

# ALHIKMAH

## Jurnal Studi Keislaman

Menilik Peran Pesantren dan Madrasah dalam Menangkal Radikalisme di Indonesia  
*Arif Syamsurrijal*

Formulasi Kaidah Fiqhiyah Tentang Kesulitan, Hukum Asal Ibadah dan Peran Niat dalam Akad Serta Implementasinya  
*Fathonah K Daud*

Pengembangan Materi Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Basa Jawa Berbasis *Translation* Bahasa Indonesia (Studi di Prodi PGMI STAI Al-Hikmah Tuban)  
*Ahmad Suyanto*

Peradilan Islam; Historisitas Konsep Alat Bukti dan Relevansinya dalam Penegakan Keadilan di Era Modern  
*Herfin Fahri*

Islam dan *Hate Speech* (Studi Fenomenologi atas Ujaran Kebencian di Indonesia)  
*Mujib Ridlwan dan Yayuk Siti Khadijah*

Peran Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam di Indonesia  
*Ali Ahmad Yenuri*

Impelmentasi Model Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* dalam Pembelajaran Analisis Nuansa Makna Pada Kumpulan Lagu *Letto Band* Berdasarkan Majas (Studi Eksperimen di Kelas XII MA Al-Hasaniyah Senori Tuban)  
*Zulfatun Anisah, Ifah Khadijah, Siti Umi Hanik dan Nailly Sa'adatur Rizqiyah*

Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Non Formal dan In Formal di Kabupaten Tuban  
*M. Thoyyib*

Aliran Kalam dalam Naskah Kitab *Fathul Mubin* dan *Tilmisani*  
*Adrika Fithrotul Aini*

The Development of Islamic Higher Education Quality in Indonesia; Revitalization of The Internal Quality Assurance System  
*Zaini Tamin AR, Agus Darmawan, Moh. Faizin, and Siti Aminah*

LPPM Institut Agama Islam Al-Hikmah Tuban

Jl. PP. Al Hikmah Binangun Singgahan Tuban Jawa Timur 62361

Telp. (0356) 7033241. E-mail: [staialhikmahtuban@yahoo.com](mailto:staialhikmahtuban@yahoo.com)

# AL HIKMAH

## Jurnal Studi Keislaman

Menilik Peran Pesantren dan Madrasah dalam Menangkal Radikalisme di Indonesia

*Arif Syamsurrijal*

Formulasi Kaidah Fiqhiyah Tentang Kesulitan, Hukum Asal Ibadah dan Peran Niat dalam Akad Serta Implementasinya

*Fathonah K Daud*

Pengembangan Materi Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Basa Jawa Berbasis *Translation* Bahasa Indonesia (Studi di Prodi PGMI STAI Al-Hikmah Tuban)

*Ahmad Suyanto*

Peradilan Islam; Historisitas Konsep Alat Bukti dan Relevansinya dalam Penegakan Keadilan di Era Modern

*Herfin Fahri*

Islam dan *Hate Speech* (Studi Fenomenologi atas Ujaran Kebencian di Indonesia)

*Mujib Ridlwan dan Yayuk Siti Khadijah*

Peran Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam di Indonesia

*Ali Ahmad Yenuri*

Impelmentasi Model Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* dalam Pembelajaran Analisis Nuansa Makna Pada Kumpulan Lagu *Letto Band* Berdasarkan Majas (Studi Eksperimen di Kelas XII MA Al-Hasaniyah Senori Tuban)

*Zulfatun Anisah, Ifah Khadijah, Siti Umi Hanik dan Nailly Sa'adatur Rizqiyah*

Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Non Formal dan In Formal di Kabupaten Tuban

*M. Thoyyib*

Aliran Kalam dalam Naskah Kitab *Fathul Mubin* dan *Tilmisani*

*Adrika Fithrotul Aini*

The Development of Islamic Higher Education Quality in Indonesia; Revitalization of The Internal Quality Assurance System

*Zaini Tamin AR, Agus Darmawan, Moh. Faizin, and Siti Aminah*

LPPM Institut Agama Islam Al-Hikmah Tuban  
Jl. PP. Al Hikmah Binangun Singgahan Tuban Jawa Timur 62361  
Telp. (0356) 7033241. E-mail: [staialhikmahtuban@yahoo.com](mailto:staialhikmahtuban@yahoo.com)

# AL HIKMAH

## Jurnal Studi Keislaman

Adalah Jurnal yang terbit dua kali dalam setahun, yaitu bulan Maret dan September, berisi kajian-kajian keislaman baik dalam bidang pendidikan, hukum, politik, ekonomi, sosial, maupun budaya.

