

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DI SMKN 1 WOJA

Siti Nur Hamilah

Guru SMK Negeri 1 Woja, Dompu, Nusa Tenggara Barat

Abstract: *The purpose of this study is to increase the activity and student learning outcomes by using the TGT learning model in class XII / -TKR students in Indonesian subjects SMK Negeri 1 Woja Semester I Year 2017/2018, the indirect benefits obtained from this study are to increase professionalism the teacher by continuing to innovate adag students are increasingly active and motivated in learning. This type of research is a classroom action research (CAR) with research subjects determined by Class XII-TKR of SMK 1 Woja in 207/20/208 school year. The results showed that the application of the Team Games Tournament Learning Model (TGT) could increase student activity and learning outcomes as evidenced by the results of research in the first cycle, namely: an average of 78.00 to 80.20; absorption of 80.20% to 80.20%; classical completeness of 78.50% in the second cycle reached 87.50%, Based on the description of two learning cycles distinguishing between facts and opinions from various verbal reports the TGT model above can be formulated several conclusions. First, the TGT method is quite effectively used to improve student learning activities to distinguish facts and opinions from various oral reports. Second, the TGT method is effective enough to improve the ability or learning outcomes to distinguish facts and opinions from various oral reports. Third, the TGT method is quite effective in increasing student participation in study groups. Fourth, the TGT method is quite effective in increasing students' motivation and interest in learning to distinguish facts and opinions from various oral reports.*

Keywords: *Learning Achievement, Student learning activities, TGT learning models*

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan Aktivitas dan hasil Belajar siswa dengan penggunaan model Pembelajaran TGT Pada Siswa Kelas XII/-TKR Mata pelajaran Bahasa Indonesia SMK Negeri 1 Woja Semester I Tahun 2017/2018, manfaat secara tidak langsung yang diperoleh dari penelitian ini adalah meningkatkan profesionalisme guru dengan terus berinovasi adag siswa semakin aktif dan termotivasi dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yang ditetapkan Kelas XII-TKR SMKN 1 Woja tahun pelajaran 207/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I yaitu: rata-rata 78,00 menjadi 80,20; daya serap 80,20% menjadi 80,20%; ketuntasan klasikal dari 78,50% pada siklus II mencapai 87,50 %, Berdasarkan uraian dua siklus pembelajaran membedakan antara fakta dan opini dari berbagai laporan lisan model TGT di atas dapat dirumuskan beberapa simpulan. *Pertama*, metode TGT cukup efektif dipergunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan. *Kedua*, metode TGT cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan atau hasil belajar membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan. *Ketiga*, metode TGT cukup efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok belajar. *Keempat*, metode TGT cukup efektif meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan.

Kata kunci: *Prestasi Belajar, Aktivitas belajar siswa, Model pembelajaran TGT*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran di kelas akan sangat efektif apabila guru melaksanakannya dengan memahami peran, fungsi, dan kegunaan mata pelajaran yang diajar. Di samping pemahaman akan hal-hal tersebut, keefektifan itu juga ditentukan oleh kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dengan metode yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kejadian yang sering terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran yang

dilakukan selama ini yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa tidak sepenuhnya disebabkan oleh faktor luar seperti kesibukan guru, keadaan rumah tangga, lingkungan dan lain-lain. Kelemahan-kelemahan yang ada tentu banyak pula dipengaruhi oleh faktor dari dalam guru itu sendiri seperti kemauan menyiapkan bahan yang lebih baik, kemauan guru itu sendiri untuk menerapkan metode-metode pembelajaran yang telah didapat di bangku kuliah. Selain itu, guru juga kurang mampu untuk

dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar.

Berdasar pada hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas XII/ TKR semester I tahun pembelajaran 2017/2018 rata-rata nilai yang diperoleh masih dibawah angka KKM yang ditetapkan. Untuk itu guru ingin berinovasi dengan menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa kelas XII/ TKR Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMK Negeri 1 Woja?

