

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di Kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura

Purwaningsih^{1*)}

¹⁾ Guru SMP Negeri 3 Martapura, Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan, Indonesia

^{*)}e-mail: purwaningsih0286@gmail.com

Corresponding Author:

Email:

purwaningsih0286@gmail.com

Keywords:

Learning Outcomes, Indonesian Language, TGT Learning Model.

How To Cite

Purwaningsih. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di Kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura. *Journal of Technology and Literacy in Education* 2 (1): 1-9

Abstract

The aims of this study are: a.) To improve the learning process carried out in the classroom. b.) To improve teacher performance. c.) To improve student learning outcomes in Indonesian subjects through the Teams Game Tournament Cooperative Learning Model in class IX.2 SMP Negeri 3 Martapura. This study uses two cycles of classroom action research. Each cycle consists of four stages, namely: design, activities and observations, reflection, and revision. The subjects of this study were students of class IX.2 with a total of 25 students. The results showed that student learning outcomes through the Cooperative Learning Model Type Teams Game Tournament increased with details in the first cycle that achieved completeness totaling 11 students or (44.00%) with an average score of 64.40 and the highest score of 90 and the lowest was 40. And in the second cycle the increase in student learning outcomes increased to 23 students or (92.00%) with an average value of 82.40 and the highest score was 100 and the lowest was 60. The conclusion of this study was through the Cooperative Learning Model. The Teams Game Tournament type can improve student learning outcomes in Indonesian subjects in class IX.2 SMP Negeri 3 Martapura.

Keywords: Learning Outcomes, Indonesian Language, TGT Learning Model.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: a.) Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. b.) Untuk meningkatkan kinerja guru. c.) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX.2 dengan jumlah 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament mengalami peningkatan dengan rincian pada siklus I yang mencapai ketuntasan berjumlah 11 orang siswa atau (44,00%) dengan nilai rata-rata 64,40 dan nilai tertinggi 90 dan terendah 40. Dan Pada siklus ke II peningkatan hasil belajar siswa meningkat menjadi 23 orang siswa atau (92,00%) dengan nilai rata-rata 82,40 dan nilai tertinggi 100 dan terendah 60. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa

PENDAHULUAN

Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku yang tinggal di beberapa pulau. Negara Indonesia memiliki bahasa persatuan yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan sangat penting kedudukannya dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, Bahasa Indonesia diajarkan sejak kelas I SMP. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang dijadikan status sebagai bahasa persatuan sangat penting untuk diajarkan sejak anak-anak.

Bahasa Indonesia tidak akan terlepas dari kebudayaan bangsa Indonesia karena bahasa Indonesia dijadikan alat berkomunikasi dengan berbagai suku di tanah air. Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode karena Bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa ke-2 setelah bahasa ibu. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa.

Sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa bisa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut. Peneliti sebagai guru Bahasa Indonesia sangat merasakan problem pembelajaran yang terjadi selama ini.

Peneliti juga menemui kasus serupa di SMP Negeri 3 Martapura sangat kurang sekali penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh sebab itu, peneliti berusaha melakukan perubahan-perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Salah satu perubahan yang

dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament.

Dalam pembelajaran membaca dan mendengarkan dapat memakai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament sebagai kegiatan memacu anak-anak memahami bacaan dengan cara diskusi kelompok. Teori Teams Game Tournament merupakan metode yang menekankan kepada kerja sama kelompok untuk menyelesaikan sebuah masalah. Dalam metode ini, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran, siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Saat belajar berkelompok, siswa saling membantu untuk menuntaskan materi yang dipelajari. Guru memantau dan mengelilingi tiap kelompok untuk melihat adanya kemungkinan siswa yang memerlukan bantuan guru. Metode ini pun dibantu oleh metode pelatihan, penugasan, dan tanya jawab sesuai satuan pelajaran sehingga ketuntasan materi dapat terwujud (Her World Indonesia edisi Maret 2005).

Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di Kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura?

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.
2. Untuk meningkatkan kinerja guru.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament di kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura.

Manfaat perbaikan ini penulis kategorikan sebagai berikut: (1) Bagi Siswa, dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, menumbuh kembangkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, meningkatkan hasil belajar siswa, (2) Bagi Guru, dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran guru.

