

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GROUP TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MATERI MENYUSUN TEKS
DESKRIPTIF PADA SISWA KELAS VII F SMPN 3 LUMAJANG SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Dra. MILLA SETYOWATI

SMP Negeri 3 Lumajang

ABSTRAK

Dalam pelajaran Bahasa Inggris di SMPN 3 Lumajang 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. Adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: (1) Apakah Penerapan model *Team Group Tournament* dapat meningkatkan hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Menyusun Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas VII F SMPN 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019? (2) Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran model *Team Group Tournament* terhadap aktivitas belajar Bahasa Inggris secara klasikal pada siswa kelas VII F SMPN 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2018/2019? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Group Tournament* Pada Siswa Kelas VII F SMPN 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 (2) Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran model *Team Group Tournament* terhadap aktivitas belajar bahasa Inggris secara klasikal pada siswa kelas VII F SMPN 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2018/2019. 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 (73%), siklus II (79%), siklus III (87%). Demikian juga Penerapan model *Team Group Tournament* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan skor hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan prosentase keaktifan siswa yaitu siklus I (73%), siklus II (79%) dan siklus III (87%). Dengan demikian siswa yang diajar dengan menggunakan model Pembelajaran *Team Group Tournament*, KBM menjadi lebih baik bila dibandingkan dengan teknik ceramah dan penugasan, dan persentase ketuntasan belajar pun lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan model Pembelajaran *Team Group Tournament*.

Kata kunci : hasil belajar, *team group tournament*

PENDAHULUAN

Hasil ulangan harian bahasa Inggris yang penulis lakukan terhadap siswa kelas VII F semester II siswa SMPN 3 Lumajang 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 perbendaharaan kata siswa. Atau mungkin Penguasaan simple

present yang rendah atau belum dimanfaatkannya alat peraga dan berbagai kemungkinan lain yang menyebabkan rendahnya ketuntasan klasikal mereka.

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 F SMPN 3 Lumajang 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 F SMP Negeri 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Lumajang 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 F SMP Negeri 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Mengetahui Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Manfaat Penelitian

Manfaat 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 untuk menyusun karya ilmiah khususnya PTK dan meningkatkan kualitas profesionalisme guru.

Manfaat 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

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

Hipotesis Penelitian

1. Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan Kemampuan Menulis Menyusun Teks Deskriptif Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII F SMP Negeri 3 Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019.

Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan menurut pemahaman sains secara konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge*. Definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajar bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian memungutnya, untuk memperoleh pengetahuan.

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2000:34) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Text deskriptif

Deskriptif Adalah paragraph yg bertujuan memberikan kesan atau impresi kepada pembaca terhadap objek, gagasan, tempat peristiwa dan semacamnya yang ingin disampaikan penulis, atau secara singkat paragraph deskripsi biasanya di artikan sebagai paragraph yg isinya menggambarkan suatu objek sehingga pembaca bisa seolah-olah melihat dan merasakan apa yg tertulis didalam paragraph tersebut.

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

Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMPN 3 Lumajang. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan secara mandiri. Subyek penelitian yang di ambil adalah kelas VII F SMPN 3 Lumajang. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas tiga siklus. Siklus 1 dilakukan hari Kamis pada tanggal 28 Maret 2019, Siklus 2 dilaksanakan hari Kamis pada tanggal 11 April 2019 dan siklus 3 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April 2019.

Kelas VII F berjumlah 30 siswa, dengan latar belakang sosial-ekonomi siswa mayoritas anak buruh dan petani dengan tingkat kesejahteraan menengah ke bawah. Kemampuan akademik siswa masih tidak merata karena motivasi belajar siswa belum tinggi, hanya sebagian kecil saja yang memiliki motivasi belajar tinggi. Situasi kelas saat pembelajaran masih belum optimal, siswa masih belum seluruhnya mempunyai keaktifan dalam belajar.

Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. (Suharsimi Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini kegiatan pada masing – masing tahapan adalah : 1) Perencanaan. 2) Tindakan. 3) Observasi. 4) Refleksi.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

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. Untuk memperoleh data-data tersebut peneliti menggunakan instrument antara lain : 1) Pengamatan. 2) Angket. 3) Dialog.

