

MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* MENINGKATKAN ANTUSIAS SISWA DALAM MENGIKUTI PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Amaluddin, Muh Asrianto Setiadi, Andi Sufiana

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

³SMP Negeri 7 Barru

105351111418@unismuhmakassar.ac.id

ABSTRAK

Penelitian Tindakan kelas ini bertujuan untuk Menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam proses belajar mengajar dengan mengoptimalkan peran aktif siswa dalam kelas dan Memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2B UPTD SMP NEGERI 7 BARRU, sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 selama 45 hari di mulai 14 Februari- 30 Maret 2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Pada proses pembelajaran terlihat beberapa peningkatan yang terjadi pada siswa dimana berdasarkan hasil pengamatan sikap siswa di kelas selama kegiatan belajar melalui metode Teams Games Tournament (TGT) ternyata mampu mengubah sikap belajar siswa dan dapat meningkatkan pola pikir dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan rasa saling kerjasama antar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Antusias Siswa, Team Games Tournament (TGT)

ABSTRACT

This action research aims to apply the Team Games Tournament (TGT) learning model in the teaching and learning process by optimizing the active role of students in the classroom and providing evaluations to measure students' understanding through the Team Games Tournament (TGT) learning model. The subjects of this study were students of class VIII 2B UPTD SMP NEGERI 7 BARRU, as many as 16 students consisting of 9 male students and 7 female students. The research was carried out in the academic year 2021/2022 for 45 days from February 14 to March 30, 2022. The timing of the research refers to the school's academic calendar, because CAR requires several cycles that require an effective teaching and learning process in the classroom. occurred in students where based on observations of attitudes in class during learning activities through the Teams Games Tournament (TGT) method, it turned out to be able to change students' learning attitudes and can improve students' thoughts and learning activities and foster a sense of mutual cooperation.

Keywords: Learning Model, Student Enthusiasm, Team Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilakukan di SMPN 7 BARRU Kabupaten Barru dengan subjek kelas VIII dimulai dengan melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas yang dilakukan tanggal 19 Maret 2022. Pada hari pertama penulis mengamati dan mendengar dari guru pamong sejauh mana kemampuan siswa kelas VIII dalam pelajaran Bahasa Inggris. Penulis juga mengamati dan mewawancarai guru pamong dalam proses pembelajaran yang meliputi metode dan media yang digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris serta mengamati sikap siswa selama pelajaran berlangsung. Pelajaran Bahasa Inggris diajarkan sebanyak satu kali seminggu yaitu pada hari Sabtu.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa metode yang digunakan oleh

guru tidak cukup efektif dimana guru hanya memberika siswa tugas pada buku acuan siswa dan membiarkan siswa untuk mengerjakan tugasnya tanpa pengawasan, guru pamong hanya memberikan penjelasan mengenai materi yang akan di pelajari dan di kerjakan oleh siswa.. Media yang digunakan adalah buku Bahasa inggris yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang juga dikombinasikan dengan beberapa sumber lainnya yang mendukung untuk pembahasan materi ajar. Sekolah tambai besok ini inna

Penulis juga mengamati siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Namun, mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, dan cukup kritis dalam menanggapi masalah-masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung serta siswa-siswa cukup terlibat aktif dalam sub pokok mata pelajaran bahasa Inggris.

Ada empat keterampilan yang harus dimiliki dalam belajar Bahasa Inggris yaitu mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Empat hal tersebut sangat penting bagi pembelajar bahasa inggris.

TEORI PENELITIAN

Pengertian Belajar

Dalam kehidupannya, manusia tidak pernah terlepas dari aktivitas atau kegiatan belajar. Menurut Slavin pengertian belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Sedangkan menurut Gagne pengertian belajar adalah sebuah sistem yang didalamnya terdapat sebagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Catharina Tri Ani dalam Pendidikan Kewarganegaraan, 2016).

Pengertian belajar menurut W. Gulo (2002: 23) adalah suatu proses yang berlangsung dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap dan berbuat. Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya (James O. Whittaker dalam Ayi Kosasi).

Dari beberapa pengertian belajar diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku. Dalam hal ini, Moh Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional)

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan.