### **Ketua Penyunting**

Muhammad Aziz

### **Wakil Ketua Penyunting**

Niswatin Nurul Hidayati

### **Penyunting Pelaksana**

Fathonah, Fira Mubayyinah, M. Agus Sifa

### **Penyunting Ahli**

Muwahid (UIN Sunan Ampel Surabaya)

Ahmad Suyuthi (Universitas Islam Lamongan)

Abu Azam Al Hadi (UIN Sunan Ampel Surabaya)

Kasuwi Saiban (Universitas Merdeka Malang)

Imam Fuadi (IAIN Tulungagung)

M. Asror Yusuf (STAIN Kediri)

### **Tata Usaha**

Zainal Abidin, Edy Kisyanto, Agus Purnomo, Kumbi Hartono, Tatang Aulia Rahman

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha:** LPPM Institut Agama Islam Al Hikmah Tuban Jl. PP. Al Hikmah Binangun Singgahan Tuban Jawa Timur 62361 Telp. (0356) 7033241. e-mail : jurnalalhikmah1@gmail.com

---

Penyunting menerima tulisan yang belum pernah diterbitkan oleh media cetak lain. Naskah diketik dengan spasi 1,5 cm pada ukuran A4 dengan panjang tulisan antara 20-25 halaman (ketentuan tulisan secara detail dapat dilihat pada halaman sampul belakang). Naskah yang masuk dievaluasi oleh dewan penyunting. Penyunting dapat melakukan perubahan pada tulisan yang dimuat untuk keseragaman format, tanpa mengubah maksud dan isinya.

# AL HIKMAH

## Jurnal Studi Keislaman

### DAFTAR ISI

<i>Arif Syamsurrijal</i>	Menilik Peran Pesantren dan Madrasah dalam Menangkal Radikalisme di Indonesia	1-12
<i>Fathonah K Daud</i>	Formulasi Kaidah Fiqhiyah Tentang Kesulitan, Hukum Asal Ibadah dan Peran Niat dalam Akad Serta Implementasinya	13-26
<i>Ahmad Suyanto</i>	Pengembangan Materi Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Basa Jawa Berbasis <i>Translation</i> Bahasa Indonesia (Studi di Prodi PGMI STAI Al-Hikmah Tuban)	27-33
<i>Herfin Fahri</i>	Peradilan Islam; Historisitas Konsep Alat Bukti dan Relevansinya dalam Penegakan Keadilan di Era Modern	34-47
<i>Mujib Ridlwan dan Yayuk Siti Khadijah</i>	Islam dan <i>Hate Speech</i> (Studi Fenomenologi atas Ujaran Kebencian di Indonesia)	48-58
<i>Ali Ahmad Yenuri</i>	Peran Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam di Indonesia	59-65
<i>Zulfatun Anisah, Ifah Khadijah, Siti Umi Hanik dan Nailly Sa'adatur Rizqiyah</i>	Impelmentasi Model Kooperatif Tipe <i>Team Game Turnament</i> dalam Pembelajaran Analisis Nuansa Makna Pada Kumpulan Lagu <i>Letto Band</i> Berdasarkan Majas (Studi Eksperimen di Kelas XII MA Al-Hasaniyah Senori Tuban)	66-77
<i>M. Thoyyib</i>	Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan Non Formal dan In Formal di Kabupaten Tuban	78-87
<i>Adrika Fithrotul Aini</i>	Aliran Kalam dalam Naskah Kitab <i>Fathul Mubin</i> dan <i>Tilmisani</i>	88-97
<i>Zaini Tamin AR, Agus Darmawan, Moh. Faizin, and Siti Aminah</i>	The Development of Islamic Higher Education Quality in Indonesia; Revitalization of The Internal Quality Assurance System	98-106

# IMPELMENTASI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TURNAMENT* DALAM PEMBELAJARAN ANALISIS NUANSA MAKNA PADA KUMPULAN LAGU *LETTO BAND* BERDASARKAN MAJAS (STUDI EKSPERIMEN DI KELAS XII MA AL HASANIYAH SENORI TUBAN)

Zulfatun Anisah<sup>1</sup>, Ifah Khadijah<sup>2</sup>, Siti Umi Hanik dan Nailly Sa'adatur Rizqiyah<sup>3</sup>

