

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Unit Self-Test dengan Metode TGT (Team Game Tournament) pada Siswa Kelas VIII C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya

Asmawati

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in learning motivation which will ultimately improve student learning outcomes in learning English Class VIII.C with the application of TGT (Team Game Tournament) on the self-test unit material at MTs Negeri 2 Pidie Jaya. This type of research includes action research. The subjects of this study were students of Class VIII.C at MTs Negeri 2 Pidie Jaya. The results of this study indicate: Through the results of classroom action research at MTs Negeri 2 Pidie Jaya there was an increase in learning motivation, namely in the first cycle the average was 68.10 while in the second cycle it was 80.00. Before learning with the TGT (Team Game Tournament) method, the student's score was 60.71. In the first cycle, the students' evaluation results in the English Subject Self-test Unit got an average score of 70.00, while in the second cycle the average score was 80.00. From this study, there was an increase in learning completeness by 33% in the first cycle and 95% in the second cycle. Thus, it can be concluded that the implementation of classroom action research through the TGT (Team Game Tournament) method of learning English in the unit self-test material can increase learning motivation which in itself can improve learning outcomes in Class VIII.C students of MTs Negeri 2 Pidie Jaya .

MTsN 2 Pidie Jaya, Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek bahasan yang sangat luas dan dibangun melalui proses penalaran yang dinamis, sehingga keterkaitan antar konsep dalam Bahasa Inggris bersifat penjelasan. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah melatih cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten.

Pembelajaran Bahasa Inggris tidak juga tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas Bahasa Inggris dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000: 24).

Penguasaan kemampuan Bahasa Inggris (language skill) merupakan sebuah syarat mutlak yang harus dimiliki di era komunikasi dan globalisasi saat ini. Pembelajaran Bahasa Inggris (Language Learning) di jenjang SMP/MTs merupakan materi pokok sebagai bagian dari fungsi pengembangan diri siswa dalam bidang Ilmu Pengetahuan,

ARTICLE HISTORY

Submitted 11 April 2022

Revised 12 April 2022

Accepted 13 April 2022

KEYWORDS

Enhancement, learning outcomes of english language, unit self test materials, team game tournament method

CITATION (APA 6th Edition)

Asmawati. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Unit Self-Test dengan Metode TGT (Team Game Tournament) pada Siswa Kelas VIII C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan. Volume 1 (1)*, page. 93 - 99

*CORRESPONDANCE AUTHOR

asmawatimtsn2pijay@gmail.com

teknologi dan seni yang diharapkan setelah menamatkan studi, Mereka mampu tumbuh dan berkembang menjadi individu yang cerdas, terampil dan berkepribadian sebagai bekal hidup di masa mendatang.

Penguasaan materi pelajaran Bahasa Inggris dalam jenjang SMP/MTs meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, yaitu: Kosa Kata, Tata Bahasa dan Pronunciation sesuai dengan tema sebagai alat pencapai tujuan. Dari ke empat keterampilan berbahasa di atas, Writing (menulis) merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang dirasa sering menjadi masalah bagi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut sangat menarik untuk diteliti mengingat kemampuan menulis (writing ability) sangatlah dipengaruhi oleh penguasaan kosa kata, struktur bahasa dan kemampuan siswa dalam merangkai kata menjadi sebuah teks yang berterima. Perbedaan secara grammatical antara bahasa Inggris sebagai bahasa asing dan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama merupakan masalah yang sering timbul pada saat belajar menulis.

Memperhatikan tujuan yang dikandung oleh mata pelajaran Bahasa Inggris maka seharusnya pembelajarannya di sekolah-sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi peserta didik. Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen, seperti guru, murid, bahan ajar dan sarana lain yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh peneliti menyatakan bahwa hasil Belajar Bahasa Inggris siswa rendah, berdasarkan ketuntasannya siswa belum dapat dikatakan tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila \geq (KKM) 70.

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar. Prestasi belajar Bahasa Inggris untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas dan perlu hafalan. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 33% hanya 7 siswa yang telah memenuhi standar ketuntasan minimal. Dengan rata-rata kelas sebesar 60,71.

Dari uraian di atas dapat diasumsikan bahwa mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah disebabkan kurang dikemasnya dengan metode yang menarik, menantang dan menyenangkan. Para guru sering kali menyampaikan materi bahasa Inggris apa adanya (konvensional), sehingga pembelajaran bahasa Inggris cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang pada gilirannya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjukkan hal ini. Pertama, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Kedua, siswa kurang memiliki keberanian untuk merumuskan gagasan sendiri. Dan ketiga, siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman lainnya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar pengetahuan sosial yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Belajar aktif merupakan

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Unit Self-Test dengan Metode TGT (Team Game Tournament) pada Siswa Kelas VIII C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya |95

langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari dengan baik. Belajar aktif membantu untuk mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan dan mengerjakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai (Silberman, 2001).

