ISSN 2548-3005 (PRINT) ISSN 2655-6375 (ONLINE)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GROUP TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MATERI MENYUSUN TEKS DESKRIPTIF PADA SISWA KELASVII A SMPN 4 PONOROGO SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Purwiasri, S.Pd.
SMPN 4 Ponorogo

ABSTRAKSI

Menulis merupakan kegiatan kebahasaan yang memegang peran penting dalam dinamika peradaban manusia. Melalui kegiatan menulis pula orang dapat mengambil manfaat bagi perkembangan dirinya. Sayangnya dalam pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 4 Ponorogo menunjukkan adanya indikasi penurunan. Salah satu hal yang bisa dianggap sebagai penyebab adalah kurangnya variasi mengajar yang baik. Oleh karena itu maka diadakanlah PTK ini. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Peningkatan hasil bekajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Group Tournament* Pada Siswa Kelas VII A SMPN 4 Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 (2) Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran model *Team Group Tournament* terhadap aktivitas belajar bahasa Inggris secara klasikal pada siswakelasVII A SMPN 4 Ponorogo Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini diadakan di SMP Negeri 4 Ponorogo semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berlangsung selama 2 bulan dengan 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan model *Team Group Tournament* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (61,76%), siklus II (76,47%), siklus III (94,12%). Demikian juga Penerapan model *Team Group Tournament* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa yang ditunjukan dengan skor hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan prosentase keaktifan siswa yaitu siklus I (23,53%), siklus II (73,53%) dan siklus III (91,18). Dengan demikian siswa yang diajardenganmenggunakan model Pembelajaran *Team Group Tournament*,KBM menjadi lebih baik bila dibandingkan dengan teknik ceramah dan penugasan, dan persentase ketuntasan belajar pun lebih tinggi disbanding dengan yang tidak menggunakan model Pembelajaran *Team Group Tournament*.

Kata kunci : Hasil Belajar, *Team Group Tournament*

PENDAHULUAN

Idealnya siswa kelas VII A semester 2 mampu menulis teks deskriptif meskipun sangat sederhana yaitu menggunakan generic struktur yang tepat, memilih kosa kata yang tepat berdasarkan tema dan penggunaan simple present. Dan juga mampumenggambarkan suatu objek sehingga pembaca bisa seolah-olah melihat dan merasakan apa yg tertulis didalam teks tersebut.

Kenyataannya melihat hasil ulangan harian yang penulis lakukan terhadap siswa kelas VII A semester II siswa SMPN 4Ponorogo aspek kemampuan menulis siswa, hanya sekitar 50% siswa saja yang tuntas, untuk itu perlu dilakukan perbaikan. Hal ini disebabkan metode pembelajaran menulis yang diterapkan guru di sekolah masih menggunakan metode/strategi pembelajaran tradisional atau konvensional. Pembelajaran menulis yang dilakukan hanya mengembangkan ide dan pikiran dari topik yang ada. Sehingga siswa menggunakan waktu yang lama untuk menemukan kosa kata dan kalimat yang tepat. Bisa juga disebabkan rendahnya minat siswa atau kurangnya perbendaharan kata siswa.Atau mungkin Penguasaan simple present yang rendah atau belum dimanfaatkannya alat peraga dan berbagai kemungkinan lain yang menyebabkan rendahnya ketuntasan klasikal mereka.

Sebagai seorang guru, penulis selalu memikirkan untuk memecahkan masalah-masalah yang di hadapi dalam proses belajar mengajar termasuk juga rendahnya kemampuan menulis paragraf deskripsi yang dihadapi siswa dan penulis mencoba untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui penerapan model pembelajaran *Team Group Tournament*. Diharapkan dengan menggunakan metode ini

akan dicapai kemajuan yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa.

Berkaitan dengan hal di atas, penulis mencoba menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* dan pendekatan *Cooperative Learning* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament*. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul, "*Penerapan Model Pembelajaran Team Group Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Menyusun Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas VII A SMPN 4 Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019".*

Rumusan Masalah

1. Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Menyusun Teks Deskriptif Siswa Kelas VII A SMPN 4PonorogoSemester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII A SMPN 4Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan hasil belajar Kemampuan Menulis Menyusun Teks Deskriptif Siswa Kelas VII A SMPN 4Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Mengetahui Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament*dapat Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII A SMPN 4Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Manfaat Penelitian

Bagi Peneliti, 1) Mengembangkan model pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kompetensi menulis siswa. 2) Membantu memperbaiki / meningkatkan proses hasil belajar dan mengajar. 3) Meningkatnya kesadaran untukmenyusunan karya ilmiah khususnya PTK dan meningkatakan kualitas profesionalisme guru.