*Abstract*, analyzing the nuances of the meaning of the song included in the high school curriculum class XII, It indicates that high school students are required to be able to analyze the meaning or interpret the meaning contained in the lyrics of a song poem. However, the reality in the field of learning to analyze the nuances of the meaning of the song is considered difficult for students. Difficulties occur students are less able to master the elements of *maje* so that the nuances of the meaning of the song cannot be interpreted with the right meaning. The purpose of this study was to determine the effect of analytical learning using the *Team Game Turnament (TGT)* model on the nuances of the meaning of the song *Letto* based on the opera, and also to determine the response of students in learning the nuances of the song based on the meaning of the song *Letto*. This research uses an experimental method. There are two classes studied, namely the experimental class and the control class. Experimental classes that will be subject to treatment get learning with the *TGT* model. The results showed that learning by applying the *TGT* model had a positive effect on students' ability to analyze the nuances of the meaning of the *Letto* song based on *majas*. Students gave a positive response to learning the nuances of the meaning of the song *Letto* based on *majas* with the implementation of the *TGT* model.

**Keywords:** *Team Game Tournament (TGT)*, experimental class, control class, student response

## Pendahuluan

Bahasa yang digunakan dalam syair lagu diperlukan pemahaman dan pengertian yang mendalam. Alasan itu menjadikan gaya bahasa atau *style* menjadi salah satu bagian dari diksi yang mempersoalkan cocok-tidaknya pemakaian kata, frasa atau klausa. Untuk memahami hal itu seniman group Band *Letto* mengapresiasi syair-syair lagunya dengan menggunakan gaya dan bahasa *majas*, dengan *majas* mereka bisa mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis.

Melalui apresiasi diharapkan siswa menjadi akrab terhadap karya sastra sehingga kegiatan apresiasi sastra merupakan bagian dari hidupnya yang mampu mengembangkan keterampilan berbahasa<sup>4</sup>. Alasan pentingnya pembelajaran unsur *majas* atau gaya bahasa, didasarkan pada Kompetensi Dasar Kurikulum 2013, bahwa siswa mampu mengungkapkan makna atau retorika dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, dan lancar dalam konteks kehidupan sehari-hari dalam teks berbentuk, maka siswa sekolah Menengah Atas (SMA) dituntut untuk dapat memahami atau menafsirkan dan mengapresiasi syair lagu dengan menggunakan unsur *majas*.

---

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Al-Hikmah Tuban, email: zulfatun.anisah.alhikmahtuban@gmail.com,

<sup>2</sup> Universitas Islam Nisantara Bandung, email: ifah.khadijah@gmail.com,

<sup>3</sup> Institut Agama Islam Al-Hikmah Tuban, email: Nailly Al Rizqy@mail.instagram.com

<sup>4</sup> Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud, 1999), 90

Namun kenyataannya, banyak realita di lapangan yang mengatakan bahwa pembelajaran analisis nuansa makna lagu berdasarkan majas dijadikan hal yang menyulitkan bagi siswa. Siswa kesulitan untuk menguasai unsur majas, sehingga nuansa makna lagu tidak bisa ditafsirkan dengan makna yang tepat sesuai maksud penyair. Selain itu, siswa juga malas bekerja secara individual dan penggunaan model pembelajaran yang belum tepat.

Berlatar masalah di atas, pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia Pendidikan, melainkan dapat membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah, karena kooperatif bergerak dari system pengelompokan yang lebih heterogen. Dengan begitu pembelajaran kooperatif menjadi penting, siswa akan mampu mengasah argumen mereka, saling menukar pendapat serta memiliki hubungan antar siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka. Oleh karena itulah peneliti terdorong untuk meneliti materi “Implementasi Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran Analisis Nuansa Makna Lagu Letto Berdasarkan Majas pada Siswa Kelas XII MA Al Hasaniyah Senori Tuban”.

Sebagai bahan referensi bacaan, terdapat beberapa penelitian terdahulu, pertama artikel yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi”, pada hasil penelitian tersebut secara keseluruhan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Padasuka 1 didapatkan pengaruh yang positif.<sup>5</sup> Pada siklus I terdapat 42% (12 siswa) yang sudah tuntas atau nilainya yang sudah memenuhi KKM dan yang belum tuntas 58% (16 siswa), pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75% (21 siswa) yang berhasil tuntas dan sisanya sebanyak 25% (7 siswa) belum tuntas, sedangkan pada siklus III hasil belajar siswa mencapai 96,5% (27 siswa) yang tuntas dan sebanyak 3,5% (1 siswa) yang belum tuntas.

Penelitian selanjutnya, datang dari Rasikhatul Ilmiyah, dkk “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan berbasis Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, dan pengelolaan pembelajaran guru<sup>6</sup>. Ketuntasan klasikal siswa pra siklus sebesar 52,7% dengan rata-rata 61,4, meningkat pada siklus I menjadi 69,4% dengan rata-rata 71,48, dan pada siklus II meningkat menjadi 75% dengan rata-rata 73,9. Aktivitas belajar siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 2,46 dengan kriteria cukup baik, meningkat pada siklus II menjadi 2,87 dengan kriteria baik. Pengelolaan pembelajaran guru siklus I memperoleh skor rata-rata 2,36 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi 3,08 dengan kriteria sangat baik.