Beberapa peneliti telah menemukan bahwa strategi belajar kooperatif mendorong harga diri individu dan menganjurkan siswa untuk mengambil kendali dari belajarnya sendiri. Tuntutan ini melengkapi suatu ringkasan dan strategi belajar kooperatif dan menunjukkan bagaimana guru-guru dapat mengintegrasikan strategi-strategi tersebut dalam rencana pembelajaran mereka (Hilke, 1998: 3). Lebih lanjut Hilke mengemukakan tujuan utama dari belajar kooperatif adalah: (1) untuk membantu perkembangan kerjasama akademik di antara siswa, (2) untuk menganjurkan hubungan kelompok yang positif, (3) untuk mengembangkan harga-diri siswa, dan (4) untuk meningkatkan pencapaian akademik. Siswa dapat mengejar tujuan pembelajaran melalui tiga cara: secara kompetitif, secara individu, dan secara kerjasama. Pada tahun 1940, Morton Deutsch (1949) menyusun suatu teori tentang bagaimana orang-orang berhubungan dan berinteraksi pada masing-masing susunan tersebut. Pada susunan kompetitif, seorang siswa bekerja melawan masing-masing yang lainnya dan tampilan mereka dibandingkan. Beberapa siswa mengalami kekeliruan dalam susunan ini, hasilnya kehilangan harga-diri dan kadang-kadang berperasaan negatif terhadap teman sebaya mereka secara bebas pada langkah mereka sendiri untuk mencapai tujuan yang ditetapkan oleh guru. Guru selanjutnya mengevaluasi sekelompok tujuan untuk masing-masing individu.

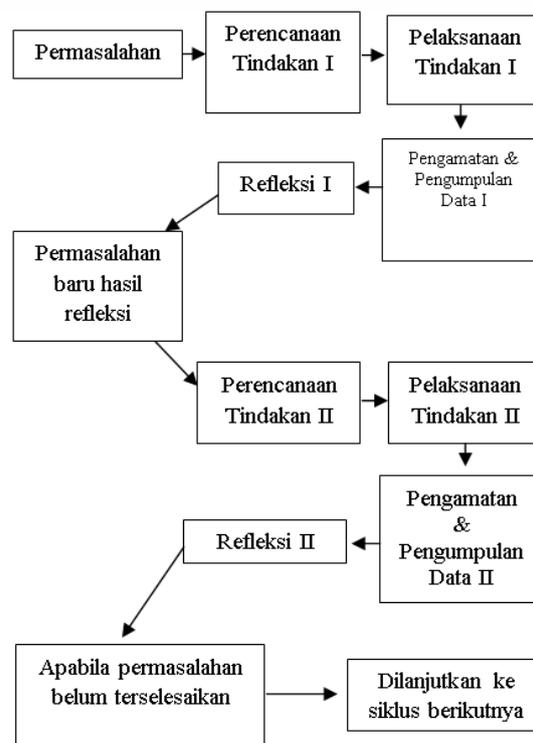
Penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa tinggi peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai acuan dalam memperkaya teori dalam rangka peningkatan kompetensi guru. Sedangkan secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah, khususnya SMK Negeri 1 Woja dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat sebagai informasi yang berharga

bagi teman-teman guru dan kepala sekolah di sekolahnya masing-masing.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (dalam Mukhlis, 2000: 3). Adapun tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, sedangkan tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru (Mukhlis, 2000: 5).

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model Rancangan Penelitian PTK

Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII/TKR SMK Negeri 1 Woja, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan capaian materi siswa mampu membedakan fakta dan opini, melalui model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT). Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan yakni dari awal bulan juli sampai dengan bulan September 2018. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antarlain observasi, pengamatan dan tes hasil belajar. Sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan, ada dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan terhadap hasil tes dengan membandingkan nilai perolehan siswa antar siklus sesuai dengan tahapan Penelitian Tindakan kelas yang digunakan terhadap capainya dengan KKM yang telah ditentukan, sedangkan analisis kualitatif digunakan terhadap data kualitatif yang diperoleh berdasarkan instrument pengamatan aktivitas siswa atau hal-hal lain yang tampak selama berlangsungnya penelitian. Dalam penelitian ini keberhasilan tindakan diukur dari tingkat ketuntasan kelasikal yang Lebih atau sama dengan 65%.

Tahapan pada rancangan penelitian (Penelitian Tindakan Kelas) diuraikan berdasar pada fase-fase model pembelajaran TGT antara lain sebagai berikut:

• **Fase – 1**

Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

• **Fase – 2**

Menyajikan informasi, Guru menyampaikan informasi singkat sebagai pendahuluan terkait dengan materi ajar.

