

THE IMPLIMENTATION OF TEACHING METHOD TYPE, TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) ON ENGLISH SUBJECT AS A MEANS OF IMPROVING STUDENT LEARNING RESULT AT THE ELEVENTH GRADE OF SMKN 1 KAYUAGUNG 2015/2016 ACADEMIC YEAR

Husnul Yaqin
Guru SMK Negeri 1 Kayuagung
husnulyaqin1968@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini ialah untuk meningkatkan daya serap siswa belajar Bahasa Inggris dalam memahami makna teks fungsional pendek dan esei berbentuk *narrative, spoof dan hortatory exposition* dalam konteks kehidupan sehari-hari dan untuk mengakses ilmu pengetahuan. Pencapaian tersebut melalui model pembelajaran ko-operatif type Team Tournament Game terhadap peningkatan hasil membaca teks Bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus (setiap siklus diadakan 2 kali pertemuan). Setiap kali pertemuan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Ko-operatif type Team Tournament Game* dan Sebagai alat pengumpul data adalah lembar observasi yang diisi oleh *observer*, dengan langkah-langkah perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi untuk semua siklus. Setiap siklus mengalami peningkatan sigfikan yaitu siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,83%. Dengan demikian dapat dikatakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: pembelajaran *kooperatif, type team tournament game*.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis dalam memahami, mengungkapkan informasi, pikiran/perasaan, mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, serta budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau

menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-

keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Tingkat literasi mencakup *performative*, *functional*, *informational*, dan *epistemic*. Pada tingkat *performative*, orang mampu membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dengan simbol-simbol yang digunakan. Pada tingkat *functional*, orang mampu menggunakan bahasa untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari seperti membaca surat kabar, manual atau petunjuk. Pada tingkat *informational*, orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, sedangkan pada tingkat *epistemic* orang mampu mengungkapkan pengetahuan ke dalam bahasa sasaran (Wells,1987).

Begitu juga pembelajaran bahasa Inggris di SMK diharapkan dapat mencapai tingkat *informational* karena sebagian peserta didik melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Tingkat literasi *epistemic* dianggap terlalu tinggi untuk dapat dicapai oleh peserta didik SMK

karena bahasa Inggris di Indonesia berfungsi sebagai bahasa asing.

Dalam penulisan PTK ini, penulis hanya menitik beratkan pada dua skill yaitu speaking (berbicara) dan reading (membaca) pada peserta didik kelas XI. Oleh karena itu, PTK ini hanya menfokuskan pada 2 (dua) Standar Kompetensi (SK) dan beberapa Kompetensi Dasar (KD), yaitu Standar Kompetensi Nomor 5 Membaca; memahami makna teks fungsional pendek dan esei berbentuk *narrative*, *spoof* dan *hortatory exposition* dalam konteks kehidupan sehari-hari dan untuk mengakses ilmu pengetahuan. Standar Kompetensi ini terdiri dari 2 Kompetensi Dasar, yaitu a) merespon makna dalam teks fungsional pendek (misalnya *banner*, *poster*, *pamphlet*, dll.) resmi dan tak resmi yang menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar dan berterima dalam konteks kehidupan sehari-hari dan untuk mengakses ilmu pengetahuan; b)Merespon makna dan langkah retorika dalam esei yang menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar dan berterima dalam konteks kehidupan sehari-hari

dan untuk mengakses ilmu pengetahuan dalam teks berbentuk *narrative, spoof, dan hortatory exposition*.

Berdasarkan kedua Kompetensi Dasar (KD) reading diatas, hasil belajar siswa belum mencapai tuntas secara klasikal, walaupun sudah beberapa model/metode/teknik telah dicoba membantu peserta didik untuk mencapai ketuntasan KD tersebut. Untuk mencapai hasil belajar yang tuntas para peneliti terdahulu membuat pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui berbagai model pembelajaran, akan tetapi belum ada peneliti yang menggunakan model pembelajaran ko-operatif type Team Tournament Game terhadap peningkatan hasil membaca teks Bahasa Inggris.

Model Pembelajaran

Mills (Suprijono, 2011: 45) berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan

interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa system. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas.