### **Metode Penelitian**

<sup>5</sup> Maulana Ibnu Soleh, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi*, (Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah, 2017), 9

<sup>6</sup> Rasikhatul Ilmiyah, dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, (Indonesia: Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2014), 1

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *eksperimen* atau percobaan. Dalam arti kata yang luas bereksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil, dan hasil inilah yang akan menegaskan bagaimanakah kedudukan hubungan-hubungan kausal antara variable-variabel yang diselidiki. Dengan menggunakan metode eksperimen diharapkan setelah menganalisis hasilnya kita dapat melihat bagaimana pengaruh perlakuan pada pemahaman siswa terhadap analisis syair lagu album Letto berdasarkan majas dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tes kemampuan Analisis Nuansa Makna lagu Album Letto Berdasarkan Majas  
Tes yang digunakan adalah tes syair lagu yang berbentuk lembar soal, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan analisis syair lagu berdasarkan gaya bahasa atau majas pada siswa
- 2) Pedoman Observasi  
Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui atau memantau pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirumuskan dan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam analisis syair lagu album Letto berdasarkan majas atau gaya bahasa selama proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Model Kooperatif Tipe *Time Game Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompoknya harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.<sup>7</sup>

Kooperatif berarti bersama-sama dengan saling membantu sama lainnya sebagai satu kelompok. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kooperatif learning adalah salah satu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Tujuan pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa sekaligus guru.

Secara umum *Team Game Tournament (TGT)* diartikan dengan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem-sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

#### 1) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama tim ini adalah memastikan semua anggota tim benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan tugas dengan baik. Guru menyampaikan materi terlebih dahulu, kemudian tim berkumpul untuk mempelajari

<sup>7</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), 42

lembar kegiatan meliputi pembahasan permasalahan, membandingkan jawaban, dan megoreksi setiap kesalahan apabila terjadi pada anggota tim.

2) Game

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game dimainkan di atas meja dengan tiga siswa, masing-masing mewakili tim yang berbeda

3) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur *game* yang berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, 3 siswa berprestasi tinggi dari setiap tim berkumpul di meja 1, tiga berikutnya di meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini dapat memberikan kontribusi secara maksimal terhadap skor tim, jika mereka melakukan yang terbaik.

### **Komponen-Komponen Model *Team Game Tournament* (TGT)**

- 1) Presentasi Kelas: siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas.
- 2) Kelompok (*Team*): kelompok terdiri atas empat sampai lima orang yang heterogen.
- 3) Permainan (*Game*): permainan dibuat dengan berbagai pertanyaan untuk mengetes kemampuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok.
- 4) Kompetisi (Turnamen)
- 5) Penghargaan Kelompok (*Team recognize*)<sup>8</sup>: kelompok akan mendapat penghargaan berupa sertifikat atau hadiah. Julukan “Super Time” jika rata-rata skor 45, “Great Team” rata-rata 40-45, dan “Good Time” apabila rata-rata 30-40.

### **Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Team Game Tournament* (TGT)**

1. Kelompok (Team)
  - a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa.
  - b. Memberi tahu siswa tentang tugas yang harus di kerjakan
2. Presentasi Kelas (class presentation)
  - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
  - b. menghimbau siswa bahwa materi yang di sampaikan akan berguna pada saat game.
  - c. menyampaikan / mempresentasikan materi pelajaran dalam kelas.
3. Permainan ( Game )
  - a. Memberikan game dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan.
  - b. memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar.
4. Kompetisi ( Turnamen )
  - a. Membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.
  - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan.
5. Penghargaan ( Team recognize )
  - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen.
  - b. memberikan penghargaan terhadap usaha – usaha yang telah di lakukan oleh individu maupun kelompok.<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative learning, teori, riset, dan praktik*, ( Nusa Media:Bandung, 2005), 84-86

<sup>9</sup> Robert E. Slavin, ..., 84-86



### **Jadwal-Jadwal Aktivitas Model *Team Game Tournament* (TGT)**

#### 1. Pemberian Materi Pelajaran

Pada langkah ini di perlukan beberapa perangkat pembelajaran, yakni:

- a. Lembar transparan yang membuat topik dan materi pelajaran .
- b. Buku petunjuk guru.
- c. Buku siswa.

