



Analisis Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Asking for and Giving Opinion* di kelas XI MIPA 3 SMA N 15 Semarang

Ulfa Agustiani, Testiana Deni Wijayatiningsih
ulfaagustiani56@gmail.com, testiana@unimus.ac.id
Universitas Muhammadiyah Semarang, Kota Semarang

Abstrak

Penelitian ini digunakan untuk menjawab permasalahan, yaitu apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Inggris materi *Asking for and Giving Opinion* kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 15 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, sedangkan data dari penelitian ini diperoleh dari observasi dan wawancara, dan tes. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 15 Semarang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada saat siswa belum melakukan *treatment*/perlakuan dengan rata-rata sebesar 65,20% dan meningkat menjadi 83,75% setelah mendapatkan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan metode TGT. Aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria Baik yaitu 26%, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 91%.

Kata kunci : pembelajaran kooperatif, *team games tournament*, *asking for and giving opinion*

Abstract

The aim of this study was to answer a question, does the implementation of TGT (Team Games Tournament) could increase the students learning result and students' activeness in Asking for and Giving Opinion material in XI MIPA 3 Class of SMA N 15 Semarang. The method used in this research was descriptive qualitative method, while the data from this research was obtained from observation, interview, and test. The sample used were students of XI MIPA 3 of SMA N 15 Semarang. The result of the study showed that TGT type in cooperative learning model could increase students' activeness and achievement of students of XI MIPA 3 in Asking for and Giving Opinion, viewed from the increasing of students learning result when they are not to do the treatment with average 65,20 than increase to 83,75 after doing the treatment with using TGT. The students learning activities during learning process by using cooperative learning with TGT model were increased. At the first meeting the number of students who got a good criteria is 26%, whereas at the second meeting increased into 91%.

Keywords: cooperative learning, team game tournament, asking for and giving opinion

PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajarmengajar merupakan kegiatan paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan, baik dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Peningkatan kualitas mutu pendidikan dan pengembangan proses pembelajaran merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Perbedaan tingkat serap antara siswa yang satu dengan yang lainnya terhadap materi pembelajaran menuntut seorang guru melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga tidak sekedar menyajikan materi, tetapi juga perlu menggunakan metode yang sesuai, disukai dan mempermudah pemahaman siswa.



Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 15 Semarang, terdapat sebagian besar siswa yang kesulitan dalam memahami materi *Asking for and Giving Opinion* pada pertemuan pertama. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bahasa Inggris saat mengajar di kelas adalah metode ceramah disertai mencatat. Guru masih menggunakan papan tulis sebagai media mencatat dan buku sebagai panduan mengajar. Hasil observasi terhadap salah satu guru bahasa Inggris di kelas, dapat terlihat bahwa penugasan yang diberikan gurusaat mengajar juga tidak dikerjakan dengan baik. Tugas yang seharusnya dikerjakan di rumah juga sering kali diabaikan oleh siswa, karena kondisisiswa yang tidak memiliki media sebagai alasannya. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar, aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

Peran guru yang belum memanfaatkan pembelajaran secara maksimalserta belum mendapatkan strategi pembelajaran dengan baik akan berpengaruh pada keaktifan siswa serta kurangnya potensi siswa untuk belajar mandiri karena siswa hanya menjadi objek pembelajaran. Evaluasi materi yang diajarkan hanya menyentuh aspek kognitif, dengan tes sebagai alat evaluasi, prestasi siswa kurang optimal dan pola interaksi searah. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Perlu ada inovasi dalam meningkatkan strategi pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pendukung peningkatan pembelajaran, untuk dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi juga meningkatkaninteraksi sosial siswa, karena pembelajaran seolah-olah seperti permainan dan perlombaan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran *Asking for and Giving Opinion*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dimana penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala peristiwa atau kejadian secara sistematis sesuai dengan keadaan yang ada di dalam suatu populasi. Sampel pada penelitian ini adalah siswa XI MIPA 3 SMA N 15 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2018. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu : (1) Merumuskan masalah penelitian, (2) Menentukan konsep dan hipotesa serta menggali kepustakaan, (3) Pengambilan sampel, (4) Pembuatan angket, (5) Pekerjaan lapangan, (6) Analisa menggunakan TGT sebagai metodepembelajaran dan Penulisan laporan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yaitu dengan menganalisis data secara kualitatif yang dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber atau informasi, baik melalui wawancara maupun dokumentasi. Data tersebut terlebih dahulu dibaca, dipelajari, ditelaah, kemudian dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari metode kooperatif tipe TGT yang sudah dilakukan di kelas XI MIPA 3 SMA N 15 Semarang, dalam penilaian hasil belajar siswa agarproses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, guru harus mampumengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Upaya yang dilakukan untukmewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif dapat didukung denganmelakukan kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan kesiapan siswabelajar di kelas.Siswa diberikan materi terlebih dahulu dengan menggunakan metode konvensional/hanya ceramah saja kemudian siswa diberikan soal terkait dengan materi *Asking for and Giving Opinion*. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum siswa diberi materi dengan metode TGT.