Slavin (2008), menyatakan bahwa berbagai jenis pembelajaran aktif diantaranya: Student Teams Achievement Devisons (STAD), Teams Games Tournament (TGT), Jigsaw, Team Accelerated Instruction (TAI) dan CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition). Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (Teams Games Tournament). Metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk semu bidang studi, TGT (Teams Games Tournament) merupakan metode yang sesuai dengan pokok bahasan ini.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII.C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya”.

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran sebelum pelaksanaan tindakan kelas guru mengajar secara konvensional. Guru cenderung mentransfer ilmu kepada siswa, sehingga siswa hanya mendengar dan siswa kurang aktif bahkan cenderung bosan. Proses pembelajaran tampak kaku karena siswa hanya melihat dan mendengar apa yang dijelaskan gurunya. Itu semua berdampak pada hasil nilai siswa di Kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya. Dengan demikian motivasi belajar siswa sangat hal ini menyebabkan kurang efektifnya proses belajar mengajar di kelas tersebut. Sehingga menurunnya hasil belajar siswa dan bahkan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah nilai KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70. Berikut Hasil belajar pada kondisi awal dapat diketahui melalui tabel di bawah ini;

Tabel 1. Perolehan Data Hasil Belajar Sebelum Diberikan Tindakan

Prestasi Belajar	Hasil Tes Pra Siklus (Skor Dasar)	
	Banyak Siswa	Persentase (%)
Jumlah siswa tuntas belajar (skor ≥ 70)	7	33%
Jumlah siswa tidak tuntas belajar (skor ≤ 69)	14	67%
Rata-rata kelas	60,71	

B. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan tanggal 15 Februari 2017. Data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I, yaitu data hasil belajar dan data hasil observasi selama proses pembelajaran. Berikut akan dibahas paparan dari kedua data tersebut. Setelah dilakukan pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I diperoleh data hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Data Hasil Belajar Siklus I

Prestasi Belajar	Hasil Tes Siklus I (Skor Dasar)	
	Banyak Siswa	Persentase (%)
Jumlah siswa tuntas belajar (skor ≥ 70)	10	48%
Jumlah siswa tidak tuntas belajar (skor ≤ 70)	11	52%
Rata-rata kelas	68,10	

Pada tabel menunjukkan nilai rata 68,10. hal ini berarti bahwa nilai rata-rata siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70. pada siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 10 siswa (48%). Hasil ini dirasa masih kurang karena belum mencapai persentase tuntas belajar kalsikal yang telah ditentukan yaitu 85%. Untuk ini perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Data hasil pelaksanaan tindakan siklus I seperti yang dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dengan menerapkan model Team Game Tournament (TGT) masih kurang memuaskan. Untuk itu peneliti melaksanakan tindakan lanjutan, yaitu berupa pelaksanaan tindakan siklus II guna memperbaiki hasil pembelajaran pada siklus I. Tindakan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 dan 16 Maret 2017. Setelah dilakukan pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I diperoleh data hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

Prestasi Belajar	Hasil Tes Siklus I (Skor Dasar)	
	Banyak Siswa	Persentase (%)
Jumlah siswa tuntas belajar (skor ≥ 70)	20	95%
Jumlah siswa tidak tuntas belajar (skor ≤ 69)	1	5%
Rata-rata kelas	80,00	

Pada tabel 4.3 menunjukkan nilai rata 80,00. hal ini berarti bahwa nilai rata-rata siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 70. pada siklus II siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 20 siswa (95%). Hasil ini telah mencapai persentase ketuntasan belajar kalsikal yang telah ditentukan yaitu 85%. Hal ini

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Unit Self-Test dengan Metode TGT (Team Game Tournament) pada Siswa Kelas VIII C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya |97
menunjukkan bahwa rata-rata tuntas belajar klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 95%. Secara visual tuntas belajar klasikal pada siklus II

D. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

Peneliti mengamati siswa pada waktu pembelajaran. Apakah dengan melakukan penerapan metode Team Game Tournament (TGT) dapat membantu siswa untuk memahami konsep manusia. Berdasarkan observasi setelah guru memodifikasi metode Team Game Tournament (TGT) dalam praktek Bahasa Inggris dengan penyampaian materi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik, senang dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Guru membimbing siswa, mengadakan evaluasi dan mengolah data yang diperoleh, mengidentifikasi dan menginterpretasi data untuk menentukan tingkat pencapaian tindakan. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran penerapan metode TGT (*Team Game Tournament*) memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris terhadap materi "Unit self-test" yang telah disampaikan guru selama dua siklus.