Kegiatan pokok dalam langkah ini adalah mempresentasikan pelajaran dalam kelas dan memberikan pelajaran langsung atau diskusi materi pelajaran yang di lakukan guru dengan menggunakan audiovisual atau media lain. Selanjutnya guu menyajikan materi pokok, mengevaluasi pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa secara acak.

#### 2. Belajar kelompok

Dalam langkah belajar kelompok di perlukan perangkat pembelajaran, yaitu:

- a. Buku siswa.
- b. Lembar kegiatan siswa.

Kegiatan pokok dalam langkah ini adalah siswa berada dalam timnya, tugas anggota tim adalah menguasai materi yang di berikan guru dan membantu teman satu tim untuk menguasai materi tersebut.

#### 3. Turnamen Akademik

Dalam langkah turnamen akademik di perlukan perangkat pembelajaran, yaitu:

- a. Satu lembar pertanyaan bernomor.
- b. Satu lembar jawaban kunci jawaban bernomor.
- c. Satu set kartu bernomor.
- d. Satu lembar pencatat skor.

Kegiatan pokok dalam langkah ini adalah kompetisi pada meja turnamen dari 3 atau 4 anggota tim yang berkemampuan seimbang.

#### 4. Penghargaan Tim

Pemain yang menjawab benar dapat menyimpan karu tersebut. Jika jawaban salah maka mereka mendapat hukuman yaitu harus mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya pada tempatnya. Jika tidak ada jawaban yang benar maka kartu dikembalikan pada tempatnya.

### **Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Game Tournament* (TGT)**

#### a. Kelebihan Model *Team Game Tournament* (TGT)

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 4) Hasil belajar lebih baik.
- 5) Meningkatkan kebaikan budi , kepekaan , dan toleransi.

#### b. Kelemahan Model *Team Game Tournament* (TGT)

##### 1) Bagi Guru

- a. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang telah ditetapkan.

##### 2) Bagi Siswa

Masih banyak siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

## **ANALISIS NUANSA MAKNA PADA KUMPULAN LAGU LETTO BAND**

### **Pengertian Album**

Album adalah satu atau lebih rekaman yang diterbitkan bersama-sama, awalnya dirilis pada 12-inci piringan hitam (biasanya dengan sampul catatan menarik) dan kemudian rekaman kaset atau compact disc.

### **Profil Band Letto**

Letto merupakan grup musik Indonesia yang pertama kali dibentuk pada 2004. Grup musik berasal dari Yogyakarta ini beranggotakan 4 personil. Diantaranya:

- 1) Noe (Sabrang Mowo Damar Panuluh, Yogyakarta 10 Juni 1979) sebagai vokalis.
- 2) Patub (Agus Riyono, Yogyakarta, 2 Agustus 1979) sebagai gitaris.
- 3) Arian (Ari Prastowo, Bantul, 27 Maret 1979) sebagai bassis.
- 4) Dhedot ( Dedi Riyono, Yogyakarta, 23 Januari 1987) sebagai drummer.

### **Lagu-Lagu Letto dalam Album “Dalam Duka”**

#### 1) SEBELUM CAHAYA

*Kuteringat hati, yang bertabur mimpi  
Kemana kau pergi cinta  
Perjalanan sunyi yang kau tempuh sendiri, kuatkanlah hati cinta  
Reff.  
Ingatkah engkau kepada embun pagi bersahaja  
Yang kan membelaimu cinta  
Ingatkah engkau kepada angin yang berhembus mesra yang kan  
membangkitkanmu cinta  
Kekuatan hati, yang berpegang janji, genggamlah tanganku cinta  
Ku tak akan pergi, meninggalkanmu sendiri  
Temani dirimu cinta*

#### 2) LUBANG DI HATI

*Kubuka mata dan kulihat dunia  
Tlah kuterima anugrah cinta, tak pernah aku menyesali apa yang kupunya  
~~Tapi kusadari ada lubang dalam hati~~  
Kucari sesuatu untuk mencari lubang ini  
Reff.  
Apakah ini kamu, apakah itu dia  
Selama ini, kucari tanpa henti  
Apakah itu cinta, apakah itu cinta  
Yang mampu melengkapi lubang dalam hati  
Kumengira dialah obatnya  
Tapi kusadari, bukan itu yang kucari  
Kuteruskan perjalanan yang begitu melelahkan, kau kunanti  
Ku tak ingin, aku berhenti*

### **Pengertian Majas**

Majas dapat diartikan sebagai kreatifitas pengarang dalam menggunakan plastik bahasa berupa kata-kata perbandingan, sindiran, penegasan, dan pertentangan yang

melampaui batas makna yang lazim atau menyimpang dari makna harfiahnya dengan tujuan estetika dan menimbulkan citra tertentu di dalam pikiran pemikat sastra.<sup>10</sup>