Dalam penelitian ini tidak digunakan kelas kontrol sebagai pembandingan, hal tersebut dikarenakan peneliti ingin menguji keefektifan penerapan model pembelajaran TGT tersebut dengan membandingkan nilai serta antusiasme siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan mengamati proses pembelajaran selama di kelas. Proses pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dimulai pada pertemuan kedua dengan beberapa tahapan.

Tahap pertama adalah pengenalan, pada tahap pengenalan, guru membuka pelajaran dengan salam, siswa menjawab dengan serempak. Guru *mereview* kembali materi yang telah diberikan sebelumnya, yaitu tentang *Asking for and Giving Opinion* dengan menanyakan kembali definisi *Asking for and Giving Opinion* serta struktur kalimat yang digunakan dalam menanyakan atau meminta suatu pendapat. Setelah melakukan *apersepsi*, guru menjelaskan model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dimana peserta didik harus saling bekerja sama dengan tim dalam membahas soal-soal yang diberikan oleh guru, yang dalam hal ini peneliti memberikan soal-soal berupa kata acak yang berkaitan dengan ekspresi *Asking for and Giving Opinion* yang ditampilkan di *powerpoint* peneliti yang kemudian tim yang paling cepat menyusun kata acak tersebut akan mendapatkan skor 1 dan seterusnya. Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab serta yang paling banyaksornya akan penghargaan berupa juara 1, 2, dan 3 sesuai dengan hasil yang akan diraih masing-masing kelompok.

Tahap kedua adalah belajar *team*. Setelah seluruh siswa mengelompok, guru menjelaskan cara kerja dan tanggung jawab masing-masing siswa dalam kelompok. Guru membagi lembar berupa kertas kosong kepada tiap kelompok untuk digunakan sebagai lembar jawab. Tahap ketiga adalah turnamen. Turnamen merupakan struktur bagaimanadilaksanakannya permainan. Terdapat 6 meja turnamen dimana tersedia satu lembar kertas kosong untuk menulis jawaban mereka. Pada pelaksanaan turnamen, guru sudah menyediakan media interaktif dalam hal ini *slide powerpoint* yang berisi kata acak yang berkaitan dengan kalimat yang biasa digunakan dalam menyatakan atau meminta suatu pendapat. Terdapat 15 soal untuk dikerjakan dalam turnamen ini. Apabila tim dapat mengerjakan soal dengan cepat dan tepat dengan menyusun kata acak tersebut menjadi sebuah kalimat yang berkaitan dengan kalimat meminta atau memberi pendapat, maka tim akan mendapatkan 10 point.

Tahap terakhir adalah rekognisi *team*. Setelah semua soal *game* terjawab, masing-masing tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata setiap tim mencapai kriteria tertentu. Tim mendapatkan julukan "*Good Team*" jika nilai kelompok < 60 , julukan "*Great Team*" jika $60 \leq$ nilai kelompok < 80 , dan "*Super Team*" jika nilai kelompok ≥ 90 . Setelah mendapatkan hasil rata-rata dari masing-masing tim, guru memberikan evaluasi dan meminta seluruh tim untuk memberikan kesimpulan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif TGT. Meskipun seluruh siswa terlihat lelah setelah turnamen berlangsung, tapi mereka sangat berantusias mengikuti dan mengerjakan setiap sesi *game* saat berlangsung hingga *game* berakhir.

Tabel 1:
Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sebelum Menggunakan Metode TGT.

| No | Keaktifan Siswa | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|---------------|-----------------|--------------|----------------|
| 1 | Kurang | 16 | 45 % |
| 2 | Cukup | 10 | 29 % |
| 3 | Baik | 9 | 26% |
| Jumlah | | 35 | 100% |

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 35 siswa yang hadir, sebanyak 45 % siswa dalam aktivitas belajar mendapat kriteria kurang, 29 % siswa mendapat kriteria cukup dalam melakukan sosialisasi dalam berkelompok dan 26 % siswa sudah baik dalam aspek keaktifan di kelas, baik dalam melakukan proses belajar mengajar dan memperhatikan guru.

Pada pertemuan kedua saat dilakukan *treatment*/perlakuan, proses belajar mengajar berjalan lancar dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa sudah terlibat langsung dengan pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran. Siswa sudah banyak memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dalam kelompoknya. Dari segi motivasi belajar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran.

