



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TGT TERHADAP KEMAMPUAN
BERBAHASA MANDARIN SISWA SMP METHODIST CHARLES WESLEY
MEDAN**

Ivana
Universitas Prima Indonesia
(Naskah diterima: 1 Maret 2019, disetujui: 20 April 2019)

Abstract

Learning Method is a way that is done by a teacher so that learning processes occur in students to achieve learning goals. This study aims to know significantly the influence of the Team Games Tournament learning method on the ability to recognize vocabulary about nouns students of Medan Charles Wesley Methodist Middle School. The learning material taught to students of Medan's Charles Wesley Methodist Middle School is a book from Taiwan, namely Hello, 华语! which is a Chinese language textbook at the Medan Charles Wesley Methodist Middle School. This research was conducted in the school of Charles Wesley Methodist Middle School in Medan, specifically 7th grade students of junior high school, namely classes 7A and 7B. The research design used was a quantitative research design. The analysis of the results of the research used is the analysis of the t-test. The results of this study indicate that the Team Games Tournament learning method significantly influences the mandarin language skills of Medan Charles Wesley Methodist Middle School students.

Keywords: *Learning Method, TGT, Chinese.*

Abstrak

Metode Pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui secara signifikan besar pengaruh metode pembelajaran Team Games Tournament terhadap kemampuan mengenal kosakata tentang kata benda siswa SMP Methodist Charles Wesley Medan. Bahan pembelajaran yang diajarkan kepada siswa SMP Methodist Charles Wesley Medan ini merupakan buku dari Taiwan yaitu Hello, 华语! yang merupakan buku mata pelajaran bahasa Mandarin di sekolah SMP Methodist Charles Wesley Medan. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Methodist Charles Wesley Medan, khususnya siswa kelas 7 SMP yaitu kelas 7A dan 7B. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian kuantitatif. Analisis hasil penelitian yang digunakan adalah analisis uji t-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran Team Games Tournament berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berbahasa mandarin siswa SMP Methodist Charles Wesley Medan.

Kata kunci: Metode Pembelajaran, TGT, Bahasa Mandarin.

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini, bahasa merupakan suatu media yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, salah satunya adalah bahasa Mandarin yang saat ini telah menjadi bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris. Dan pada saat ini, di tahun 2018, menurut National encyclopedia, ada 1/5 penduduk bumi telah menggunakan bahasa Mandarin dan jumlah ini diperkirakan bertambah setiap tahunnya. Oleh sebab itu, banyak lembaga pendidikan seperti universitas, sekolah dan kursus yang mengajarkan bahasa Mandarin semakin bertambah tanpa mengabaikan mutu pendidikan. Untuk memperoleh mutu pendidikan yang baik, proses belajar mengajar di semua jenjang tersebut harus benar-benar efektif dan efisien.

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan metode belajar. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang pada akhirnya akan

berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Menurut WJS. Poerwadarminta dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:767), Metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud.

Akan tetapi, pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah secara umum masih kurang efektif, sehingga menyebabkan rendahnya prestasi siswa. Rendahnya prestasi belajar bahasa Mandarin di sekolah disebabkan guru secara aktif menjelaskan materi, memberi contoh, dan latihan sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan. Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain itu, kecil sekali peluang terjadinya proses sosial antar siswa yaitu hubungan siswa satu dengan siswa lainnya dalam rangka membangun pengetahuan bersama. Rendahnya prestasi belajar bahasa Mandarin juga dikarenakan oleh adanya rasa kurang percaya diri dalam diri para siswa. Para guru seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang lebih mengaktifkan peran murid tersebut, sehingga murid dapat berinteraksi

dan menumbuhkan minat belajar serta rasa percaya diri murid tersebut.

Metode pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Ada beberapa metode pembelajaran yang digunakan oleh para guru, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011: 15) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Dalam pembelajaran kooperatif masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka harus saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihinya.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Adapun komponen yang terdapat dalam TGT yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Bahasa Mandarin

Bahasa Mandarin berarti Putonghua dan Guoyu yang merupakan dua bahasa standar yang hampir sama yang didasarkan pada bahasa lisan Beifanghua. Putonghua adalah bahasa resmi Cina dan Guoyu adalah bahasa resmi Taiwan. Putonghua yang biasanya malah dipanggil Huayu juga adalah salah satu dari empat bahasa resmi Singapura. Dalam pengertian yang luas, Mandarin berarti Beifanghua (secara harafiah berarti "bahasa percakapan Utara"), yang merupakan sebuah kategori yang luas yang mencakup beragam jenis dialek percakapan yang digunakan sebagai bahasa lokal di sebagian besar bagian utara dan barat daya Cina, dan menjadi dasar bagi Putonghua dan Guoyu.