Pembelajaran Kooperatif

Pengertian pembelajaran kooperatif (Nur dan Wikandari: 1999) adalah metode pengajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok yang heterogen kemampuannya. Pada pembelajaran kooperatif peserta didik yakin bahwa tujuan mereka tercapai jika dan hanya jika peserta didik lain akan mencapai tujuan tersebut (Ibrahim dkk, 2000). Peserta didik belajar untuk bersepakat dalam memutuskan suatu masalah dan lebih bertoleransi atau menghargai pendapat dan perasaan orang lain. Hubungan dengan teman sebaya membuat peserta didik semakin senang menikmati bagian dari proses belajar.

Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe TGT

Menurut Saco (2006), dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran atau materi kelompok. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar ini beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik dengan memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Tahapan Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu sebagai berikut.

1) Mengajar (*teach*)

Mempresentasikan atau menyajikan materi,

menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2) Belajar Kelompok (*team study*)

Dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3) Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan tersebut diberikan berhubungan sesuai materi.

4) Penghargaan kelompok (*team recognition*)
 Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan.

Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel Kriteria Penghargaan Kelompok Kriteria
 (Rerata Kelompok) Predikat

| No | Skor Diperoleh | Predikat |
|----|----------------|-----------------|
| 1 | 3 sampai 39 | Tim Kurang baik |
| 2 | 40 sampai 44 | Tim baik |
| 3 | 45 sampai 49 | Tim baik sekali |
| 4 | 50 keatas | Tim Istimewa |

4. Komponen-komponen

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terdiri beberapa komponen diantaranya:

- a. Komponen pertama adalah presentasi kelas dan pengamatan langsung. Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi/presentasi

audiovisual dalam

pembelajaran TPGT adalah tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa (mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas).

- b. Komponen ketiga adalah permainan. Permainan ini disusun untuk menguji pengetahuan pencapaian siswa dan disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan

- latihan lain. Penelitian ini menggunakan permainan roda impian
- c. Komponen keempat dalam pembelajaran TGT adalah pertandingan atau Turnamen. Tournament adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung, kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka.
- d. Komponen terakhir adalah penghargaan tim, gunakan imajinasi kreativitas dan variasikan penghargaan dari waktu ke waktu.
- didik (beranggotakan heterogen)
- b) Memberitahu peserta didik tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok
2. Presentasi kelas (*class Presentation*)
- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Menghimbau peserta didik bahwa materi yang disampaikan akan berguna pada saat game dan menentukan skor kelompok.
- c. menyampaikan /mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas
3. Permainan (*games*)
- a. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk uji pengetahuan peserta didik dari penyajian materi
- b. Memberikan materi games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek
- c. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada

Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diantaranya:

1. Kelompok (*Team*)
- a) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4--6 orang peserta

peserta didik yang menjawab benar

4. Kompetisi (*Turnamen*)

- a. Membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. tiga peserta didik tertinggipresentasinya pada meja 1,tiga peserta didik selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya
- 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 dilakukan oleh individu pmaupunkelompok.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Secara harfiah, penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classroom Action Research*, yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan di kelas (Suyadi, 2010: 17-

18). Penelitian tindakan kelas ini, dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dalam praktik pembelajarannya, sehingga peneliti secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTK, peneliti dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga lebih efektif. Alasan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif karena peneliti ikut berperan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menjadikan kelas sebagai objek penelitian.

Keempat bentuk penelitian tindakan di atas, ada persamaan dan perbedaannya. Menurut Oja dan Smulyan sebagaimana dikutip oleh Kasbolah, (Sukidin, dkk. 2002:55), ciri-ciri dari setiap penelitian tergantung pada: (1) tujuan utamanya atau pada tekanannya, (2) tingkat kolaborasi antara pelaku peneliti dan peneliti dari luar, (3) proses yang digunakan dalam melakukan penelitian, dan (4) hubungan antara proyek dengan sekolah.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai

peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil.

Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Kemmis dan Taggart (1988:14) menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi. Siklus ini berlanjut dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

A. 1. Pra Siklus

Kegiatan pra penelitian tindakan kelas diawali dengan mengamati proses pembelajaran

Bahasa Inggris di kelas XI KK 1. Pada pertemuan pertama tanggal 10 April 2016 pukul 07.15 sampai 09.00 WIB. Peneliti sekaligus pengajar untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dengan tujuan untuk memperoleh data tentang hasil pembelajaran tersebut. Pada tahap pra siklus guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Pada saat yang sama juga peneliti sengaja mendominasi kelas dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada saat guru memberikan pertanyaan peserta didik hanya diam. Peserta didik akan menjawab pertanyaan dari guru jika ditunjuk oleh guru. Peserta didik hanya berbisik-bisik jika diberikan kesempatan bertanya tentang materi yang disampaikan. Kegiatan selanjutnya anak disuruh mengerjakan soal-soal yang disediakan oleh guru, apabila sudah selesai, dikumpulkan dan diperiksa. Pada pra siklus, sebelum menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe TGT, peneliti mengajarkan Kopetensi Dasar bahasa

Inggris membaca teks berbentuk Hortatory, diakhir kegiatan proses KBM peneliti menilai hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, hasil proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab (teacher Center), ternyata hanya 14 orang peserta didik yang tuntas atau 58,33%, sedang yang belum mencapai KKM sebesar 41,67%, ini berarti untuk mencapai ketuntasan secara klasikal 85,00% harus meningkatkan ketuntasan sebesar 26,67% lagi.

A. 2. Siklus I

Untuk mengetahui hasil peningkatan aktivitas belajar peserta

didik dan hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas XI KK 1 SMKN. 1Kayuagung, kabupaten Ogan Komering Ilir tahun pelajaran 2015/2016 dilakukan analisis.

Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar pada siklus pertama terhadap KD membaca teks berbentuk Hortatory, peneliti mengadakan test yang berbentuk Ulangan harian dalam bentuk ulangan KD, dari test ulangan KD didapat hasil sebagai berikut.

Tabel Hasil Ulangan KD Siklus I

| Nomor | Uraian | Hasil |
|-------|---------------------------------------|-------|
| 1 | Jumlah peserta didik | 24 |
| 2 | Nilai Rata | 76.04 |
| 3 | Jumlah peserta didik > KKM (KKM = 75) | 16 |
| 4 | Jumlah Peserta didik < KKM | 8 |
| | Persentase Ketuntasan Klasikal | 66,67 |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75

sebanyak 16 orang dari 24 peserta didik, ini berarti persentase ketuntasan klasikal sudah mencapai

66,67%, dan mencapai nilai rata-rata 76,04. Hasil belajar pada siklus Pertama ini dianggap belum tuntas karena belum mencapai ketuntasan klasikal yang ideal yaitu 85%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa malu mengajukan pertanyaan, malu menjawab pertanyaan, kurang aktif dalam memberikan pendapat, tidak membuka buku pengangan peserta didik, serta hanya sedikit sekali peserta didik yang membawa kamus bahkan ada peserta didik masih merasa bingung terhadap proses pembelajaran digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Dalam pengelolaan proses pembelajaran

Pada saat pengelolaan proses pembelajaran berdasarkan catatan pengamat masih ditemukan bahwa guru **tidak baik/kurang baik**

dalam beberapa hal seperti berikut ini:

- a) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b) Membentuk kelompok/team
- c) Mengecek penguasaan peserta didik
- d) Memberikan reward
- e) Menggunakan waktu dengan tepat

2. Aktivitas belajar peserta didik

- a) Sangat sedikit peserta didik berpartisipasi dalam: bertanya, menjawab pertanyaan, membuka buku referensi dan membuka kamus Bahasa Inggris.

3. Aktivitas guru

- 1) Guru tidak Memberikan motivasi
- 2) Guru tidak Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Guru tidak Memberikan bimbingan/berkeliling kelas
- 4) Guru tidak Memberikan tugas/PR

Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu

adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Dalam pengelolaan pembelajaran

- a) Guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran
- b) Guru sebaiknya lebih baik lagi dalam pembentukan kelompok/team
- c) Guru harus mengecek penguasaan siswa, dengan cara bertanya atau memberikan quiz
- d) Guru harus menyiapkan reward, seperti permen, coklat, dll
- e) Guru harus lebih pandai dalam menggunakan waktu dengan tepat

2. Aktivitas belajar peserta didik

- a) Guru harus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menciptakan kesempatan kepada siswa agar mereka berpartisipasi aktif dalam: bertanya, menjawab pertanyaan, membuka buku referensi dan membuka kamus Bahasa Inggris.

