik, dan pada siklus III ketiga siswa juga menjawab iya, sangat tertarik.

Pertanyaan kelima (5) Apakah perasaan yang kalian rasakan setelah mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab senang dan

mengasyikkan, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab gembira, seru, bisa berlomba dengan teman-teman. Pada siklus II siswa yang mendapat nilai tinggi dan sedang menjawab senang dan mengasyikkan, siswa yang mendapatkan nilai rendah senang tidak bosan, dan pada siklus III siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab senang dan mengasyikkan, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab gembira, seru, bisa berlomba dengan teman-teman.

Dan terakhir adalah uraian hasil wawancara pengetahuan pertanyaan pertama (1) Apakah dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami dapat memudahkan Anda dalam menemukan pokok-pokok berita yang didengar? Berikan alasannya ! pada siklus I masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena model pembelajarannya menarik dan seru, pada siklus II masing-masing siswa baik yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya karena model pembelajarannya menarik dan menantang, dan pada siklus III siswa menjawab model pembelajarannya menarik dan seru.

Pertanyaan kedua (2) Apakah Anda mengalami kesulitan berkaitan dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami saat pembelajaran menyimak berlangsung? Masing-masing siswa pada siklus I menjawab tidak karena suara rekaman yang diputarkan sangat jelas dan permainan lombanya menarik. Pada siklus II masing-masing siswa menjawab tidak karena suara rekaman yang diputarkan sudah jelas dan tidak cepat dan pada

siklus III ketiga siswa menjawab tidak karena suara rekaman yang diputarkan sangat jelas dan permainan lombanya menarik.

Pertanyaan ketiga (3) Apa kemudahan yang Anda jumpai mengenai pembelajaran menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami? Pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab saya lebih dapat berkonsentrasi dalam menyimak berita, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab bisa bermain dan berdiskusi dengan teman-teman. Pada siklus II siswa yang mendapat nilai tinggi dan sedang menjawab lebih dapat berkonsentrasi dalam menyimak berita dan isinya bermanfaat, dan pada siklus III siswa yang mendapatkan nilai tinggi dan sedang menjawab saya lebih dapat berkonsentrasi dalam menyimak berita, sementara siswa yang mendapatkan nilai rendah menjawab bisa bermain dan berdiskusi dengan teman-teman.

Pertanyaan keempat (4) Bagaimana hasil nilai Anda setelah mengikuti pembelajaran menemukan pokok-pokok berita menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)*? Masing-masing siswa pada siklus I menjawab sangat bagus. Pada siklus II ketiga siswa menjawab sangat bagus dan memuaskan, dan pada siklus III masing-masing siswa menjawab sangat bagus.

Pertanyaan kelima (5) Menurut Anda apakah pembelajaran menyimak berita untuk menemukan pokok-pokok berita dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak? Mengapa? Masing-masing pada siklus

I siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, karena dapat memudahkan saya dan menjadikan bersemangat. Pada siklus II masing-masing siswa menjawab iya, karena selain memudahkan dalam menyimak isinya juga sangat bermanfaat bisa tahu ilmu agama, dan pada siklus III masing-masing siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah menjawab iya, karena dapat memudahkan saya dan menjadikan bersemangat.

4.2.5 Peningkatan Hasil Dokumentasi Pembelajaran Menyimak Untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Yang Didengar Menggunakan Model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah Islami Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Hasil peningkatan dokumentasi dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah diperoleh melalui hasil perbandingan foto-foto ketika berlangsungnya proses pembelajaran mulai dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Dalam foto prasiklus pada halaman 138 terlihat bagaimana aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran masih terdapat siswa yang duduk dengan tidak sopan dan menghadap ke depan yang mengakibatkan konsentrasi siswa menjadi berkurang. Sementara dalam foto siklus I, siklus II dan siklus III pada halaman 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, dan 147 nampak terlihat perubahan atau perbedaan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa dibandingkan dengan foto pada prasiklus. Dalam foto tersebut siswa tampak serius dan bersemangat mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams*

Games Tournament) Berbasis Budaya Sekolah. Terlihat sudah tidak dijumpai siswa yang bersikap seenaknya sendiri dalam mengikuti pembelajaran oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dari hasil dokumentasi juga dapat diketahui peningkatan siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* Berbasis Budaya Sekolah Islami.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dari rumusan masalah dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa

1. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami pada siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang pada prasiklus mencapai hasil rata-rata 1506 atau sebesar 47,06 dengan kategori sangat kurang. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai-nilai rata-rata meningkat dengan memperoleh sebanyak 2337 atau sebesar 73,03 dengan kategori baik namun hal ini belum dapat memenuhi batas KKM sebesar 75 sehingga dilakukan tindakan berikutnya pada siklus II hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan memperoleh rata-rata sebanyak 2751 atau sebesar 85,96 dengan kategori sangat baik hal tersebut juga sudah memenuhi batas KKM sebesar 75. Namun untuk melihat apakah siswa benar-benar memahami pelajaran tersebut dengan melihat konsistensi nilai dilakukan tindakan siklus III hasil dari tindakan III ini membuktikan bahwa siswa sudah mampu benar-benar memahami pembelajaran tersebut dengan konsisten, hal itu dapat disimpulkan karena

nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 2899 atau 90,59 dengan kategori sangat baik serta semua siswa sudah mampu melampaui KKM sebesar 75. Hal tersebut juga diimbangi pada peningkatan nilai total serta rata-rata kelas yang diperoleh dari prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Berdasarkan analisis dan hasil penelitian peningkatan nilai total dan rata-rata kelas dari prasiklus ke siklus I meningkat sebesar 831 atau 25,97 %. Sementara dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 414 atau 38,90 %. Pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 148 atau 4,63 dan prasiklus ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 1393 atau 43,53 %.

2. Hasil sikap belajar siswa diperoleh dari analisis pada data nontes berupa observasi sikap belajar siswa, angket sikap belajar, wawancara, dan dokumentasi berupa foto menunjukkan bahwa siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang mengalami peningkatan dalam segi sikap ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hal tersebut diketahui setelah dilakukannya observasi sikap pada prasiklus, siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan atau perubahan yang lebih positif misal siswa terlihat konsentrasi dalam pelajaran dan aktif bertanya apabila menjumpai kesulitan serta siswa mengerjakan tugas dengan mandiri terhadap tugas yang diberikan dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar, hal tersebut sangat

berbeda dengan apa yang ditunjukkan siswa pada tindakan prasiklus. Selain itu angket sikap belajar yang telah diisi oleh siswa juga mengalami peningkatan hal ini ditandai dengan diperolehnya nilai rata-rata dalam angket sikap mulai dari prasiklus sebesar 57,09, pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 59,40, pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 65,81, dan pada siklus III memperoleh rata-rata sebesar 70,50.