### Jenis-Jenis Majas dan Contohnya

#### a. Segi bahasa

- 1) Gaya bahasa berdasarkan pilihan kata.
- 2) Gaya bahasa berdasarkan nada yang terkandung dalam wacana.
- 3) Gaya bahasa berdasarkan struktur kalimat.
- 4) Gaya bahasa berdasarkan langsung dan tidaknya makna.<sup>11</sup>

#### b. Segi nonbahasa

- 1) Berdasarkan pengarang.
- 2) Berdasarkan masa.
- 3) Berdasarkan medium.
- 4) Berdasarkan subyek.
- 5) Berdasarkan tempat.
- 6) Berdasarkan hadirin.
- 7) Berdasarkan tujuan.<sup>12</sup>

Gorys Keraf menjelaskan bahasa kiasan atau majas menjadi beberapa jenis, yakni:

- 1) Litotes, gaya bahasa yang dipakai dengan tujuan merendahkan diri.  
Contoh: *rumah yang buruk inilah yang merupakan hasil usaha kami bertahun-tahun lamanya.*
- 2) Hiperbola, gaya bahasa yang mengandung pernyataan berlebihan, dengan membesar-besarkan sesuatu hal.  
Contoh: *kemarahanku sudah menjadi-jadi hingga hamper-hampir meledak aku.*
- 3) Paradoks, gaya bahasa yang mengandung pertentangan yang nyata dengan fakta-fakta yang ada.  
Contoh: *ia mati kelaparan di tengah-tengah kekayaan yang berlimpah-limpah.*
- 4) Simile atau persamaan, perbandingan yang bersifat eksplisit (langsung menyatakan sesuatu sama dengan hal yang lain).  
Contoh: *bibirnya seperti delima merekah.*
- 5) Metafora (alegori, parabel, dan fabel), analogi yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat.  
Contoh: *pemuda adalah seperti Bunga bangsa.*
- 6) Personifikasi, gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau barang-barang yang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat-sifat kemanusiaan.  
Contoh: *angina yang meraung di tengah malam yang gelap itu menambah lagi ketakutan kami.*
- 7) Sinekdoke, bahasa figuratif yang menggunakan sebagiandari sesuatu hal untuk menyatakan keseluruhan atau mempergunakan keseluruhan atau menyatakan sebagian.  
Contoh: *dalam pertandingan sepak bola antara Indonesia dan Malaysia di Stadion Utama Senayan, tuan rumah menderita kekalahan 3 – 4.*
- 8) Metafora, gaya bahasa yang mempergunakan sebuah kata untuk menyatakan suatu hal lain, karena mempunyai pertalian yang sangat dekat.  
Contoh: *ia telah memeras keringat habis-habisan.*

<sup>10</sup> Gorys Keraf., *Diksi dan Gaya Bahasa*, (PT Ikrar Mandriabadi : Jakarta, 1980), 115

<sup>11</sup> Gorys Keraf, ..., 116-117

<sup>12</sup> Gorys Keraf, ..., 115-116

- 9) Ironi, suatu acuan yang ingin mengatakan sesuatu dengan makna atau maksud berlainan dari apa yang terkandung dalam rangkaian kata-katanya.

Contoh: *saya tahu anda adalah seorang gadis yang paling cantik di dunia ini yang perlu mendapat tempat terhormat.*<sup>13</sup>

## **RPP Sebagai Landasan Materi Analisis Syair Lagu Berdasarkan Majas**

### **1) Standar Kompetensi**

Adapun kompetensi dalam pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

### **2) Kompetensi Dasar**

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mendidik para siswa agar mampu berbahasa dengan baik dan benar, baik dalam tulis maupun lisan, serta menumbuhkan apresiasi hasil karya sastra kesastraan manusia yang mampu bersastra di Indonesia. Dengan Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini, diharapkan:

- 1) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan.
- 2) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan kegiatan berbahasa dan sumber belajar.
- 3) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah.
- 4) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik.
- 5) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah.

Untuk itu pada kompetensi dasar disebutkan bahwa siswa mampu mengungkapkan makna dan langkah gaya bahasa dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, dan lancar dalam konteks kehidupan sehari-hari dalam teks berbentuk.<sup>14</sup>

### **3) Indikator**

Adapun tujuan dari pembelajaran analisis lagu album Letto berdasarkan majas dengan penerapan model *Team Game Turnamen* (TGT) sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran analisis menggunakan model *Team Game Turnamen* (TGT) dalam nuansa makna lagu Letto berdasarkan majas.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam pembelajaran nuansa makna lagu Letto berdasarkan majas dengan menggunakan model *Team Game Turnamen* (TGT).