3. Aktivitas guru

- 1) Guru harus mampu memberikan motivasi agar mereka antusias dalam belajar
- 2) Guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran, agar peserta didik tahu apa yang harus mereka pahami diakhir pelajaran
- 3) Guru tidak boleh lupa mengontrol atau berkeliling kelas untuk memberikan bimbingan
- 4) Guru seharusnya memberikan tugas/PR sebagai tindak lanjut pembelajaran

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team game Tournament* dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

- b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan
Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II

dilaksanakan pada tanggal 24 April 2015 di kelas XI KK 1 dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes

formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II.

Aktivitas Belajar Peserta didik

Data analisis aktivitas belajar peserta didik pada siklus II dengan Standar kompetensi Reading teks berbentuk Poster, Banner, dan Advertisement selama proses pembelajaran koopearatif metode TGT Adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Aktivitas Belajar Siswa

| No | Pernyataan | %Aktivitas Siswa |
|----|--------------------------------------|------------------|
| 1 | Memperhatika penjelasan guru | 75,50 |
| 2 | Bertanya | 29,17 |
| 3 | Menjawab pertanyaan | 25,00 |
| 4 | Memberikan pendapat | 16,67 |
| 5 | Aktif dalam kelompok | 79,17 |
| 6 | Senang dan bersemangat dalam belajar | 83,33 |
| 7 | Membuka buku referensi | 54,17 |
| 8 | Membuka kamus bahasa Inggris | 16,67 |
| 9 | Membuat catatan | 100,00 |
| 10 | Berkompetensi untuk unggul | 79,17 |
| | % Rata-Rata Aktivitas siswa | 55,83 |

Merujuk pada table diatas bahwa rata-rata aktivitas peserta didik hanya mencapai 55,83%, dari 10 aspek penilaian, ada 2 aspek yang belum

begitu meningkat , yaitu; memberikan pendapat dan membuka kamus Bahasa Inggris.

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar pada siklus Kedua terhadap KD membaca teks berbentuk Poster, Banner and Advertisement,

peneliti mengadakan test yang berbentuk Ulangan Harian dalam bentuk ulangan KD, dari test ulangan KD didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Ulangan KD Siklus II

| Nomor | Uraian | Hasil |
|-------|---------------------------------------|-------|
| 1 | Jumlah peserta didik | 24 |
| 2 | Nilai Rata | 80.21 |
| 3 | Jumlah peserta didik > KKM (KKM = 75) | 21 |
| 4 | Jumlah Peserta didik < KKM | 3 |
| | Persentase Ketuntasan Klasikal | 87.50 |

Kemudian, melihat dari tabel 3 dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 80,21 dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 87.50% atau ada 3 peserta didik dari 24 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik sudah tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 66,67% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Setelah proses pembelajaran pada siklus II dan sudah diadakan Ulangan KD didapatlah nilai ketuntasan klasikal sebesar 87,50%. Proses pembelajaran digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. dari hasil kedua test dapat diketahui bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II lebih besar dari pada ketuntasan klasikal pada siklus I, dengan perubahan dari 66,67% menjadi 87,50% atau meningkat sebesar 20,83%.