3. Hasil motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil analisis pada data nontes berupa observasi motivasi belajar siswa, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi berupa foto menunjukkan bahwa siswa kelas VIII B SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang mengalami peningkatan dalam aspek motivasi ketika mengikuti pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami. Hal tersebut diketahui setelah dilakukannya observasi motivasi pada prasiklus, siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan atau perubahan yang lebih positif misal siswa terlihat bersemangat dan antusias dalam belajar, serta siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar, hal tersebut sangat berbeda dengan apa yang ditunjukkan siswa pada tindakan prasiklus. Sementara pada angket motivasi diperoleh peningkatan dari prasiklus dengan nilai rata-rata sebesar 72,37. Pada siklus I dengan rata-rata sebesar 75,93, pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 78,59 dan pada siklus III diperoleh rata-rata sebesar 79,40.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, diperoleh suatu saran dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi tenaga pendidik, guru hendaknya harus dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan budayanya, karena pembelajaran yang menarik dan unik akan dapat menarik minat siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan sikap dan motivasi ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu guru Bahasa Indonesia hendaknya dapat memanfaatkan berbagai macam model pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satunya seperti model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbasis Budaya Sekolah Islami.
2. Bagi peneliti selanjutnya, yang akan meneliti tentang keterampilan menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar hendaknya dapat memperkaya karya tulisnya dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan lebih baik dari peneliti-peneliti sebelumnya. Sehingga diharapkan akan semakin menambah referensi yang memberikan manfaat dalam *khazanah* ilmu khususnya dalam pembelajaran menyimak untuk menemukan pokok-pokok berita yang didengar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams. 2010. *"The Teaching of Listening as an Integral Part of an Oral Activity: An Examination of Public-Speaking Texts"*. International Journal of Listening. www.doaj.ac.id (Diunduh 22 November 2016).
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah. 2009. *"Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita dengan Metode Peta Pikiran Melalui Audio Visual pada Siswa Kelas VII F SMP Negeri 36 Semarang"* Skripsi. Unnes.
- Bommelje, Rick. 2012. "The Listening Circle: Using the SBI Model to Enhance Peer Feedback". International Journal of Listening. Dalam https://www.researchgate.net/journal/1932_586X (Diunduh 21 November 2016)
- Christopher. 2012. *An Overview of Best Practices to Teach Listening Skills*. International Journal of Listening. Dalam www.doaj.ac.id (Diunduh 22 November 2016)
- Diana. 2012. *Listening In Context : Religion And Spirituality*. International Journal of Listening. www.doaj.ac.id (Diunduh 22 November 2016)
- Esther. 2014. "Effect of Storytelling on Listening Skills of Primary One Pupil in Ibadan North Local Government Area of Oyo State, Nigeria". *International Journal of Humanities and Social Science* Vol. 4, No. 9; July. Dalam www.ijhssnet.com (Diunduh 21 November 2016).
- Harviyanto, Aji Nuruddin. 2013. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita Menggunakan Metode Listening In Action dan Teknik Rangsang Teks Rumpang melalui Media Audio pada Siswa Kelas VIII B SMP N 2 Boja". Skripsi. Unnes.
- Hossein. 2013. *Enhancing Foreign Language Learning through Listening Strategies Delivered in LI: An Experimental Study*. International Journal of Instruction Vol.6, No.1. Dalam www.e-iji.net (Diunduh 22 November 2016)
- Kamilah. 2013. "The Use of Contextual Video to Improve Students Listening Ability". *Journal of English and Education* 2013, 1 (1) 122-132. Dalam <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=area&area=135> (Diunduh 21 November 2016)
- Meli. 2012. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Berita dengan Menggunakan Strategi Listening Teams pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalasan Yogyakarta". www.Uny.ac.id Journal Pendidikan Bahasa Indonesia.

- Retnaningsih, Eka. 2013 “Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu pada Siswa Kelas VII A”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, JPBSI 2 (1) November 2013*. Dalam <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi> (Diunduh 21 November 2016).
- Rizky. 2013. “Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita dengan Metode Drill pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang Tahun Pembelajaran 2013/2014”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UMS*.
- Rofiq, Anwar. 2012. *Risalah Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah*. Sultan Agung Press. Semarang.
- Shinta. 2013. “Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita Menggunakan Metode Teams Games Tournaments (TGT) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kutoarjo”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UMP*.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Pendidikan*. Bandung, PT Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi. 2012. “Peningkatan Kemampuan Menyimak Berita dengan Media Audio dan Model Pembelajaran Strata pada Siswa Kelas VIII SMP N 13 Purworejo”. *Jurnal*. Vol. No. 01/ No. 3/Juni/2013. Dalam <http://id.portalgaruda.org/ref=browse&mod=area&area> (Diunduh 22 November 2016).
- Suhartini. 2016. *Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMP Islam Sultan Agung I*. Semarang. 19 Desember 2016.
- Tarigan, H. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usfuriyah, 2010. “Penerapan Manajemen Budaya Sekolah Islami Di SD Islam Sultan Agung 04 Semarang” *Skripsi*. IAIN Wali Songo.
- Wahyu. 2011. “Peningkatan Keterampilan Mendengarkan Berita Menggunakan Media Audio-Visual dan Teknik Catatan Tulis Susun untuk Membuat Peta Pikiran pada Peserta Didik Kelas VIII D SMP Negeri 2 Sawit Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011” *Skripsi*. UMS.
- Widoyoko, Eko Putra. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Wijayanti, Leni. 2011. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita dengan Metode Integratif dan Teknik Permainan Ingatan Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIIIF SMP Negeri 1 Demak". *Skripsi*. Unnes.
- Wulandari. 2011. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita dengan Metode Team Games Tournament (TGT) dan Teknik Catat Kata Kunci Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIII E MTs. Negeri 1 Semarang". *Skripsi*. Unnes.