2. Perubahan berkesinambungan

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

4. Perubahan yang bersifat positif

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

5. Perubahan yang bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

6. Perubahan yang bersifat permanen

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

7. Perubahan yang bertujuan dan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang.

8. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula dalam perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Berdasarkan beberapa pengertian definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya faktor pengalaman dan lingkungan baik secara individu maupun berkelompok.

Pengertian Hasil Belajar

Secara etimologis, hasil belajar merupakan gabungan dari kata hasil dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kridalaksana dalam Rijal, 2016) "hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat/dijadikan) akibat usaha". "Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu untuk merubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman".

Menurut Suprijono dalam Feni Dwi (2016) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad dan Haris (2012: 14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

Team games Tournament (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-

kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a) Siswa Bekerja Dalam Kelompok- Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b) Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

c) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor

kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh, seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel.1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel.2.Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
Top scorer	60
Middle Scorer	40
Low scorer	20

(sumber : Slavin, 1995:90)

PROSEDUR PELAKSANAAN

Jumlah Peserta didik

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2B UPTD SMP NEGERI 7 BARRU, sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Tempat Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di UPTD SMP NEGERI 7 BARRU Kabupaten Barru pada tahun pelajaran 2021/2022 pada semester genap untuk mata pelajaran Bahasa Inggris

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada program Pemantapan Profesi Keguruan (P2K) di kelas VIII 2B SMP Negeri 7 BARRU dimana memperlihatkan peningkatan hasil belajar melalui proses pembelajaran langsung yang diterapkan oleh peneliti. Adapun yang dibahas disini adalah hasil belajar siswa selama 3 kali pertemuan.

Pada proses pembelajaran terlihat beberapa peningkatan yang terjadi pada siswa dimana berdasarkan hasil pengamatan sikap siswa di kelas selama kegiatan belajar melalui metode *Teams Games*

Tournament (TGT) ternyata mampu mengubah sikap belajar siswa dan dapat meningkatkan pola pikir dan aktivitas belajar siswa serta menumbuhkan rasa saling kerjasama antar siswa. Selain itu, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan rasa semangat, disiplin siswa dan berani menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan tulis serta mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya. Rata-rata pula siswa mampu memahami pelajaran yang telah mereka pelajari dan merefleksikan penerapannya pada kehidupan nyata.

Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan selama 3 pertemuan dengan menerapkan metode Teams Games Tournament (TGT) memberikan banyak perubahan pada siswa antara lain:

1. Siswa lebih termotivasi untuk belajar.
2. Siswa merasa senang dengan metode yang diterapkan.
3. Siswa merasa lebih akrab dengan teman-temannya.
4. Siswa mempunyai kepercayaan dalam mengerjakan atau menjawab soal yang diberikan.

Di awal pertemuan terdapat kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu masih adanya siswa yang tidak mempunyai keberanian dalam menjawab pertanyaan, bertanya, mengerjakan soal latihan atau pekerjaan rumah (PR). Tapi hal ini tidak berlangsung lama karena diakhir pertemuan sudah terjadi perubahan pada siswa tersebut.

Di pertemuan selanjutnya, kendala pada awal pertemuan yang ditemukan sudah terkendali, terlihat dari semakin meningkatnya minat belajar siswa dan mampu bekerjasama dengan temannya untuk menyelesaikan tugas-tugas.

Berdasarkan pada indikator keberhasilan, siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh skor minimal 75% dari skor dan tuntas belajar secara klasikal apabila 80% dari jumlah siswa yang telah tuntas belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Tour Games Tournament* dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar bahasa Inggris menurut pengamatan peneliti, dimana siswa semangat untuk mengikuti proses belajar mengajar, meskipun peneliti tidak sempat melakukan pertemuan untuk mengambil hasil tes belajar siswa

UPTD SMPN 7 BARRU

DAFTAR PUSTAKA

- Nur, Muhammad, Pembelajaran Kooperatif, Surabaya: UNESA Press, 2005
- Rahayu, Online (2006). Pengertian Numbered Heads Together (NTH).
(<http://iniwebhamdan.wordpress.com/2012/05/10/pengertian-numbered-head-together-nth/>)
diakses tanggal 06 April 2020.
- Ibrahim, M & Nur, M. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya:Universiy Press.
- Depdiknas. (2008). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas.
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka. Pelajar
- Ratumanan, T. G. (2004). Belajar dan Pembelajaran. Semarang. Unesa Universty Press