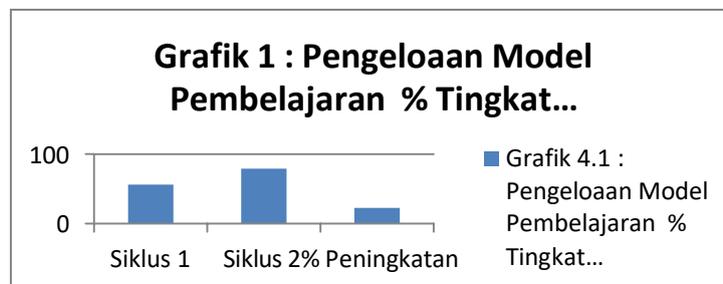
1. Pengelolaan

Model Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, aktivitas pengelolaan model pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament pada siklus

II. Aktivitas pengelolaan pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 56,22 % dan pada siklus II telah mencapai 78,85%, ini berarti telah mengalami peningkatan rata-rata aktivitas pengelolaan model pembelajaran sebesar 22,63 %

Grafik Pengelolaan Model Pembelajaran

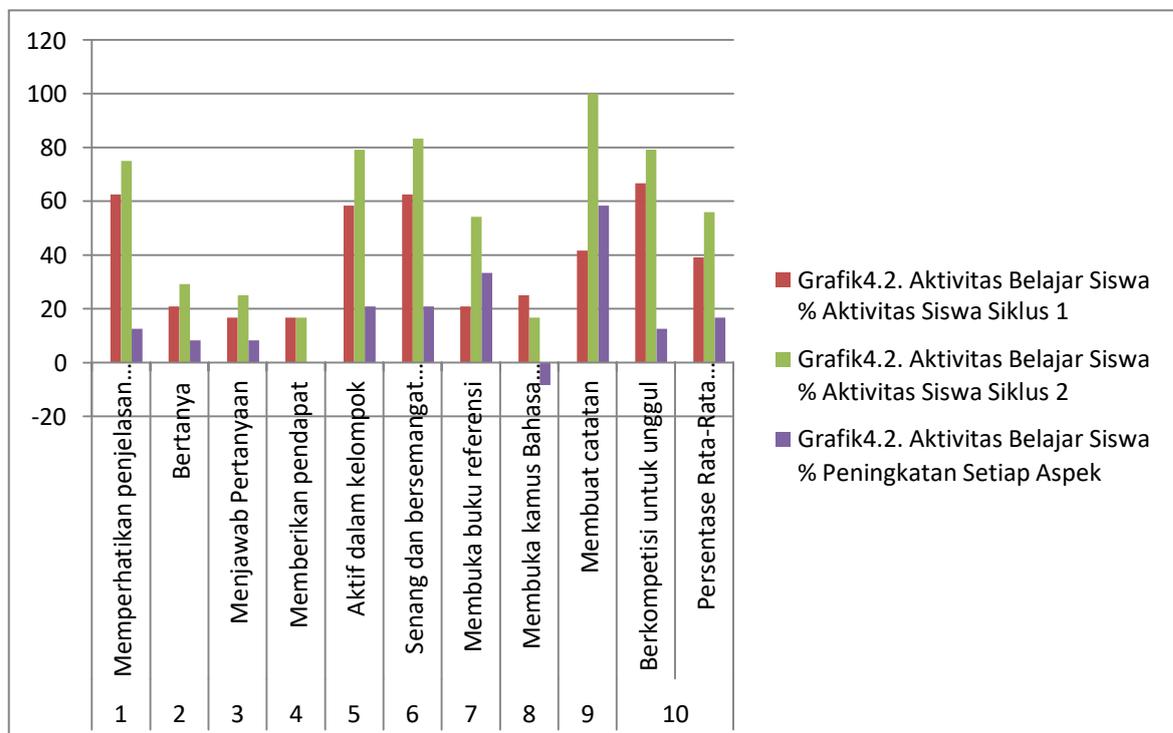


b. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Data analisis aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dengan SK-KD reading tentang narrative dan siklus II dengan Standar kompetensi Reading teks berbentuk Poster, Banner, dan Advertisement, kedua materi pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu Model Pembelajaran

Kooperatif tipe Team game Tournament. Dari kedua siklus, ada 10 aspek aktivitas yang diamati sehingga akhirnya didapati data bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 39,17% dan pada siklus II sebesar 55,83% dengan peningkatan sebesar 16,67%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik di bawah ini.