## **Analisis Data Hasil Pre-Test Kemampuan Siswa Analisis Nuansa Makna Lagu Berdasarkan Majas.**

Analisis terhadap pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap analisis syair lagu berdasarkan majas sebelum pembelajaran. Berikut disajikan analisis statistik deskriptif data nilai *pre-test* kelas *eksperimen* dan kelas *control*.

<sup>13</sup> Keraf, Gorys, ..., 136

<sup>14</sup> Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Depdiknas : Jakarta, 2006) Hal. 30

**Tabel 1**  
**Statistik Deskriptif Data *Pre-Test* Kemampuan Analisis Nuansa Makna Lagu Berdasarkan Majas**

	N	Mean	Std. Deviation	Variance
Eksperimen	42	18.10	7.96	63.36
Kontrol	42	17.38	7.91	62.49
Valid N (listwise)	42			

Berdasarkan tabel 1 diperoleh nilai rata-rata 18,10 standar deviasi 7,96 untuk kelas *eksperimen*. Adapun kelas *kontrol* diperoleh rata-rata 17,38 standar deviasi 7,91.

**Analisis Data Hasil *Post-Test* Kemampuan Siswa Analisis Nuansa Makna Lagu Berdasarkan Majas.**

Analisis data hasil *post-test* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan analisis nuansa makna lagu siswa berdasarkan majas setelah proses pembelajaran. Berikut disajikan analisis statistik deskriptif data nilai *post-test* kelas *eksperimen* dan kelas *kontrol*.

**Tabel 2**  
**Statistik Deskriptif Data *Pos-Test* Kemampuan Analisis Nuansa Makna Lagu Berdasarkan Majas**

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Eksperimen	42	74.64	8.44	71.21
Kontrol	42	67.02	13.71	187.88
Valid N (listwise)	42			

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 74,64 dan kelas kontrol adalah 67,02. Sedangkan deviasi untuk kelas eksperimen adalah 8,44 dan kelas kontrol adalah 13,71.

Untuk melihat keberartian perbedaan nilai rata-rata hasil *post-test* akan dilakukan uji perbedaan rata-rata yaitu uji t. Yang dilakukan apabila syarat-syarat uji t telah dipenuhi. Dan apabila asumsi tersebut tidak terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji statistik *non-parametrik* dengan menggunakan tes *Mann-Whitney dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$* .

Untuk pegujian tersebut dilakukan hipotesis sebagai berikut:

H0: Kedua sampel identik (tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan pembelajarannya dengan model *Team Game Tournament (TGT)* dan pembelajaran konvensional.

H1: Kedua tidak identik (terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan pembelajarannya dengan model *Team Game Tournament (TGT)* dan pembelajaran konvensional.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas:

- 1) Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka H0 diterima.
- 2) Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka H0 ditolak.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata *Post-Test* Kemampuan Analisis Nuansa Makna Lagu Berdasarkan Majas**

	Posttest
Mann-Whitney U	633.500
Wilcoxon W	1536.500
Z	-2.262
Asymp. Sig. (2-tailed)	.024

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed) significance* adalah 0,024 ( $0,024 < 0,5$ ) ini menunjukkan bahwa H1 ditolak, atau dapat dikatakan ada perbedaan nyata (signifikan) antara rata-rata *post-test* kelas *eksperimen* dengan kelas *control*, yang artinya bahwa kemampuan akhir kelas *eksperimen* dan kelas *control* setelah pembelajaran adalah tidak sama.

### Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran terjadi proses terjadi suatu proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran terjadi beberapa perubahan, baik perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh dari individu. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Slavin menyatakan bahwa,

“belajar dapat diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Perubahan yang dimaksud adalah perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh dari individu”.<sup>15</sup>

Adapun untuk melihat adanya suatu perubahan setelah dilaksanakan pembelajaran, dan untuk mengetahui respon positif terhadap kemampuan analisis nuansa makna lagu berdasarkan majas dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang selesai dilaksanakan diperoleh data hasil belajar siswa yang memberikan gambaran tentang pengaruh pembelajaran analisis nuansa makna lagu berdasarkan majas menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)*. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* pada kelas *eksperimen* dan kelas *control*. *Pre-test* dilakukan sebelum dilaksanakan pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan analisis nuansa makna lagu berdasarkan majas yang dimiliki siswa sebelum dilaksanakan proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh pada tabel 4.2 adalah nilai rata-rata kelas *eksperimen* 18.10 dan kelas *control* 17.38.