Bagi Siswa, 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks bentuk *descriptive* yang berterima dan mudah dipahami. 2) Meningkatkan rasa senang dan motivasi belajar. 3) Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menulis teks sederhana.

Bagi Sekolah, Melalui model pembelajaran *Team Group Tournament* dapat membantu memperbaiki pembelajaran Bahasa Inggris, juga peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 4Ponorogo.

Hakekat belajar mengajar

Belajar merupakan proses perubahan prilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti pengorganisasian pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru. Jadi hakekat belajar adalah perubahan.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah data berupa angka yang digali dari tes dan atau pengamatan terhadap kemampuan siswa. Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu hasil belajar kognitif, hasil belajar psikomotorik dan hasil belajar afektif.

Model Pembelajaran *Team Group Tournament*

Teams Games-Tournaments (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008). Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Games Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah

setelah siswa bekerja dalam tim (sama dengan TPS).

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. (Suharsimi Arikunto, 2006).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data-data untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Data yang diperlukan peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian adalah data hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor.

Teknis Analisis Data

Analisis data pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan teknik kualitatif (deskriptif). Sedangkan analisis data peningkatan perolehan hasil belajar siswa dan kelompok menggunakan teknik kuantitatif.

Keberhasilan tindakan pada penelitian ini diketahui dari adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan perolehan hasil belajar pada masing – masing siklus. Indikator ketuntasan hasil belajar siswa adalah bila siswa telah mencapai 75 % nilai maksimal sedangkan Indikator ketuntasan hasil belajar kelas adalah bila terdapat 80 % siswa telah belajar tuntas.

Rencana Tindakan

Siklus Penelitian

SIKLUS ke-1

Tahap Perencanaan (Planning), mencakup: 1) Menganalisis Silabus/Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Team Group Tournament. 3)* Merancang model pembelajaran individu. 4) Mendiskusikan penerapan model pembelajaran interaktif. 5) Menyiapkan instrumen (angket, pedoman observasi, tes akhir). 6) Menyusun kelompok belajar peserta didik. 7) Merencanakan tugas kelompok.

Tahap Melakukan Tindakan (Action), mencakup: 1) Melaksanakan langkah-langkah sesuai perencanaan. 2) Menerapkan model pembelajaran individu. 3) Melakukan pengamatan terhadap setiap langkah-langkah kegiatan sesuai rencana. 4) Memperhatikan alokasi waktu yang ada dengan banyaknya kegiatan yang dilaksanakan. 5) Mengantisipasi dengan melakukan solusi apabila menemui kendala saat melakukan tahap tindakan.

Tahap Mengamati (observation), mencakup: 1) Melakukan diskusi dengan guru Ketrampilan dengan teman sejawat maupun dalam kelompok MGMP Ketrampilan dan kepala sekolah untuk rencana observasi. 2) Melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran individuyang dilakukan guru kelas VII A. 3) Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi saat penerapan model pembelajaran individu. 4) Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan-kelemahan atau kekurangan yang dilakukan guru serta memberikan saran perbaikan untuk pembelajaran berikutnya.

Tahap refleksi (Reflection), mencakup: 1) Menganalisis temuan saat melakukan observasi pelaksanaan observasi. 2) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan model pembelajaran individu dan mempertimbangkan langkah selanjutnya. 3) Melakukan refleksi terhadap penerapan model pembelajaran individu. 4) Melakukan refleksi terhadap kreativitas peserta didik dalampembelajaran Ketrampilan. 5) Melakukan refleksi terhadap hasil belajar peserta didik.

SIKLUS ke-2

Tahap Perencanaan (Planning), mencakup: 1) Mengevaluasi hasil refleksi, mendiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya. 2) Mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran. 3) Merancang perbaikan berdasarkan refleksi siklus 1.

Tahap Melakukan Tindakan (Action), mencakup: 1) Melakukan analisis pemecahan masalah. 2) Melaksanakan tindakan perbaikan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Team Group Tournament*.

Tahap Mengamati (observation), mencakup: 1) Melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran*Team Group Tournament*. 2) Mencatat perubahan yang terjadi. 3) Melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberikan balikan.