(3) Bagi Sekolah, dapat mencerdaskan dan menambah wawasan anak didik sesuai dengan visi dan misi sekolah, yaitu membentuk sumber daya manusia (SMPM) yang berilmu, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

(4) Bagi Umum, dengan bekal penguasaan konsep dasar Bahasa Indonesia dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Jhohnson-Jhohnson (dalam Trianto. 2007:152) TGT adalah belajar kooperatif yang terdiri dari pengajaran (teaching), belajar dalam tim (team study), dan pertandingan akademik (game tournament). TGT sama dengan TGT dalam beberapa hal, kecuali kuis dan skor penelitian. TGT menggunakan pertandingan akademik sebagai pengganti kuis dalam TGT. Siswa bertanding sebagai wakil timnya dengan anggota tim lainnya yang berkemampuan sama. Bertanding dengan lawan seimbang, menyerupai sistem skor perbaikan individual pada TGT, yang memungkinkan bagi setiap siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu menyumbang secara maksimal kepada skor tim mereka apabila mereka melakukan yang terbaik.

Hasil belajar yang diukur pada pembelajaran yang berlandaskan kurikulum 2013 meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka guru tidak hanya menilai siswa dari

aspek intelektual tetapi kemampuan sosial, sikap siswa selama proses belajar mengajar serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dinilai oleh guru. Siswa yang telah mengalami pembelajaran diharapkan memiliki pengetahuan dan ketrampilan baru serta perbaikan sikap sebagai hasil dari pembelajaran yang telah dialami siswa tersebut. Pengukuran hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi. Sebaiknya hasil belajar yang telah dinilai oleh guru diberitahukan kepada siswa agar siswa mengetahui kemajuan belajar yang telah dilakukannya serta kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Penilaian hasil belajar pada akhirnya sebagai bahan refleksi siswa mengenai kegiatan belajarnya dan refleksi guru terhadap kemampuan mengajarnya serta mengevaluasi pencapaian target kurikulum.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan

bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Martapura. Waktu penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yakni bulan Januari hingga Februari 2022. Kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura tahun pelajaran 2021/2022. Adapun jumlah keseluruhan siswa kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura adalah 25 orang siswa.

Setiap siswa mempunyai latar belakang keluarga yang berbeda – beda yang tentunya setiap siswa pula memiliki kepribadian yang bermacam – macam, ada yang aktif, ada yang pasif, ada yang cepat tanggap dan ada juga yang lamban, dengan demikian latar belakang keluarga setiap siswa juga mempengaruhi tingkat intelegensi siswa pada saat belajar disekolah. Oleh karena itu siswa sebagai objek dari pendidikan perlu diawasi, dibimbing dan diarahkan serta diberi pengetahuan yang sesuai dengan pola pikir mereka masing – masing dengan sarana dan prasarana yang memadai dan metode/ strategi belajar serta guru yang profesional pula.

Kegiatan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus (putaran).Setiap pembelajaran masing-masing menggunakan satu RPP dan pada akhir pembelajaran dilaksanakan penilaian hasil belajar(tes). Setiap siklus dilaksanakan atas 4 (empat) tahap :

Setiap siklus dilaksanakan empat tahap :

1. Perencanaan Tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan (observasi)
4. Refleksi

Untuk mengetahui keefektivan suatu model/ metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Persiklus

1. Siklus I

Hasil tes siklus I digunakan untuk pedoman pelaksanaan perbaikan pembelajaran, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 64,40 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40, adapun tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 44,00%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Siklus I belum memenuhi target.

Hal ini disebabkan karena pada saat pelajaran berlangsung, perhatian siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia tampak tidak mengembirakan. Siswa kelihatan tidak aktif dan kurang berminat dalam menerima pembelajaran.

Untuk mengidentifikasi masalah tersebut di atas penulis meminta bantuan pada teman sejawat. Setelah dilakukan diskusi dengan teman sejawat barulah diketahui ada beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran antara lain:

- a. Siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran
- b. Rendahnya hasil rata-rata siswa

Berdasarkan refleksi penulis mencoba mengkaji hasil tindakan yang telah dicapai sebelum siklus I ini dari aspek hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama proses

pembelajaran berlangsung terlihat hal-hal sebagai berikut:

- a. Siswa masih bingung tentang materi yang disampaikan karena metode pembelajaran yang kurang tepat.
- b. Saat pembagian tugas siswa bingung karena wawasan dan pemahaman.

2. Siklus II

Hasil tes formatif pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia diketahui bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 82,40 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60, adapun tingkat ketuntasan belajar mencapai 92,00%.

Berdasarkan hasil analisis data pada Siklus II terlihat bahwa jumlah seluruh siswa memperoleh nilai 70 ke atas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Siklus II sudah memenuhi target yang diinginkan. Hal ini disebabkan karena pada saat pelajaran berlangsung, perhatian siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia sudah tampak mengembirakan.

Pada saat refleksi peneliti mencoba mengkaji hasil tindakan yang telah dicapai pada Siklus II ini dari aspek hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama proses

pembelajaran berlangsung, terlihat hal-hal sebagai berikut:

- a. Siswa sudah dapat dikuasai materi yang disampaikan karena metode yang digunakan sebagai pendukung sudah difungsikan dengan baik.
- b. Saat pembagian tugas siswa tidak lagi bingung karena wawasan dan pemahaman tentang fungsi metode pembelajaran sudah dapat dipahami.