Analisis *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan analisis nuansa makna lagu berdasarkan majas yang dimiliki siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Dari analisis *post-test* pada tabel 4.3 diperoleh hasil rata-rata nilai kelas *eksperimen* 74,64 dan kelas *control* 67,02.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yakni: *Pertama*, Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament (TGT)* sangat berpengaruh positif terhadap ke mampuan siswa dalam menganalisis nuansa makna lagu Letto berdasarkan majas, hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil *data pres-tes* dan *pas-tes* dari perhitungan SPSS-17.0 *statistik deskriptif* kemampuan analisis nuansa makna lagu berdasarkan majas, untuk *Pres-Tes* diperoleh

<sup>15</sup> Robert E. Slavin, .... 17

nilai rata-rata 18,10 standar deviasi 7,96 untuk kelas *eksperimen*, adapun untuk kelas *control* diperoleh nilai rata-rata 17,38 standar deviasi 7,91. Sedangkan berdasarkan tabel 4.4 hasil data Pos-Test diperoleh nilai rata-rata untuk kelas *eksperimen* adalah 74,64 dan kelas *control* 67,02. Sedangkan standar deviasi untuk kelas *eksperimen* adalah 8,44 dan kelas *control* adalah 13,71. Berdasarkan hasil data di atas, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* sangat berpengaruh positif/signifikan terhadap pembelajaran analisis nuansa makna lagu Letto berdasarkan majas.

*Kedua*, Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran analisis nuansa makna lagu Letto berdasarkan majas dengan menerapkan model *Team Game Tournament (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari analisis data angket yang diperoleh dari siswa bahwa rerata skor setiap siswa lebih dari  $\geq 3$ . Dan sesuai kriteria penskoran angket pendapat Sukjaya dan Suherman (1990:235): Rerata skor  $\geq 3$  = respon positif Rerata skor  $\geq 3$  = respon negatif

### Daftar Rujukan

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Ilmiah, Rosikhatul, dkk., 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Indonesia: Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan.
- Aziz, Muhammad; Ghofur, Abdul; Hidayati, Niswatin Nurul, Regulation on the Implementation of Halal Product Assurance in Indonesia: Statute Approaches Study, *Ulul Albab: Jurnal Studi dan Penelitian Hukum Islam*: Vol. 4, No. 2. 2021.
- Aziz, Muhammad, Pengelolaan Zakat Untuk Membangun Kesejahteraan Umat Dalam Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah, *Journal of Islamic Banking*. Vol. 1, No. 1, 2020.
- Aziz, Muhammad, Ahmad Rofiq, and Abdul Ghofur. "Regulasi Penyelenggaraan Jaminan Produk Halal Di Indonesia Perspektif Statute Approach". *ISLAMICA: Jurnal Studi Keislaman* 14, no. 1 (September 1, 2019): 151-170. Accessed July 31, 2021. <http://islamica.uinsby.ac.id/index.php/islamica/article/view/577>.
- Keraf, Gorys. 1980. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : PT Ikrar Mandriabadi.
- Rofi'uddin, Ahmad dan Zuhdi, Darmiyati. 1999. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Safitri, Diana Nur; Daud, Fathonah K; Aziz, Muhammad, Tradisi Pemberian Belehan Perspektif 'Urf di Desa Megale Kedungadem Bojonegoro, *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*. Vol. 4, No. 1. 2021.
- Sholikhah, Fatah Syukur, Mahfud Junaedi, Islamic Higher Education Branding in The Coastal Area Perspective of Hermawan Kartajaya's PDB Triangle Theory. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol. 16, No. 1. 2021.
- Sholikhah Sholikhah, Fatah Syukur, Mahfud Junaedi, Islamic Education Marketing Discourse From Masalahah Perspective. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 14, No. 02. 2021.
- Sholikhah, Nurotun Mumtahanah, KONTRIBUSI KEBANGSAAN KIAI HASYIM ASY'ARI: Membangun Relasi Harmonis Islam dan Indonesia. *Akademika: Jurnal Keislaman*. Vol. 15, No. 01. 2021.

- Sholikhah; Syukur, Fatah; Junaedi, Mahfud; Aziz, Muhammad Pendidikan dalam Al-Qur'an Perspektif Abdurrahman Saleh Abdullah dalam Tinjauan Filsafat Pendidikan Islam. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*. Vol. 10, No. 1. 2020.
- Soleh, Maulana Ibnu. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi*, Sumedang: Jurnal Pena Ilmiah.