• **Fase – 3**

Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan permainan secara efektif dan efisien.

• **Fase – 4**

Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing pembentukan kelompok-kelompok belajar pada saat mereka akan melakukan permainan.

• **Fase – 5**

Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau hasil permainan kuis dari masing-masing kelompok.

• **Fase – 6**

Memberikan penghargaan. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Pada dalam membedakan fakta dan opini siswa kelas XII/TKR SMK Negeri 1 Woja denagan uraian Hasil penelitian sebagai berikut:

Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Tabel 1. Penilaian pengelolaan pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) pada siklus pertama

No	Aspek yang Diamati	Rata-Rata	Kategori
1.	Pendahuluan	4.00	Baik
2.	Kegiatan Inti	4.00	Baik
3.	Kegiatan Penutup	4.00	Baik
4.	Pengelolaan Waktu	3.00	Kurang baik
5.	Pengamatan Suasana Kelas	4.00	Baik

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata tiap aspek yang diamati pada kegiatan pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) adalah baik, namun pada aspek waktu yang masih kurang baik, waktu yang telah dialokasikan untuk pembelajaran selama 2x45 menit ternyata tidak mencukupi. Guru dapat mengoperasikan pembelajaran dengan baik dan siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2. Data hasil belajar pada siklus I

No.	Deskripsi	Hasil
1.	Rata-rata hasil belajar	78%
2.	Daya Serap	78%
3.	Ketuntasan Klasikal	78,50%
4.	Aktivitas	Kurang Aktif

Jika hasil yang dicapai pada siklus I dibandingkan dengan kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

- Nilai rata-rata kelas (\bar{X}) minimal sama dengan nilai KKM yaitu 76, sedangkan hasil yang diperoleh pada akhir siklus I baru mencapai 78,00.
- Daya Serap siswa (DS) minimal mencapai 78%, sedangkan daya serap pada siklus I baru mencapai 78%

c. Ketuntasan Klasikal (KK) minimal 85%, sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus I baru mencapai 78,50%

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka penelitian tindakan ini dikatakan belum berhasil sehingga siklus perlu *dilanjutkan* pada siklus II.

Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil pengamatan terhadap pengelolaan pembelajaran pada siklus kedua yang rincian perhitungan instrument pengelolaan pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Aspek yang Diamati	Rata-rata	Kategori
1	Pendahuluan	4.22	Baik
2	Kegiatan inti	4.34	Baik
3	Kegiatan penutup	4.45	Baik
4	Pengelolaan waktu	4.24	Baik
5	Pengamatan suasana kelas	4.36	Baik

Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk tiap aspek yang diamati pada kegiatan pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) adalah baik. Jika pada siklus pertama, aspek pengelolaan waktu kurang baik, maka pada siklus kedua ada peningkatan yaitu kategori baik. Guru dapat mengoperasikan pembelajaran dengan lebih baik jika dibandingkan pada siklus sebelumnya dan siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terjadi peningkatan skor rata-rata pada tiap tiga aspek yang diamati yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan pengelolaan waktu yang meningkat cukup signifikan dari siklus sebelumnya.

Tabel 3. Data hasil penelitian siklus II

No.	Deskripsi	Hasil
1.	Rata-rata hasil belajar	80,20
2.	Daya Serap	80,20%
3.	Ketuntasan Klasikal	87,50%
4.	Aktivitas	Aktif

Jika pada hasil yang dicapai pada siklus II dibandingkan dengan kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Nilai rata-rata kelas (\bar{X}) minimal sama dengan nilai KKM yaitu 78, sedangkan hasil yang diperoleh pada

akhir siklus II mencapai 80,20 hal ini berarti bahwa hasil yang dicapai telah melampaui target yang telah ditetapkan.

- b. Daya serap siswa (DS) minimal mencapai 78%, sedangkan daya serap pada siklus II telah mencapai 80,20% melebihi target yang telah ditetapkan.
- c. Ketuntasan klasikal (KK) minimal 85%, sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus II telah mencapai 87,50%.
- d. Kriteria keberhasilan aktivitas belajar siswa minimal cukup aktif, sedangkan aktivitas yang dicapai pada siklus II mencapai 14,95 tergolong kriteria aktif.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada siklus II di atas, ternyata semua kriteria keberhasilan telah tercapai. Dengan demikian penelitian ini dikatakan sudah berhasil, sehingga pelaksanaan siklus dihentikan.