Grafik Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik/Siswa

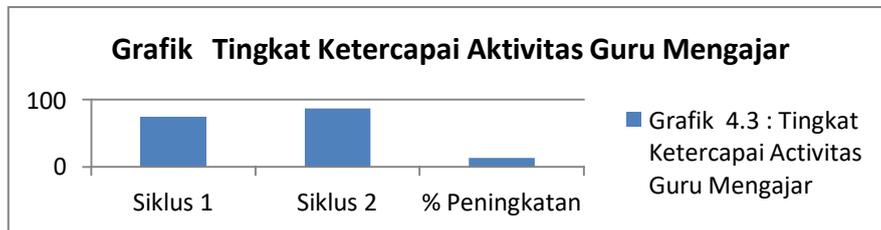


c. Aktivitas Guru Mengajar

Aktivitas guru mengajar dala PTK ini merupakan suatu kegiatan yang harus diamati, Setelah melaksanakan Aktivitas mengajar pada siklus I dan siklus II, Peneliti telah mendapatkan data yang melalui instrument yang dibantu oleh guru lain sebagai pengamat. Data yang diperoleh

menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas guru mengajar hanya mencapai 73,33% dan pada siklus II sudah mencapai 86,67%, data ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mengajar dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan sebesar 13,34%. Data aktivitas guru mengajai dapat juga dilihat pada Grafik berikut ini.

Grafik 3. Hasil Aktivitas Guru Mengajar



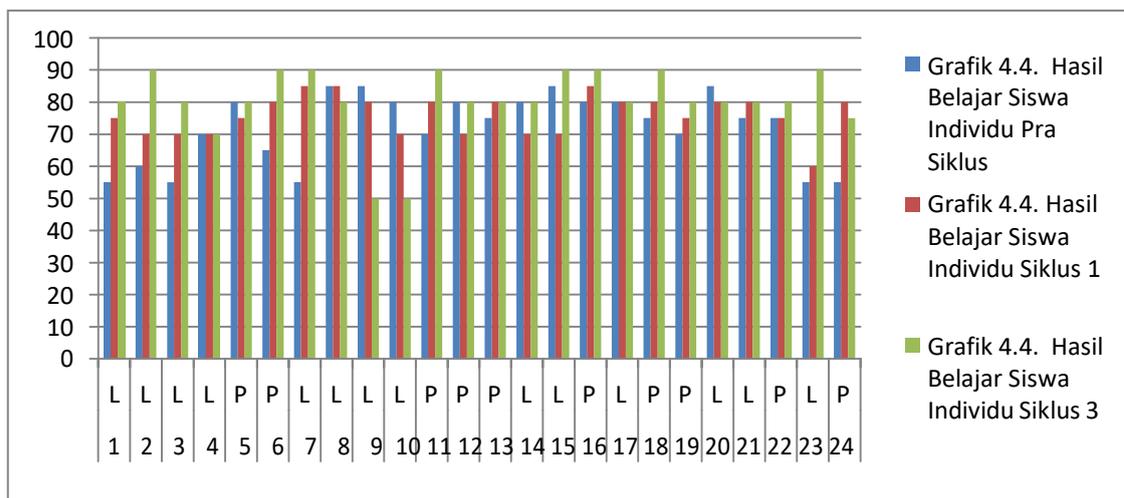
Dari tabel diatas jelas bahwa aktivitas guru mengajar sudah mengalami peningkatan dari 73,33% meningkat menjadi 86,67 dengan presentase peningkatan 13,34%.

d. Hasil Test Belajar Peserta Didik/Siswa

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar pada siklus I dan

pada siklus II terhadap SK-KD reading tentang Narrative pada siklus I dan SK- KD membaca teks berbentuk Poster, Banner and Advertisement pada siklus II, maka didapat hasil belajara peserta didik seperti pada Grafik 4.4. Berikut ini.