Tahap Refleksi (Reflection), mencakup: 1) Merefleksikan proses pembelajaran *Team Group Tournament.* 2) Merefleksikan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Team Group Tournament.* 3) Menganalisis temuan dan hasil akhir penelitian. 4) menyusun rekomendasi.

SIKLUS ke-3

Merupakan kelanjutan dari siklus 2.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif I dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan metode *Team Group Tournament*, dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilakasanakan pada Kamis tanggal 29Maret 2019 di Kelas VII A dengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanaan metode *Team Group Tournament* melalui tahapan sebagai berikut : Langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif *Team Group Tournament* sebagai berikut :

- **Step 1:** Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- **Step 2:** Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- **Step 3:** Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- **Step 4:** Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

1. Guru menempatkan siswa pada meja turnamen (6 orang, mewakili kelompok). dalam meja terdapat 18 lembar kartu permainan, 18 lembar kartu jawaban, 18lembar kartu skor bernilai 1 per kartu.
2. Guru menentukan nomor urut siswa secara diundi atau hompimpah Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I dan yang lain menjadi penantang I, II, III, IV dan V
3. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor dan mendapat kartu skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada). Kartu yang tidak dapat dijawab oleh semua peserta tidak boleh diikutkan lagi untuk dikocok.
7. Demikian dilakukan pembaca I diberi kesempatan sampai 3 kali, Selanjutnya berpindah ke pembaca II sebagai pengocok dan penjawab kartu soal. Siswa yang telah mendapat tiga kartu skor tidak diperkenankan menjawab soal. Demikian seterusnya sampai ke 18 kartu telah terbaca semua. siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
9. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
10. Guru menutup pelajara dan membuat kesimpulan atau jika masih ada waktu bisa melanjutkan turnamen, dengan menggunakan kartu lain pada sesi kedua. guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Pada akhir proses belajar- mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I Hasil Observasi Aktivitas Siswa berdasarkan indicator/aktivitas siswa Siklus I adalah Siswa yang aktif bertanya 31 (86,11%). Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok adalah 26 (72,22%). Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok adalah 27 (75%). Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran adalah 22 (61,11%). Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman adalah 28 (77,78%). Keaktivan siswa secara klasikal adalah 74,44%.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa. Keaktifan siswa dalam KBM masih rendah hal itu nampak dari masih minimnya siswa yang aktif yakni keaktivan siswa secara klasikal hanya 74,44%.

Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar ini meliputi nilai kelompok berupa (1) hasil pengerjaan LKS (2) hasil Game/Tournament, (3) hasil tes formatif yang diberikan diakhir siklus. Hasil tes formatif untuk mengukur hasil belajar siswa tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut :

(1) Hasil Pengerjaan LKS Siklus 1 adalah : Kelompok 1 mendapatkan nilai 50, Kelompok 2 mendapatkan nilai 60, Kelompok 3 mendapatkan nilai 50, Kelompok 4 mendapatkan nilai 60, dan Kelompok 5 mendapatkan nilai 55. Diperoleh nilai rata-rata 57,50.

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 6 dengan skor/nilai 70. Sedangkan nilai rata-rata pengerjaan LKS sebesar 57,50.

(2) Hasil Game/Tournament Siklus 1 adalah : Kelompok 1 mendapatkan skor 2 dan nilai 66,67. Kelompok 2 mendapatkan skor 3 dan nilai 100. Kelompok 3 mendapatkan skor 1 dan nilai 33,33. Kelompok 4 mendapatkan skor 1 dan nilai 33,33. Dan Kelompok 5 mendapatkan skor 1 dan nilai 33,33. Nilai rata-rata 55,56.

Data diatas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 2 yang mendapatkan 3 kartu skor benar sehingga memperoleh skor 100 sebab dapat menjawab 3 soal secara benar. Nilai rata-rata kelas dari permainan game adalah 55,56.

(3) Hasil Tes Formatif Siklus 1 : 8 siswa mendapat nilai 55; 10 siswa mendapat nilai 60; 1 siswa mendapat nilai 65; 3 siswa mendapat nilai 69; 7 siswa mendapat nilai 70; 6 siswa mendapat nilai 75. Nilai rata-rata 65,30.

Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 65,30, masih di bawah standar. Apabila nilai rata-rata pengerjaan LKS (57,50) nilai rata-rata game (55,56) dan nilai rata-rata tes formatif disatukan untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh nilai sebesar 59,45 masih di bawah nilai ketuntasan ideal yakni 75.