Pembelajaran pada kondisi awal hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sebelum menggunakan Metode Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yaitu nilai rata-ratanya hanya 60,71 dengan ketuntasan belajar sebesar 33% atau hanya 7 siswa yang sudah mencapai KKM. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan metode ceramah, siswa hanya duduk dan mendengarkan. Guru menjelaskan materi sehingga keterlibatan siswa kurang didalam proses pembelajaran tersebut. Ini menyebabkan turunnya motivasi belajar para siswa yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar. Pada pelaksanaan tindakan siklus I ternyata terdapat adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar yaitu nilai rata-rata siswa mencapai 68,10 dengan ketuntasan belajar sebesar 48% atau sebanyak 10 siswa yang sudah mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan Metode TGT (*Team Game Tournament*) yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar. Walaupun sudah terdapat peningkatan hasil belajar namun belum memuaskan karena pencapaian target KKM belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan pada tindakan siklus II dengan merevisi segala kelemahan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada siklus II ternyata terjadi peningkatan, yang mana nilainya mencapai 80,00, dengan ketuntasan belajar mencapai 95%. Jelas terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dikarenakan para siswa sudah menunjukkan respon yang positif pada saat proses pembelajaran. Para siswa sudah mau mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran penerapan metode TGT (*Team Game Tournament*) dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan, menjelaskan materi yang tidak dimengerti siswa, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab.

Tabel 4. Hasil Analisis Nilai Penguasaan Konsep Bahasa Inggris Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1	Tuntas	7	33%	10	48%	20	95%
2	Belum Tuntas	14	67%	11	52%	1	5%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Dari tabel tersebut dapat dilihat hasil tindakan pada setiap putaran/siklus. Pada siklus I sampai ke II dari penerapan metode TGT (*Team Game Tournament*) setiap siswa mengalami peningkatan. Siswa dapat meraih kompetensi yang lebih baik sehingga kompetensi rata-rata Kelas VIII.C 68,10 naik menjadi 80,00 ini dapat diartikan bahwa pada putaran/siklus I secara kelompok dengan penggunaan metode TGT (*Team Game Tournament*) pada pembelajaran Bahasa Inggris hasilnya adalah cukup baik. Namun peneliti berkeinginan meningkatkan dengan menyempurnakan kekurangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana terurai pada Bab IV, kiranya untuk menandai akhir dari penulisan laporan ini dapat ditarik beberapa kesimpulan penting sebagai jawaban atas masalah-masalah penelitian yang telah dikemukakan di awal penelitian/tulisan, sebagai berikut: 1) Penerapan metode TGT (*Teams Game Tournament*) terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII.C MTs Negeri 2 Pidie Jaya Tahun Pelajaran terhadap materi pokok pembelajaran "Unit self-test" pada Bidang Studi Bahasa Inggris. Peningkatannya sangat signifikan, dari 48% pada siklus pertama menjadi 95% pada siklus kedua, yang berarti prestasi belajar dan aktivitas belajar siswa lainnya mengalami kenaikan sebesar 47%. 2) Penerapan metode TGT (*Teams Game Tournament*) terbukti juga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris dan ketuntasan belajar siswa Kelas VIII.CI MTs Negeri 2 Pidie Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017 terhadap materi pokok pembelajaran "Unit self-test" pada Bidang Studi Bahasa Inggris, suatu peningkatan yang boleh dibilang sangat luar biasa signifikan, dari 48% yang belum tuntas pada siklus pertama menjadi 4% pada siklus kedua. Itu artinya, penerapan metode TGT (*Teams Game Tournament*) sampai akhir siklus kedua terbukti berhasil menuntaskan pembelajaran 95% dari 21 siswa subyek penelitian.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Asma, N. (2006). Model Pembelajaran Kooperatif. *Jakarta: Depdiknas Dikti.*
- Dimiyati dan Mujiono. (2008). Belajar dan Pembelajaran. *Jakarta : Rineka Cipta.*
- Emildadiany, N. (2008). Cooperative Learning Teknik TGT (Team Game Tournament). *Online [http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learningteknik-TGT \(Team Game Tournament\)/](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learningteknik-TGT-Team-Game-Tournament/) [diakses 28/12/15]*
- Hadis, A. dan Nuryahati. (2010). Manajemen Mutu Pendidikan. *Bandung: Alfabeta.*
- Isjoni. (2010). Kooperatif Learning. *Bandung: Alfabeta.*
- Kurnia, I. (2007). Perkembangan Belajar Peserta Didik. *Jakarta: DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS.*

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Unit Self-Test dengan Metode TGT (Team Game Tournament) pada Siswa Kelas VIII C di MTs Negeri 2 Pidie Jaya | 99

Munib, A. (2009). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Semarang: UPT MKK UNNES.*

Paul. (2011). Pengertian Dokumentasi. *Online <http://wawanjunaidi.blogspot.com/2011/12/pengertian-dokumentasi.html> [diakses 10/12/2015].*

Poerwanti, E. dkk. (2008). Asessmen Pembelajaran. *Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.*

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. *Jakarta: Rineka Cipta.*

Suprijono, A. (2011). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*

Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Inovatif Progresif. *Jakarta: Kencana.*

Yonny, A. (2010). Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. *Yogyakarta: Familia.*

Yusfy. (2011). Pengertian Aktivitas Belajar. *Online <http://id.shvoong.com/socialsciences/education/2241185-pengertian-aktivitas-belajar/> [diakses 28/12/15]*