B. Pembahasan

Setelah pembelajaran berlangsung dan melihat hasil yang di peroleh siswa dari setiap siklus maka dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Siklus I

Dilihat dari hasil data yang pertama pembelajaran masih kurang berhasil karena banyak siswa yang mendapat nilai di bawah standar dan nilai rata-rata siswa di kelas adalah 64,40 dengan ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 44,00% atau 11 orang, Hal ini terjadi karena selama proses pembelajaran berlangsung, penulis lebih banyak masih banyak siswa yang bingungterhadap modek pembalajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan analisis data tersebut, ketuntasan kelas

belum tercapai oleh karena itu penulis perlu mengadakan siklus II.

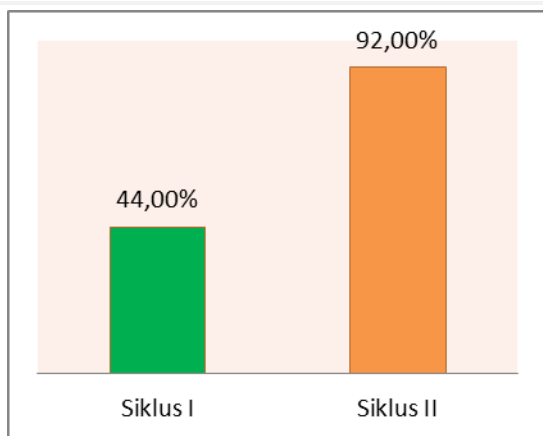
2. Hasil Pembelajaran siklus II

Setelah melaksanakan siklus II ternyata lebih meningkatkan hasil pembelajaran dan siswa semakin jelas dalam hasil penerapan materi, terbukti nilai rata-rata meningkat dari 64,40 menjadi 82,40 sehingga ketuntasannya mencapai 92,00% siswa semua siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran. Usaha yang di lakukan penulis sudah cukup baik dan perbaikan ini di hentikan sampai di sini.

Berdasarkan uraian tersebut terdapat manfaat dari perbaikan pembelajaran dengan *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament* diantaranya:

1. Proses pembelajaran siswa sudah berperan aktif
2. Hasil rata-rata siklus selalu meningkat.

Berdasarkan pembahasan di atas terjadi peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya. Hal ini dapat digambarkan dalam gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IX.2 SMP Negeri 3 Martapura menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa setiap siklusnya yakni siklus I ketuntasan hasil belajar siswa dalam kelas adalah 44,00% dan ada siklus II meningkat menjadi 92,00%.

Pada umumnya siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran TGT. Hal ini terungkap dari aktifitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament. Siswa yang semula kurang perhatian pada saat belajar, lambat laun menjadi lebih konsentrasi. Ketika berdiskusi dalam kelompok, mereka tampak antusias mencoba mengerjakan

LKS dengan menggunakan model yang baru mereka kenal. Siswa juga merasa senang bekerja dalam kelompok, karena mereka dapat menanyakan hal-hal yang kurang dipahami kepada teman sebayanya tanpa rasa malu atau takut. Pada umumnya siswa berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament ini lebih menyenangkan, mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran. Walaupun konteks yang digunakan tidak murni dari masalah sehari-hari yang sering dialami oleh siswa, namun mereka dapat membayangkan (mengimajinasikan) masalah yang dikemukakan.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut: (a) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament dapat digunakan sebagai alternatif yang perlu dicobakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa, (b) dalam pelaksanaannya, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini memerlukan waktu yang cukup lama agar mendapatkan hasil yang optimal. Untuk itu bagi guru yang akan menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Teams Game Tournament ini disarankan untuk merencanakan alokasi waktu dengan cermat dan melaksanakannya secara disiplin. Jika dipandang perlu dapat diadakan sistem kontrol, sehingga pelaksanaan di lapangan membuahkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta.

Berg, Euwe Vd. 2011. *Miskonsepsi bahasa Indonesia dan Remidi* Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.

Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Joyce, Bruce dan Weil, Marsh. 2002. *Models of Teaching Model*. Boston: A Liyn dan Bacon.

Mukhlis, Abdul. (Ed). 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah Panitia Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban.

Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.

Soedjadi, dkk. 2000. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya; Unesa Universitas Press.

Suryosubroto, B. 2010. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.

Usman, Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja RoSMPakarya.

Widoko. 2002. *Model pembelajaran Konsep*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Winkel. 2005. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia PustakaTama.