Pembuatan Instrumen

Pengamatan yang dilakukan secara kolaboratif yang melibatkan guru mata pelajaran yang sejenis sebagai pengamat di kelas ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut :

- a. Potongan kartu yang berisi kata-kata kunci, kalimat utama, dan paragraf yang di acak dan dibagikan kepada siswa (satu kelompok diberi kan dalam sebuah map. Tiap map berbeda tema.
- b. Lembar Observasi dan Lembar Cek list
- c. Lembar Kerja Siswa sebagai evaluasi atau penilaian

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.

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan: jumlah semua nilai siswa dibagi jumlah siswa.

Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

Rencana Tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan model *Team Group Tournament* diterapkan secara umum dilakukan pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 adalah 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.

Siklus Penelitian

Dalam pelaksanaannya penulis merencanakan menggunakan 3 siklus sebagai dasar penelitian tindakan kelas. Tiap siklus terdiri dari : a) Tahap Perencanaan (*Planning*). b) Tahap Melakukan Tindakan (*Action*). c) Tahap Mengamati (*observation*). d) Tahap refleksi (*Reflection*).

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 dilaksanakan pada Kamis tanggal 28 Maret 2019 di Kelas VII F dengan jumlah siswa 30 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.

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 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I adalah sebagai berikut : Siswa yang aktif bertanya 26 (87%); Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok 21 (70%); Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok 22 (73%); Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran 18 (60%); dan Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman 23 (77%). Keaktifan siswa secara klasikal 73%.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa. Keaktifan siswa dalam KBM masih rendah hal itu nampak dari masih minimnya siswa yang aktif yakni keaktifan siswa secara klasikal hanya 73%.

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 : Kelompok I : 50. Kelompok II : 65. Kelompok III : 50. Kelompok IV : 60. Kelompok V : 55. Nilai rata-rata 56.

Dari Data di atas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 2 dengan skor/nilai 65. Sedangkan nilai rata-rata pengerjaan LKS sebesar 56.

(2) Hasil Game/Tournament : Kelompok I : 66,67; Kelompok II : 100,00; Kelompok III : 33,33; Kelompok IV : 33,33; Kelompok V : 33,33. Nilai rata-rata 55,56.

Dari 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 : 7 siswa mendapat nilai 55; 7 siswa mendapat nilai 60; 1 siswa mendapat nilai 65; 3 siswa mendapat nilai 69; 6 siswa mendapat nilai 70; dan 6 siswa mendapat nilai 75. Nilai rata-rata 65.

Dari Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 65, masih di bawah standar. Apabila nilai rata-rata pengerjaan LKS (56) nilai rata-rata game (55,56) dan nilai rata-rata tes formatif disatukan untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh nilai sebesar 59 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 dilakukan 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 11 April 2019 di Kelas VII F dengan jumlah siswa 30 siswa. Pelaksanaan metode *Team Group Tournament* melalui tahapan 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.

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 II adalah sebagai berikut :

Data Aktivitas Kegiatan Belajar Siswa

Data aktivitas kegiatan belajar siswa ini diperoleh dari pengamatan atau observasi yang melibatkan teman sejawat sebagai kolaborator. Hasil pengamatan tersebut dapat dipaparkan dalam data berikut.

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 : Siswa yang aktif bertanya 26 (87%); Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok 24 (80%); Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok 22 (73%); Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran 23 (77%); dan Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman 24 (80%). Keaktifan siswa secara klasikal 79%.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa. Keaktifan siswa dalam KBM sudah cukup bagus siswa yang aktif yakni keaktifan siswa secara klasikal ada 79%.

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 : Kelompok I : 75. Kelompok II : 80. Kelompok III : 75. Kelompok IV : 80. Kelompok V : 75. Nilai rata-rata 77.

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

(2) Hasil Game/Tournament : Kelompok I : 100,00; Kelompok II : 66,67; Kelompok III : 66,67; Kelompok IV : 66,67; Kelompok V : 66,67. Nilai rata-rata 73.