Dalam bahasa Mandarin terdapat empat keterampilan yaitu: Keterampilan Menyimak, Keterampilan Berbicara, Keterampilan Membaca, dan Keterampilan Menulis.

2.2 Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan. Adapun menurut Winataputra dalam Sugiyanto (2007,2) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah

kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para penancang pembelajaran dan para pengajar dalam mencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Metode pengajaran untuk mencapai tujuan bersama antara guru dan siswa untuk menyelesaikan tugas, dan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan cara tertentu. Hal ini dapat dipahami dari tiga aspek berikut:

1. Mengacu pada metode khusus pembelajaran, termasuk metodologi pembelajaran, yaitu tingkat metode pembelajaran. Metode pembelajaran terdiri dari 4 tingkatan yaitu ideologi, metode dasar, metode khusus, cara pembelajaran.
2. Metode pembelajaran termasuk cara pengajaran oleh guru dan cara belajar siswa adalah dua aspek utama, merupakan satu kesatuan dari metode pembelajaran. Cara pengajaran harus berdasarkan cara belajar siswa, jika tidak maka tujuan yang ditetapkan tidak akan tercapai karena kurangnya relevansi dan kelayakan secara efektif. Namun guru tetap dalam berperan dominan dalam proses pembelajaran.

3. Metode pembelajaran berbeda dari proses pembelajaran, namun metode pembelajaran memiliki hubungan dekat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah rincian metode pembelajaran, juga menggunakan berbagai teknologi dalam metode pembelajaran.

2.3 Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1970. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2008:13). Metode ini merupakan suatu pendekatan kerjasama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT dikelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara siswa-siswa, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang.

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam permainan, teman yang lain tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Beberapa keuntungan dari teknik permainan dalam situasi belajar kelompok, yakni bermanfaat khususnya untuk mengajarkan aspek-aspek kognitif tingkat tinggi seperti analisis, dengan adanya persaingan untuk mendapatkan kemenangan maka akan menimbulkan motivasi yang kuat bagi siswa, dan dengan teknik permainan ini terbentuk suatu situasi belajar yang menyenangkan yang tentu saja sangat mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, jumlah pelajaran dan kematangan pemahamannya.

Terdapat lima komponen dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) (Slavin, 2008:161):

1. Presentasi kelas atau pengamatan langsung.

2. Belajar tim.

3. Permainan.

4. Pertandingan atau turnamen.

5. Penghargaan tim.

2.4 Karakteristik Siswa

Setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh latar belakang siswa yang berbeda, baik itu umur, jenis kelamin, keadaan ekonomi, lingkungan tempat tinggal, semua hal tersebut mempengaruhi pembentukan karakteristik siswa. Sardiman (2001:118), "Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya."

Siswa mempunyai kemampuan dan pembawaan yang berbeda. Para siswa juga berasal dari lingkungan sosial yang tidak sama. Kemampuan, pembawaan, dan lingkungan sosial siswa membentuknya menjadi sebuah karakter tersendiri yang mempunyai pola perilaku tertentu. Pola perilaku yang terbentuk tersebut menentukan aktivitas yang dilakukan siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Aktivitas-aktivitas diarahkan untuk mencapai cita-cita siswa, tentunya dengan bimbingan guru. Pola perilaku yang

dimiliki masing-masing siswa menyebabkannya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda antara satu dan yang lainnya.

Adapun karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain: latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, gaya belajar, usia kronologi, tingkat kematangan, spektrum dan ruang lingkup minat, lingkungan sosial ekonomi, hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan, intelegensia, keselarasan dan *attitude*, prestasi belajar, motivasi dan lain-lain (Sardiman 2001:119).

2.5 Hubungan Metode Pembelajaran dengan Peningkatan Kemampuan Siswa

Tidak ada satupun metode pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa Teams games tournament TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Pendekatan yang digunakan dalam Teams Games Tournament adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, siswa SMP Methodist Charles Wesley Medan yang sifatnya gigih dan suka berkompetisi, jika metode pembelajaran yang digunakan hanya sekedar mende-ngarkan penjelasan guru, mencatat catatan, dan mengerjakan tugas, maka hal itu akan membunuh minat belajar siswa tersebut dan tidak akan ada motivasi untuk mempelajari lebih dalam tentang pelajaran tersebut, seperti Bahasa Mandarin. Bahasa Mandarin merupakan bahasa asing yang sangat berbeda dengan bahasa ibu mereka, sehingga mereka masih merasa bahasa tersebut sangat susah dan tidak ada rasa percaya diri, jika ditambah dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat, maka motivasi untuk mempelajari Bahasa Mandarin pun akan hilang. Maka dari

itu, siswa SMP Methodist Charles Wesley Medan seharusnya menggunakan metode pembelajaran TGT yang lebih mengajak para siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

III. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Arikunto (2006), metode kuantitatif adalah suatu metode untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Grup	Pretest	Variabel bebas	Posttest
E	Y ₁	X	Y ₂
C	Y ₁	-	Y ₂

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Adapun populasi penelitian ini adalah siswa kelas 7 di SMP Methodist Charles Wesley berjumlah 44 orang. Sampel yang digunakan adalah Sampel Cluster Sampling. Sampel Cluster Sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana pemilihan mengacu pada kelompok bukan pada individu. Cara seperti ini baik sekali untuk dilakukan apabila tidak terdapat atau sulit menentukan / menemukan kerangka sampel meski dapat juga dilakukan pada populasi yang kerangka sam-

pel sudah ada. Pengambilan sampel dengan cara yang sudah disebutkan di atas umumnya dilakukan pada populasi yang bersifat terbatas (Finit).

Pada penelitian kali ini, siswa kelas 7A yang siswanya berjumlah 22 orang akan diberi pengajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran TGT, sementara siswa kelas 7B dengan jumlah siswa 22 orang akan diberi pengajaran dengan menggunakan Metode Ceramah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen Tes dalam meneliti. Tes yang akan digunakan berupa Pilihan Berganda yang terdiri dari 20 butir soal dengan 4 buah pilihan di setiap soalnya. Tes ini akan dibuat oleh guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami kata benda. Adapun alasan peneliti memilih bentuk soal Pilihan Berganda adalah karena bentuk soal ini lebih objektif dan pasti hanya ada 1 jawaban.

Adapun prosedur untuk mengumpulkan data antara lain:

1. *Pretest*

Pretest merupakan ujian yang diberikan kepada siswa sebelum mendapatkan pengajaran untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa.

2. Pengajaran (*Treatment*)

Pengajaran (*Treatment*) merupakan suatu proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Adapun pengajaran akan dilakukan selama 10 pertemuan, yaitu dari awal bulan Agus-tus sampai akhir bulan Agustus. Materi buku yang akan diajarkan adalah Hello, 华语!

3. *Posttest*

Posttest merupakan suatu ujian yang diberikan terhadap siswa setelah menerima pengajaran dari guru, sehingga guru dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan pasti dan guru juga dapat mengetahui apakah tujuan yang ingin dicapai telah tercapai.

Prosedur adalah tata cara yang harus ditempuh dalam melakukan suatu kegiatan guna mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah, agar dapat berhasil dengan baik maka guru perlu memilih dan menentukan prosedur pengajaran yang tepat, berupa strategi dan metode mengajar yang harus dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

IV. HASIL PENELITIAN

Peneliti menganalisa data setelah melakukan tes, ada 44 data siswa kosakata kata benda bahasa Mandarin. Data diambil dari

sampel yang dibagi menjadi dua grup, setiap grup terdiri atas 22 siswa. Kelas 7A diajari dengan metode pembelajaran TGT dan kelas 7B diajari dengan metode ceramah.

Nilai tertinggi *pretest* adalah 40 dan nilai terendah *pretest* adalah 0, dengan rata-ratanya adalah 19.09. Sedangkan nilai tertinggi *posttest* adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 35, dengan rata-ratanya adalah 80.68. Sedangkan data *pretest* dan *posttest* kelas 7B dengan 22 data yang diajari dengan metode ceramah adalah sebagai berikut:

20	Venecia	15	80
21	Vian	15	50
22	Warren	20	85
Jumlah nilai		425	1695
Rata-rata nilai		19.31	77.05

Tabel 3. *Pretest* dan *Posttest* kelas 7B

Dari tabel di atas dapat kita lihat, bahwa nilai tertinggi *pretest* adalah 40 dan nilai terendah *pretest* adalah 0, dengan rata-ratanya adalah 19.31. Sedangkan nilai tertinggi *posttest* adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 30, dengan rata-ratanya adalah 78.18.

Untuk menggunakan uji t-test, maka uji normalitas dan uji homogenitas diperlukan dalam penelitian.

1. Uji Normalitas

Adapun nilai normalitas (L_{hitung}) kelas 7A adalah 0.03 dan nilai normalitas (L_{hitung})

kelas 7B adalah 0.00. Sedangkan L_{tabel} adalah 0.188. Oleh karena L_{hitung} kedua kelas lebih rendah dari nilai L_{tabel} (L_{hitung} 7A (0.03) < L_{tabel} (0.188) dan L_{hitung} 7B (0.00) < L_{tabel} (0.188)), maka hasil yang didapat adalah normal.