Data analisis aktivitas belajar pada pertemuan II setelah diterapkan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif TGT dalam proses belajar mengajar yang diukur dengan menggunakan lembar observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2:
Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Metode TGT

| No | Keaktifan Siswa | Jumlah Siswa | Persentase (%) |
|---------------|-----------------|--------------|----------------|
| 1 | Kurang | - | - |
| 2 | Cukup | 3 | 9% |
| 3 | Baik | 32 | 91% |
| Jumlah | | 35 | 100% |

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan signifikan terhadap aspek keaktifan siswa, sebanyak 90 % siswa sudah cukup terampil dalam proses belajar mengajar di kelas serta tanya jawab dan cara bersosialisasi dalam berkelompok juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan saat sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan. 10% dikategori cukup dan tidak ada siswa yang berada di kategori kurang. Karena proses belajar mengajar sudah lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran di pertemuan sebelumnya.

Tabel 3:
Desain pembelajaran dengan menggunakan TGT pada siklus II [8]

| Tahapan yang dilakukan |
|---|
| 1. Guru mengadakan <i>appersepsi</i> atau menjelaskan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai |
| 2. Guru memberikan evaluasi dengan memberikan soal kepada siswa secara individu dan bersama-sama dengan siswa melakukan tanya jawab |
| 3. Guru membagi siswa menjadi 6 tim belajar, setiap tim belajar beranggotakan 5-6 siswa. |
| 4. Mengadakan turnamen <i>game</i> . Guru menampilkan <i>slide powerpoint</i> yang berisi kata acak yang berkaitan dengan ekspresi meminta dan memberikan pendapat (<i>Asking for and Giving Opinion</i>) untuk selanjutnya tiap kelompok harus menyusun kata acak tersebut menjadi sebuah kalimat/ekspresi <i>Asking for/ Giving Opinion</i> . |
| 5. Kelompok yang berhasil menjawab dengan cepat dan tepat akan mendapatkna 10 point. Skor yang diperoleh peserta dalam permainan ini dicatat pada lembar papan tulis |
| 6. Skor dicatat di papan tulis. |
| 7. Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang skornya paling tinggi. |



Berdasarkan evaluasi pembelajaran siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat diketahui pada tabel dibawah ini.

Tabel 4:

Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT

| NO | TEAM | KKM | SKOR SISWA | KETERANGAN |
|----|--------|-----|------------|------------|
| 1 | TEAM A | 75 | 80 | Great Team |
| 2 | TEAM B | 75 | 100 | Super Team |
| 3 | TEAM C | 75 | 75 | Great Team |
| 4 | TEAM D | 75 | 80 | Great Team |
| 5. | TEAM E | 75 | 80 | Great Team |
| 6. | TEAM F | 75 | 80 | Great Team |

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari aktivitas siswa dan peran guru, guru dengan siswa maupun siswa dengan guru sudah bisa kooperatif. Pada pembelajaran ini siswa sudah semakin mengerti dan terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif metode TGT. Analisis data tentang nilai siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah tindakan. Dari analisis data tentang hasil belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan jumlah siswa yang tuntas hanya 40% dan siswa yang tidak tuntas mencapai 60% dengan nilai rata-rata 65,2. Sedangkan dengan dilakukannya *treatment* menggunakan metode pembelajaran TGT, rata-rata nilai mencapai 83,75%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 18,55%. Aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria Baik yaitu 26%, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 91%.

KESIMPULAN

Hasil penerapan metode kooperatif tipe TGT terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dalam proses pembelajaran yang terjadi, siswa juga menjadi lebih aktif. Selain itu metode kooperatif tipe TGT membantu dalam penyampaian materi di kelas. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan signifikan yaitu sebesar 18,55%. Nilai rata-rata pada saat sebelum dilakukan *treatment*/perlakuan adalah 65,2%, kemudian pada saat setelah menggunakan TGT meningkat menjadi 83,75%. Aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria Baik yaitu 26%, sedangkan pada pertemuan II meningkat menjadi 91%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atik Liulin Nuha, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010" *Skripsi*, Program studi Pendidikan Islam Ilmu Pendidikan Matematika Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2009.
- [2] Dian Riski Nugroho, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti



Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Olahraga dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, 2011

[3] Isjoni, M.Si. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

[4] Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[5] Ridhaazza. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Diperoleh 30 November 2012, dari <http://model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>

[6] Slavin, E Robert. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media.

[7] Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Vol 3 No.1 .Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) .hal 10.

[8] Sugiyono: *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung: 2009