Data diatas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 1 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 73.

(3) Hasil Tes Formatif : 2 siswa mendapat nilai 70; 7 siswa mendapat nilai 75; 7 siswa mendapat nilai 80; 7 siswa mendapat nilai 85; dan 7 siswa mendapat nilai 90. Nilai rata-rata 82.

Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 82, berarti sudah di atas standar. Apabila nilai rata-rata pengerjaan LKS (77) nilai rata-rata game (73) dan nilai rata-rata tes formatif disatukan untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh nilai sebesar 77 sudah di atas nilai ketuntasan ideal yakni 75 dan masih minim maka diteruskan dengan siklus III.

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

c. Refleksi

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

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

d. Revisi / Evaluasi

Pelaksanaan 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 terlalu 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 25 April 2019 di Kelas VII F dengan jumlah siswa 30 siswa. Pelaksanaan metode *Team Group Tournament* melalui tahapan 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.

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 III adalah sebagai berikut :

Data Aktivitas Kegiatan Belajar Siswa

Data aktivitas kegiatan belajar siswa ini diperoleh dari pengamatan atau observasi yang

melibatkan teman sejawat sebagai kolaborator. Hasil pengamatan tersebut dapat dipaparkan dalam data berikut : Siswa yang aktif bertanya 27 (90%); Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok 28 (93%); Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok 24 (80%); Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran 26 (87%); dan Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman 25 (83%). Keaktifan siswa secara klasikal 87%.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa. Keaktifan siswa dalam KBM sudah cukup bagus siswa yang aktif yakni keaktifan siswa secara klasikal mencapai 87%.

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 : Kelompok I : 90. Kelompok II : 95. Kelompok III : 85. Kelompok IV : 90. Kelompok V : 90. Nilai rata-rata 90.

Data di atas menunjukkan bahwa kelompok terbaik adalah kelompok 2, dengan skor/nilai 95. Sedangkan nilai rata-rata pengerjaan LKS sebesar 90.

(2) Hasil Game/Tournament : Kelompok I : 100,00; Kelompok II : 100,00; Kelompok III : 100,00; Kelompok IV : 100,00; Kelompok V : 66,67. Nilai rata-rata 93.

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 93.

(3) Hasil Tes Formatif : 2 siswa mendapat nilai 80; 8 siswa mendapat nilai 85 ; 12 siswa mendapat nilai 90; 4 siswa mendapat nilai 95; dan 4 siswa mendapat nilai 100. Nilai rata-rata 90.

Data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebesar 90, berarti sudah di atas standar. Apabila nilai rata-rata pengerjaan LKS (90) nilai rata-rata game (93) dan nilai rata-rata tes formatif disatukan untuk mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh nilai sebesar 91.

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

c. Refleksi

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

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

d. Revisi / Evaluasi

Pelaksanaan 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 terlalu 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 (73%) atau hanya 22 siswa saja yang secara aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan harapan. Sedangkan sisanya, 8 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 65. Sehingga 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 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 24 dari 30 siswa (79%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Rata-rata Nilai siswa hasil dari evaluasi test formatif menunjukkan peningkatan cukup baik menjadi 82. Nilai rata-rata ini sudah melampaui 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 26 dari 30 siswa (87%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran, hanya ada 4 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. Nilai rata-rata ini sudah melampaui nilai ideal yakni 75 dan termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian hasil pelaksanaan tindakan siklus ke 3 telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan,

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas VII F SMPN 3 Lumajang pada semester Genap tahun pelajaran 2018-2019. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui evaluasi/test formatif dengan rata-rata nilai

ketuntasan siswa meningkat dari 65 pada siklus I menjadi 82 pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 90 pada 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 73% meningkat pada siklus II sebesar 79% meningkat pada siklus III menjadi 87%.

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.
- 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 Konstruktivistis*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publis
- Mudjiono dan Dimiyati. 2000. *"Manajemen Penelitian Tindakan Kelas"*. Insan Cendekia.
- 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.
- Tarigan, Djago. 2009. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Dan Angka Kredit Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Dirjen Dikgu dan Tintis.