

## PENGGUNAAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SMAN 8 PANGKEP PADA MATERI OFFERS AND SUGGESTIONS

<sup>1</sup>Syahratul Jannah, <sup>2</sup>Annisa Nurul Shaesarani  
<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar  
syahratuljannah@bg.unismuhmakassar.ac.id

### Abstrak

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 pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap proses pembelajaran dan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari guru, hanya sebagian siswa kelas XI IPS 1 secara keseluruhan yang antusias dalam belajar Bahasa Inggris karena model pembelajaran yang di gunakan oleh guru tidak cukup menarik perhatian siswa untuk belajar Bahasa Inggris sehingga penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya model yang bisa meningkatkan antusias siswa dan menarik perhatian siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih menikmati dan lebih percaya diri salah satunya melalui Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Bahasa Inggris, Pembelajaran*

### Abstract

*There are four skills that must be possessed in learning English, namely listening, speaking, reading and writing. These four things are very important for English learners. Based on observations made on the learning process and data on student learning outcomes obtained from the teacher, only some of the students in class XI IPS 1 as a whole were enthusiastic in learning English because the learning model used by the teacher was not sufficient to attract students' attention to learning English so that the author concludes that there is a need for a model that can increase student enthusiasm and attract student attention so that in the learning process students enjoy more and are more confident, one of which is through the Teams Games Tournament (TGT) learning model.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, English Language, Learning*

### PENDAHULUAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang akan dilakukan di SMAN 8 PANGKEP Kabupaten Pangkep dengan subjek kelas XI IPS 1 dimulai dengan melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas yang dilakukan tanggal 23 Agustus 2022. Pada hari pertama penulis mengamati sejauh mana kemampuan siswa kelas XI IPS 1 dalam pelajaran Bahasa Inggris. Penulis juga

mengamati dan mewancarai 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 Rabu.

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.

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.

## LITERATUR

### A. Teams Games Tournament

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 precentation), 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 memotifasi 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 memberitahuakan 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.

### **B. Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-

Masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru Dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK individual merupakan penelitian di mana seorang guru melakukan penelitian di kelasnya maupun kelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian di mana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati pertumbuhan sikap cermat / mandiri dan peningkatan hasil belajar siswa melalui model penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

### **B. Populasi dan Sampel**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 8 PANGKEP, sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

### **C. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan pretest dan post test. Teknik pretest meliputi observasi dan pelaksanaan tindakan berupa treatment dan post test meliputi penilaian hasil belajar setelah melakukan treatment.

### **D. Analisis Data**

Data diambil melalui analisis hasil kualitatif dan kuantitatif berdasarkan hasil pretest dan post test.

## **HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Pelaksanaan**

Pada kondisi awal hasil belajar yang rendah, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa inggris masih kurang. Siswa belum berani mengajukan pertanyaan, susah berlatih soal, tidak berani mengemukakan pendapat dan kurang aktif. Hal tersebut dijadikan tolak ukur untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga didapatkan

proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik, khususnya pada Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris (Offers and Suggestion).

### 1. Analisis Kuantitatif

#### a. Hasil Penelitian Siklus I

Rubrik Penilaian Offers and Suggestion

Ket: 1: Betul Semua, sesuai dengan standar ucapan yang berlaku

2: Hampir benar semua

3: Kebanyakan salah

No	Nama	Ket		
		1	2	3
1.	AHMAD RIFAI			√
2.	AKBAR TANJUNG			√
3.	ARUL RASMIN			√
4.	ARJUNA			√
5.	DAHLIANA			√
6.	DEWI RETU SARI			√
7.	HADRIAN			√
8.	HANDIKA WILIANSYAH AZIS		√	
9.	LINDA			√
10.	M. NUR FAHMANG			√
11.	MUAWWANA			√
12.	MUH. ALI MAKSUM		√	
13.	MUHAMMAD ASKA		√	
14.	MUHAMMAD JUSRI		√	
15.	MUSTAPSIRA		√	
16.	NAYLA SASKIA		√	
17.	NUR HAIRIN ANTASARI			√
18.	NURDEWI			√
19.	SANTI		√	
20.	SAPARUDDIN		√	

Berdasarkan dari hasil pengamatan pada pertemuan satu sampai pertemuan ke empat peneliti menemukan beberapa kekurangan yaitu:

1. Pada siklus ini Sebagian besar peserta didik belum antusias dalam mengikuti mata pelajaran.
2. Pada siklus ini ada beberapa peserta didik yang tidak mengikuti

- pelajaran dari awal sampai akhir.
3. Sebagian siswa tidak mengerjakan tugas.
  4. Sebagian siswa tidak percaya diri dalam memaparkan tugas mereka di depan kelas.
  5. Sebagian siswa tidak membawa ataupun menggunakan sumber belajar (buku) saat mata pelajaran, hal ini membuktikan bahwa keinginan dan motivasi dan belajar siswa masih rendah.