Pada siklus I dari hasil tes uji kepetensi I setelah pelaksanaan tindakan di peroleh ketuntasan klasikal siswa masih 78%, pada siklus I tindakan belum berhasil, karena ketuntasan klasikal siswa dibawah 78%, maka dilanjutkan dengan tindakan, refleksi dan tes hasil belajar siswa pada siklus II dan menunjukkan angka ketuntasan klasikal siswa adalah 78,50%, diperoleh kesimpulan bahwa Penelitian tindakan kelas yang dilakukan terjadi kenaikan yang signifikan dari siklus I ke siklus II yakni 87,50%. Hal ini dianggap bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SMKN 1 Woja tahun pembelajaran 2017/2018.

B. Pembahasan

Pada proses pembelajaran guru harus pandai-pandai memilih model pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus bisa menerapkan keterampilan berbahasa. Ada 4 aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, dan menulis baik itu tentang kebahasaan maupun kesastraan. Mendengarkan/ menyimak merupakan bagian penting dari 4 aspek keterampilan berbahasa. Menyimak termasuk keterampilan yang sulit, karena memerlukan konsentrasi tinggi untuk menangkap maksud dan isi makna, termasuk membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan. Tidak sedikit siswa tidak mampu menangkap sama sekali isi informasi lisan ketika pertama kali. Akan tetapi, setelah pembelajaran dengan menggunakan model TGT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan, kemampuan siswa dapat ditingkatkan. Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini pada siklus ke II ternyata kemampuan siswa lebih meningkat seiring dengan meningkatnya aktivitas siswa terhadap proses pembelajaran. Menurut Ely Prihmono Suwarso Putro

(2007: I0) pembelajaran model TGT dapat dipakai untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis serta mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan yaitu Terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) yaitu Peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I yaitu: rata-rata 78,00 menjadi 80,20; daya serap 80,20% menjadi 80,20%; ketuntasan klasikal dari 78,50% pada siklus II mencapai 87,50 %, Berdasarkan uraian dua siklus pembelajaran membedakan antara fakta dan opini dari berbagai laporan lisan model TGT di atas dapat dirumuskan beberapa simpulan. *Pertama*, metode TGT cukup efektif dipergunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan. *Kedua*, metode TGT cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan atau hasil belajar membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan. *Ketiga*, metode TGT cukup efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok belajar. *Keempat*, metode TGT cukup efektif meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran membedakan fakta dan opini dari berbagai laporan lisan.

DAFTAR RUJUKAN

Ariks. 2007. "*Tiga Guru Sains Wanita Penerima Science Education Award Kreatif Menekuni Sains*". <http://www.cybertokoh.com/php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=6772-23k>.

Cole, Peter G. dan Lorna K.S.Chan. 1990. *Methods and Strategies for Special Education*. Sydney: Prentice Hall of Australia Pty, Ltd.

Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Sistem Penilaian Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Digandakan oleh: Proyek Peningkatan Mutu SMU Jawa Tengah Tahun 2003.

Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jakarta: Penerbit PT Binatama Raya.

Dewi, Rische Purnama. 2007. "Pemanfaatan Model Peta Pikiran". http://www.usd.ac.id/06/publ_dosen/gatra/jan05/rische.htm(diakses Jumat, 10 Agustus 2007)

Heniaty, Diah. 2007. "*Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Teknik 5W + 1H (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas X SMA Pasundan 2 Kota Cimahi)*". <http://sps.upi.edu/v3/?page=abstrak&option+tesis&action=view&id=049519> (diakses Jumat, 10 Agustus 2007)

Dikti. 2007. *Panduan usulan dan Laporan PTK*. <http://www.dikti.go.id>. (diakses Jumat, 10 Agustus 2007).

Inna S., Sonya. 2007. "*Pengembangan Program Pembelajaran Kontekstual dalam Pelajaran Menulis*". <http://sps.upi.edu/v3/?page=abstrak&option+tesis&action=view&id=019565> (diakses Jumat, 10 Agustus 2007)

Siberman, Melvin L.(terjemahan Raisul Mutaqqin).2004. *Active Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Indah Media dan Penerbit Nuansa.