2. Uji Homogenitas

Nilai homogenitas (F_{hitung}) dari kedua kelas adalah 1.02. Sedangkan F_{tabel} adalah 2.05. F_{hitung} yang didapat lebih kecil dari F_{tabel} (F_{hitung} (1.02) < F_{tabel} (2.05)), maka hasil yang didapat itu adalah homogen.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas, maka hasil yang didapat adalah normal dan homogen. Persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas sebelum uji hipotesis telah dilakukan, maka uji t-test dapat digunakan untuk uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan t-test. Kriteria pengujian dilakukan berdasarkan perbandingan nilai signifikan t_{hitung} dan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Adapun t_{hitung} yang didapat adalah 2.66, sedangkan t_{tabel} adalah 2.0.

Berdasarkan hasil t-test diatas, dapat ditarik kesimpulan yang berkaitan dengan hipotesis:
Pengaruh metode pembelajaran TGT terhadap kemampuan berbahasa mandarin siswa.

Statistik hipotesis = $H_0: \mu_E = \mu_C$

$H_a: \mu_E > \mu_C$

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kosakata kata benda bahasa Mandarin siswa yang diajari dengan metode Team Games Tournament (TGT) 80.68 dan nilai rata-rata kosakata kata benda bahasa Mandarin siswa yang diajari dengan metode ceramah 77.05. Data yang ditunjukkan pada rumus t-test menunjukkan bahwa t_{hitung} 2.66 dan t_{tabel} 2.0. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($2.66 > 2.0$), jadi hipotesis awal (H_0) ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini yang menyatakan bahwa metode Team Games Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal kosakata kata benda bahasa Mandarin terbukti pada penelitian ini. Berdasarkan analisis data sebelumnya dan berkaitan dengan uji hipotesis, hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Metode TGT berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal kosakata benda bahasa mandarin. Berdasarkan perhitungan diatas, ditemukan bahwa rata-rata terhadap kemampuan mengenal kosakata kata benda bahasa Mandarin siswa yang diajari

dengan metode Team Games Tournament (TGT) 80.68 lebih besar dari siswa yang diajari dengan metode ceramah 77.05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode TGT berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal kosakata benda bahasa Mandarin.

Hasil penelitian ini adalah baik metode TGT dan metode Ceramah berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengenal kosakata benda bahasa Mandarin. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode TGT dan metode ceramah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal kosakata bahasa Mandarin. Total rata-rata menunjukkan bahwa siswa yang diajari dengan metode TGT lebih besar dibandingkan dengan siswa yang diajari metode ceramah.

Metode pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran yang lebih interaktif yang lebih mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang didalam metode pembelajarannya terdapat beberapa komponen seperti permainan dan kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk lebih giat dan lebih termotivasi untuk belajar bahasa mandarin. Tahap-tahap yang ada dalam Metode pembelajaran TGT adalah: presentasi kelas,

pembagian kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Adapun kelebihan metode pembelajaran TGT adalah: proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, dan hasil belajar lebih baik.

Metode ceramah adalah metode dengan penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru didepan siswa. Metode ceramah juga metode yang baik dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui hasil yang didapat oleh para siswa. Adapun tahap-tahap dalam Metode ceramah adalah presen-tasi kelas, catatan, latihan, dan pemberian tugas. Adapun kelebihan metode ceramah adalah guru mudah menguasai kelas, mudah mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran, lebih ekonomis dalam penggunaan waktu.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran TGT terhadap kemampuan berbahasa Mandarin siswa SMP Methodist Charles Wesley diperoleh kesimpulan yaitu Metode Pembelajaran Team Games Tournament berpengaruh secara signifikan

terhadap pembelajaran bahasa Mandarin siswa SMP Methodist Charles Wesley.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2003. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. 2004. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Ibrohim, M. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: University Press.
- Isjoni. 2009. Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Guan. 1986. Jiaoxue Lun Jiaocheng. Shanxi: Shanxi Shifan Daxue.
- Khodijah, N. 2011. Psikologi Pendidikan. Palembang: Grafika Telindo Press.
- Li. 2001. Jiaoxue Lun. Zhongguo: Renmin Jiaoyu.
- Littlejohn, S.W. 2001. Theories of Human Communication. USA: Wadsworth Publishing.
- Nazir, M. 2005. Metode Penelitian. Bogor Selatan: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Poerwadarminta. 1999. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, AM. 2001. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Slavin, R. 1995. Cooperative Learning: Theory, research, and Practise. Boston: All yand and Bacon Publishers
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, C. dan Rusyan, T. 1992. Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winataputra, U. S, dkk. 2007. Materi dan Pembelajaran IPS SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winda. 2008. Pembelajaran Tipe TGT. Diakses pada hari Jumat pada tanggal 20 Oktober 2018 pada waktu 20.00 WIB. <http://sunartombs.wordpress.com>.
- Zhu. 2003. Butong Gaoxiao Lanqiu Xuan Xiangke Yunyong Linghui Jiaoxuefa de Shixian Yanjiu. Medan: Shubei Daxue.