Pada siklus I, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode *Team Group Tournament* sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut : 1) Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. 2) Guru kurang belum maksimal dalam pengelolaan waktu. 3) Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung

d. Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk ilakukan pada siklus berikutnya. 1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. 2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan. 3) Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Dipersiapkan

juga lembar observasi pengelolaan metode *Team Group Tournament* dan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada Kamis tanggal 16April 2019 di Kelas VII A dengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanan metode *Team Group Tournament* melalui tahapan sebagaimana pada siklus 1.

Data Aktivitas Kegiatan Belajar Siswa

Data aktivitas kegiatan belajar siswa ini diperoleh dari pengamatan atau observasi yang melibatkan teman sejawat sebagai kolaborator. Adapun data hasil penelitian pada siklus II Hasil Observasi Aktivitas Siswa berdasarkan indicator/aktivitas siswa Siklus II adalah : Siswa yang aktif bertanya 31 (86,11%). Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok adalah 29 (80,56%). Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok adalah 27 (75%). Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran adalah 28 (77,78%). Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman adalah 29 (80,56%). Keaktivan siswa secara klasikal adalah 81,08%.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa. Keaktifan siswa dalam KBM sudah cukup bagus siswa yang aktif yakni keaktivan siswa secara klasikal ada 81,08%.

Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar ini meliputi nilai kelompok berupa (1) hasil pengerjaan LKS (2) hasil Game/Tournament, (3) hasil tes formatif yang diberikan diakhir siklus. Hasil tes formatif untuk mengukur hasil belajar siswa tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

(1) Hasil Pengerjaan LKS Siklus 1 adalah : Kelompok 1 mendapatkan nilai 75, Kelompok 2 mendapatkan nilai 80, Kelompok 3 mendapatkan nilai 75, Kelompok 4 mendapatkan nilai 80, dan Kelompok 5 mendapatkan nilai 75. Diperoleh nilai rata-rata 77,50.

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 2, 4 dan 6 dengan skor/nilai 80. Sedangkan nilai rata-rata pengerjaan LKS sebesar 77,50.

(2) Hasil Game/Tournament Siklus 1 adalah : Kelompok 1 mendapatkan skor 3 dan nilai 100. Kelompok 2 mendapatkan skor 2 dan nilai 66,67. Kelompok 3 mendapatkan skor 2 dan nilai 66,67. Kelompok 4 mendapatkan skor 2 dan nilai 66,67. Dan Kelompok 5 mendapatkan skor 2 dan nilai 66,67. Nilai rata-rata 77,78.

Data diatas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 1 dan 6 yang mendapatkan 3 kartu skor benar sehingga memperoleh skor 100 sebab dapat menjawab 3 soal secara benar. Nilai rata-rata kelas dari permainan game siklus II adalah 77,78.

(3) Hasil Tes Formatif Siklus II : 8 siswa mendapat nilai 75; 9 siswa mendapat nilai 80; 8 siswa mendapat nilai 84; dan 8 siswa mendapat nilai 90. Nilai rata-rata 81,08.

Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 81,08, berarti sudah di atas standar. Apabila nilai rata-rata pengerjaan LKS (77,50) nilai rata-rata game (77,78) dan nilai rata-rata tes formatif disatukan untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh nilai sebesar 78,79 masih di bawah nilai ketuntasan ideal yakni 75.

Pada siklus II, secaragaris besar kegiatan belajar mengajar dengan metode *Team Group Tournament* sudah dilaksanakan dengan baik, siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini.

c. Refleksi

1. Guru sudah maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru sudah maksimal dalam pengelolaan waktu.
3. Siswa sangat aktif selama pembelajaran berlangsung.

d. Revisi / Evaluasi

Pelaksanan kegiatan belajar pada Siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain :

1. Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
3. Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.