Grafik Hasil Belajar Siswa Individu

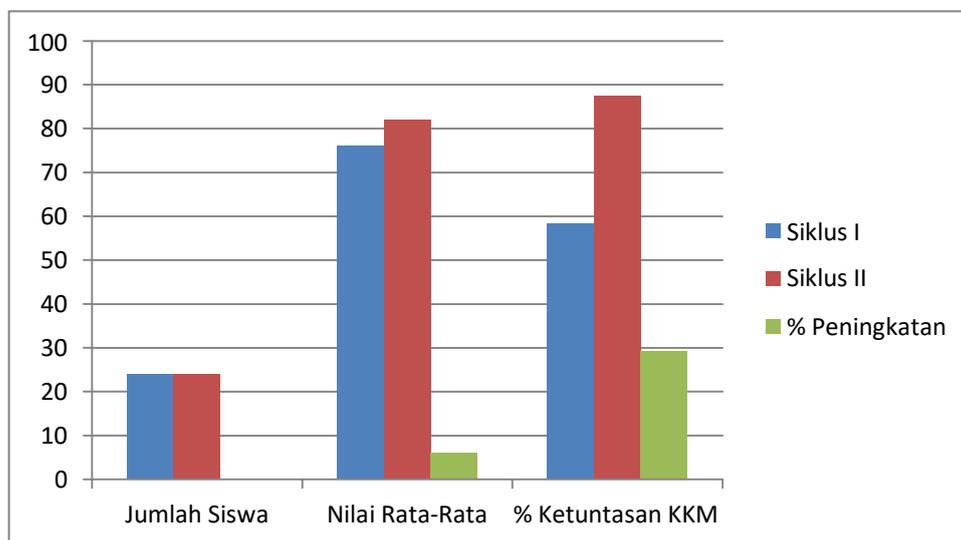


Berdasarkan hasil ulangan KD pada siklus I dan II kita dapatkan data sebagai berikut;

1. Jumlah peserta Didik yang ikut ulangan KD pada siklus I dan II sama

2. Pada siklus I didapat nilai rata-rata siswa sebesar 76,04, sedangkan pada siklus II sebesar 80,21 dengan peningkatan 4,17.
3. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM (KKM = 75) pada siklus I hanya 16 orang atau 66,67% dari 24 orang, sedangkan pada siklus II yang melebihi KKM mencapai 21 peserta didik atau 87,50% dan ini artinya menunjukkan ada peningkatan sebesar 20,83%.
4. Sebaliknya peserta didik yang tidak mencapai KKM pada siklus I sebanyak 8 orang atau 33,33% sedangkan pada siklus II hanya tinggal sebanyak 3 orang atau 12,50%.
5. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 66,67% sedangkan pada siklus II sebesar 87,50%, ini berarti ada peningkatan ketercapaian klasikal sebesar 20,83%.

Grafik Persentase Ketuntasan KKM Klasikal



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar belajar Bahasa Inggris peserta didik

khusus SK-KD reading tentang Hortatory, Narrative, Poster, Banner, dan Advertisement.

Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa dari 10 aspek penilaian hanya mencapai 39,17%, sedangkan pada siklus II dapat berubah menjadi 55,83% . Pada aktivitas belajar peserta didik jelas mengalami peningkatan sebesar 16,67%.

Hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan, yang terlihat dari perkembangan hasil belajar peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I dan dilanjutkan dengan siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai tuntas KKM pada pra siklus yaitu 58,33%. Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas KKM yaitu 66,67 % sedangkan pada siklus II jumlah

siswa yang tuntas mencapai KKM yaitu 87,50 %.

Nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus yaitu 72,04, pada siklus I meningkat menjadi 76,04, dan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 80,21. Dengan kata lain hasil belajar siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,83%. Pada pra siklus ketuntasan klasikal belum dapat tercapai. Pada siklus I ketuntasan klasikal belum dapat tercapai juga. Pada siklus II Ketuntasan klasikal dapat tercapai karena telah melebihi 75 % dari jumlah peserta didik telah tuntas KKM. Dengan demikian dapat dikatakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan hasil temuan dan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* maka disarankan :

- a. Kepala sekolah hendaknya memberikan pembinaan kepada guru-guru untuk

mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament.

- b. Bagi guru bidang studi Bahasa Inggris untuk dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
- c. Bagi teman sejawat sebagai observer yang akan melaksanakan penelitian hendaknya lebih memperhatikan ketelitian dalam penyusunan langkah-langkah dalam prosedur penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press. UNESA.
- Kemmis, S. dan Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria Dearcin University Press. PT. Grafindo Persada
- Saco. 2006. *Cooperatif Learning*. (online). (<http://fromlearning-forteaching.blogspot.com>. diakses 18 Mei 2015).
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.