### b. Hasil Penelitian Siklus II

Rubrik Penilaian Pronunciation Practice

Ket: 1: Betul Semua, sesuai dengan standar ucapan yang berlaku (Tinggi)

2: Hampir benar semua (Sedang)

3: Kebanyakan salah (Rendah)

No	Nama	Ket		
		1	2	3
1.	AHMAD RIFAI		√	
2.	AKBAR TANJUNG		√	
3.	ARIL RASMIN		√	
4.	ARJUNA		√	
5.	DAHLIANA		√	
6.	DEWI RESTU SARI		√	
7.	HADRIAN		√	
8.	HANDIKA WILIANSYAH AZIS	√		
9.	LINDA		√	
10.	M. NUR FAHMANG		√	
11.	MUAWWANA	√		
12.	MUH. ALI MAKSUM	√		
13.	MUHAMMAD ASKA	√		
14.	MUHAMMAD JUSRI	√		
15.	MUSTAPSIRA	√		
16.	NAYLA SASKIA	√		
17.	NUR HAIRIN ANTASARI		√	
18.	NURDEWI		√	
19.	SANTI	√		
20.	SAPARUDDIN	√		

Pada tahap ini peneliti mencari solusi untuk masalah-masalah atau kekurangan dari siklus I. setelah itu peneliti melakukan perencanaan untuk pemberian tindakan selanjutnya berdasarkan solusi dari masalah-masalah tersebut.

Dari hasil pengamatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat ada beberapa hasil yang ditemukan peneliti yaitu:

1. Berdasarkan pada tabel observasi, ada peningkatan pada aspek siswa mendengarkan materi jika dibandingkan dengan siklus I
2. Sebagian besar siswa sudah mengikuti arahan guru n sangat baik.
3. Siswa yang mengikuti pelajaran hingga akhir meningkat meskipun beberapa masih keluar masuk kelas pada saat mata pelajaran berlangsung.
4. Siswa menggunkan dan membawa sumber belajar mengalami peningkatan hal ini mendakan keinginan dan motivasi belajar siswa meningkat.
5. Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan guru bertambah jika dibandingkan pada siklus I
6. Siswa yang mengerjakan tugas mengalami peningkatan.
7. Siswa yang memaparkan tugasnya mengalami peningkatan hal ini membuktikan bahwa kepercayaan diri siswa bertambah jika dibandingkan dengan siklus I.

## **B. Pembahasan**

Dari hasil observasi yang dilakukan selama 8 pertemuan dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan banyak perubahan pada siswa antara lain:

- Siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- Siswa merasa senang dengan metode yang diterapkan.
- Siswa merasa lebih akrab dengan teman-temannya.
- 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.

Selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, pada siklus I siswa terlihat sudah mulai termotivasi untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia di sebabkan adanya kerja kelompok apa yang mereka ketahui hal ini di sebabkan penerapan metode TGT.

Siklus I terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang di capai siswa berada pada kategori rendah ke kategori sedang, setelah di adakan refleksi kegiatan pada siklus I maka di lakukan beberapa perbaikan kegiatan yang di anggap perlu demi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, dilihat dari jumlah kehadiran, siswa sudah mulai aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Siswa berlomba-lomba memaparkan tugasnya didepan kelas. Hal ini disebabkan karena komunikasi antara siswa sudah terjalin setelah diberikan tes siklus II atau posttest, skor rata-rata yang di capai berada pada kategori tinggi di dibandingkan dengan siklus I maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT ini berhasil.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Adapun hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar murid kelas XI IPS 1 SMAN Negeri 8 PANGKEP melalui model pembelajaran TGT mengalami peningkatan dapat dilihat pada hasil belajar murid yaitu perolehan rata-rata skor hasil belajar murid pada siklus I berada pada kategori rendah hingga sedang. Dan pada siklus II, rata-rata skor hasil belajar murid mengalami peningkatan dilihat pada kategori sedang hingga tinggi. Ketuntasan belajar *Offers & Suggestion* murid kelas XI IPS 1 SMAN NEGERI 8 PANGKEP juga mengalami peningkatan. Terjadi peningkatan aktivitas belajar murid melalui model pembelajaran TGT yang ditandai dengan



meningkatnya keaktifan belajar murid dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil observasi selama proses tindakan kelas berlangsung.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pihak guru dan pemerhati pendidikan atau pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan disarankan untuk memberikan sosialisasi tentang bagaimana penerapan model *games* dalam pembelajaran Bahasa Inggris kepada guru maupun sekolah.
2. Setiap guru hendaknya selalu mencoba untuk berinovasi, berimprovisasi, dan berkreasi dalam rangka peningkatan kualitas belajar mengajar.
3. Guru sebaiknya mengelola kelas sedemikian rupa sehingga pembelajaran dapat mengikuti kegiatan dengan senang dan gembira.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2000). Pembelajaran Kooperatif. *Surabaya: University Press.*
- Depdiknas. (2008). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Jakarta: Dikmenum.*
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). Pembelajaran Kooperatif. *Surabaya: University Press.*
- Nur, M. (2005). Pembelajaran Kooperatif. *Surabaya: UNESA Press.*
- Purwanto. (2010). Evaluasi Hasil Belajar. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*
- Ratumanan, T. (2004). Belajar dan Pembelajaran. *Semarang. University Press.*