Pada siklus II guru telah menerapkan metode ***Team Group Tournament*** dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Dengan demikian, maka tidak diperlukan revisi terlau banyak. Hanya saja yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada. Harapannya agar pelaksanaan proses belajar-mengajar selanjutnya dengan penerapan metode *Team Group Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Siklus III

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, soal tes formatif 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Dipersiapkan juga lembar observasi pengelolaan metode *Team Group Tournament* dan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan Kamis pada tanggal 29April 2019 di Kelas VII Adengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanan metode *Team Group Tournament* melalui tahapan sebagaimana pada siklus sebelumnya

Data Aktivitas Kegiatan Belajar Siswa

Adapun data hasil penelitian pada siklus III Hasil Observasi Aktivitas Siswa berdasarkan indicator/aktivitas siswa Siklus III adalah : Siswa yang aktif bertanya 31 (86,11%). Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok adalah 33 (91,67%). Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok adalah 28 (77,78%). Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran adalah 29 (80,56%). Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman adalah 30 (83,33%). Keaktivan siswa secara klasikal adalah 94,598%.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa. Keaktifan siswa dalam KBM sudah cukup bagus siswa yang aktif yakni keaktivan siswa secara klasikal mencapai 94,59%.

Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar ini meliputi nilai kelompok berupa (1) hasil pengerjaan LKS (2) hasil Game/Tournament, (3) hasil tes formatif yang diberikan diakhir siklus. Hasil tes formatif untuk mengukur hasil belajar siswa tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

(1) Hasil Pengerjaan LKS Siklus 1 adalah : Kelompok 1 mendapatkan nilai 90, Kelompok 2 mendapatkan nilai 95, Kelompok 3 mendapatkan nilai 85, Kelompok 4 mendapatkan nilai 90, dan Kelompok 5 mendapatkan nilai 90. Diperoleh nilai rata-rata 89,17.

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 2, dengan skor/ nilai 95. Sedangkan nilai rata-rata pengerjaan LKS sebesar 89,17.

(2) Hasil Game/Tournament Siklus 1 adalah : Kelompok 1 mendapatkan skor 3 dan nilai 100. Kelompok 2 mendapatkan skor 3 dan nilai 100. Kelompok 3 mendapatkan skor 3 dan nilai 100. Kelompok 4 mendapatkan skor 3 dan nilai 100. Dan Kelompok 5 mendapatkan skor 2 dan nilai 66,67. Nilai rata-rata 84,44.

Data diatas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 1, 2, 3, 4 yang mendapatkan 3 kartu skor benar sehingga memperoleh skor 100 sebab dapat menjawab 3 soal secara benar. Nilai rata-rata kelas dari permainan game siklus II adalah 94,44.

(3) Hasil Tes Formatif Siklus III : 2 siswa mendapat nilai 80; 9 siswa mendapat nilai 85; 15 siswa mendapat nilai 90; 5 siswa mendapat nilai 95; dan 8 siswa mendapat nilai 100. Nilai rata-rata 87,76.

Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 86,76, berarti sudah di atas standar. Apabila nilai rata-rata pengerjaan LKS (89,17) nilai rata-rata game (94,44) dan nilai rata-rata tes formatif disatukan untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh nilai sebesar 90,12.

Pada siklus III, secaragaris besar kegiatan belajar mengajar dengan metode *Team Group Tournament* sudah dilaksanakan dengan baik, siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini.

c. Refleksi

1. Guru sudah maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru sudah maksimal dalam pengelolaan waktu

3. Siswa sangat aktif selama pembelajaran berlangsung

d. Revisi / Evaluasi

Pelaksanan kegiatan belajar pada Siklus III ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. antara lain :

1. Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
3. Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.

Pada siklus III guru telah menerapkan metode ***Team Group Tournament*** dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Dengan demikian, maka tidak diperlukan revisi terlau banyak. Hanya saja yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada. Harapannya agar pelaksanaan proses belajar-mengajar selanjutnya dengan penerapan metode *Team Group Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Data hasil analisis penilaian proses dan test tulis sebagai instrumen evaluasi yang telah di refleksikan dapat dilihat bahwa pada siklus ke 1 pembelajaran menyusun teks bentuk *descriptive* menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament*belum berhasil secara maksimal karena hasil test dan proses belum mencapai nilai yang diharapkan. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas belajar siswa sebesar (59,46%) atau hanya 22 siswa saja yang secara aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan harapan. Sedangkan sisanya, 13 siswa belum terlihat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament*. Nilai yang diperoleh siswa pun belum menunjukkan hasil yang signifikan, sebab nilai rata-rata tes formatif dalam siklus I ini hanya 59,45. Dengan kata lain implementasi tindakan pada siklus ke 1 belum berhasil dan dapat dikatakan pembelajaran tersebut mengalami kegagalan dan harus diperbaiki di siklus ke 2.

Pada tindakan siklus ke 2 guru mulai melakukan beberapa perbaikan dari kelemahan tindakan pembelajaran. Kelemahan yang ditemukan dalam siklus ke 1 meliputi kondisi yang kurang menyenangkan, siswa belum terbiasa/ belum akrab dengan mode pembelajaran *Team Group Tournament*, serta pembatasan alokasi waktu tiap tahapan belajar yang kurang diperhatikan oleh guru. Hal tersebut menjadi dasar perbaikan di siklus ke 2. Guru kemudian memperbaikinya dengan mengawali pelajaran dengan kegiatan menyenangkan seperti menyanyi dan gerakan senam sederhana, juga pemberian motivasi agar siswa berani tampil dan tidak takut salah, siswa terlihat antusias dan fokus pada proses pembelajaran. Selain itu, guru menunjukkan hadiah yang akan diterima oleh kelompok yang mendapat nilai terbaik. Disamping itu Batasan waktu dan penjelasan permainan *Team Group Tournament* juga disampaikan oleh guru secara gamblang dan penuh canda sehingga menarik minat siswa..

Setelah melaksanakan tindakan siklus ke 2, hasil pengamatan mengindikasikan bahwa 28 dari 35 siswa (81,08%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Rata-rataNilai siswa hasil dari evaluasi test formatif menunjukkan peningkatan cukup baik menjadi 78,79. Nilai rata-rata ini sudah melampui nilai ideal yakni 75. Dengan demikian hasil pelaksanaan tindakan siklus ke 2 telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan, walaupun peneliti belum merasa puas akan hasil yang telah ditemukan. Karena pada siklus III dilakukan berbagai perbaikan dalam proses pembelajaran.

Setelah melaksanakan tindakan siklus ke 3, hasil pengamatan mengindikasikan bahwa 33 dari 35 siswa (94,50%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran, hanya ada 2 siswa yang masih kelihatan belum terlalu aktif. Meskipun demikian kedua siswa tersebut bukan berarti hanya diam dan menjadi penonton, sebenarnya ikut andil hanya proporsinya terlalu kecil. Rata-rata Nilai siswa hasil dari evaluasi test formatif menunjukkan peningkatan cukup baik menjadi

90,12. Nilai rata-rata ini sudah melampui nilai ideal yakni 75 dan termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian hasil pelaksanaan tindakan siklus ke 3 telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan,

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa mulai siklus I sampai siklus III dapat dilihat dalam tabel berkut ini:

Tabel 1.Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar SiswaSiklus 1 - 3

Kategori	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Aktivitas Belajar	59,46%	81,08%	94,50%
Hasil Belajar	59,45	78,79	90,12

Berdasarkan tabel di atas dan penjelasan pada pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi tindakan pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan siswa dalam menulis teks pendek sederhana berbentuk descriptive dan meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas VII ASMPN 4 Ponorogo pada semester Genap tahun pelajaran 2018-2019. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui evaluasi/ test formatif dengan rata-rata nilai ketuntasan siswa meningkat dari 59,45padasiklus I menjadi 78,79 pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 90,12pada siklus III
2. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan prosentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 59,46% meningkat pada siklus II sebesar 81,02% meningkat pada siklus III menjadi 94,59%.

Saran

1. Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa. Namun demikian dalam praktek guru harus bisa memilih materi yang tepat sehingga pelaksanaannya dapat lebih maksimal dan berdayaguna.
2. Proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan adalah hal yang semestinya diciptakan oleh guru dalam membimbing dan memberi penguatan kepada siswa di kelas. Model Pembelajaran *Team Group Tournament* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Namun demikian, metode ini akan lebih efektif bila siswa dikondisikan sehingga benar-benar siap menerima pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Dirjen PMPTK.

Djamarah. 2007. Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Cet ke-3, Jakarta : Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 2011. *Fisikologi Pendidikan* .Jakarta :Salemba Humanika

Hasani. 2005. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Iskandarwassid & Sunendar, 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda Karya

Lado. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistis*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publis

Nurgiantoro, Burhan. 2010. Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: Gadjah Mada

Slamet, Y. 2008. *"Inetaksi dan Motivasi Belajar Mengajar"*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Slavin, RE. 2008. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Suparno. 2010. *"Pengantar Pendidikan"*. Semarang : CV. IKIP Semarang Press.

Surakhmad, Winarno. 1980. *Menggagas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna* , Mataram :NTP Ppres