

Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023

Theresia Clara Nahak
SMA Negeri 1 Malaka Barat
Email : esynehak@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to improve students' linguistic abilities in English through the Team Game Tournament (TGT) methodology. The driving force behind this inquiry stems from the less-than-ideal level of English proficiency detected among the eleventh graders of the science program at SMA Negeri 1 Malaka Barat throughout the 2022/2023 academic year. The study group consisted of 31 students enrolled in the grade eleven science program, part one. It is reasonable to assume that certain obstacles can be seen in efforts to increase linguistic talent, among them the utilization of linguistic competence for the purpose of social interaction and participation in recreational activities. The aim of this investigation is to evaluate the effectiveness of the fundamental approach used on the TGT platform with respect to students' linguistic proficiency in English. The aim of the inquiry was to evaluate the configuration of students enrolled in the Teams-Games-Tournament (TGT) curriculum. Utilization of multiple choice questions serves as a data collection method in the realm of the eleventh grade English course, especially with regard to Personal Correspondence subject matter. Initial and successive iteration of evaluations have the potential to provide in-depth discernment while scrutinizing student progress. The scientific findings from the student experiment showed a noteworthy increase from cycle I to cycle II, with a sizable jump from 58.06% to 93.55%. Empirical evidence suggests that involvement in TGT may have the capacity to enhance one's personal aptitude for understanding English. Eleventh graders of Science 1 SMA Negeri 1 West Malaka have succeeded in carrying out an innovative approach to English mastery pedagogy that is in line with the prescribed protocol.

Keywords: *English Learning Achievement, TGT Cooperative Learning Model*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan linguistik siswa dalam bahasa Inggris melalui metodologi Team Game Tournament (TGT). Kekuatan pendorong di balik inkuiri ini berasal dari tingkat kemampuan bahasa Inggris yang kurang ideal yang terdeteksi di antara siswa kelas sebelas program IPA di SMA Negeri 1 Malaka Barat sepanjang tahun ajaran 2022/2023. Kelompok studi terdiri dari 31 siswa yang terdaftar di program sains kelas sebelas, bagian satu. Masuk akal untuk mengandaikan bahwa kendala tertentu dapat dilihat dalam upaya untuk meningkatkan bakat linguistik, di antaranya adalah pemanfaatan kompetensi linguistik untuk tujuan interaksi sosial dan partisipasi dalam kegiatan rekreasi. Tujuan dari penyelidikan ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan pendekatan fundamental yang digunakan pada

platform TGT sehubungan dengan kemahiran linguistik siswa dalam bahasa Inggris. Tujuan dari inkuiri adalah untuk mengevaluasi konfigurasi siswa yang terdaftar dalam kurikulum Teams-Games-Tournament (TGT). Pemanfaatan pertanyaan pilihan ganda berfungsi sebagai metode pengumpulan data dalam ranah kursus bahasa Inggris kelas sebelas, khususnya yang berkaitan dengan materi pelajaran Personal Correspondence. Pengulangan awal dan berturut-turut evaluasi memiliki potensi untuk memberikan penegasan yang mendalam sambil meneliti kemajuan siswa. Hasil temuan ilmiah dari percobaan siswa tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang patut dicatat dari siklus I ke siklus II, dengan lonjakan yang cukup besar dari 58,06% menjadi 93,55%. Bukti empiris menunjukkan bahwa keterlibatan dalam TGT mungkin memiliki kapasitas untuk meningkatkan bakat pribadi seseorang dalam memahami bahasa Inggris. Siswa kelas sebelas IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat telah berhasil melakukan pendekatan inovatif untuk pedagogi penguasaan bahasa Inggris yang sejalan dengan protokol yang ditentukan.

Kata Kunci : Prestasi Belajar Bahasa Inggris, Pembelajaran kooperatif model TGT

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di era saat ini sangat berpengaruh terhadap kemajuan proses belajar mengajar bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah atas. Oleh karena itu, diperlukan kecerdasan yang tinggi dari seorang pendidik dalam mempersiapkan peserta didik agar siap menghadapi perkembangan dunia pada era ke-21. Dalam ranah profesional, disarankan agar peserta didik dilengkapi dengan berbagai kompetensi esensial, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, dan kemampuan berkolaborasi.

Dalam mengejar penguasaan bahasa Inggris, siswa dilatih untuk melatih pemikiran logis, kritis, sistematis, kreatif, dan konsisten. Untuk itu peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas BAHASA INGGRIS dengan bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menjelaskan ide-ide kepada orang lain (Herniwati, 2020). Namun, selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa menunjukkan kurangnya partisipasi aktif yang berdampak negatif pada kinerja akademik mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya mengaktifkan partisipasi melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan model Team Game Tournament (TGT). Para peneliti berambisi agar melalui model pembelajaran ini, para siswa dapat terlibat secara aktif dalam permainan kelompok mereka dengan tujuan memperoleh skor atau nilai yang optimal, sehingga mereka dapat bersaing dengan baik dalam turnamen berikutnya.

Untuk itu dalam penelitian ini peneliti berupaya untuk mengaktifkan partisipasi melalui pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT). Peneliti berharap supaya melalui model pembelajaran ini siswa dapat berpartisipasi aktif mengikuti permainan di dalam kelompoknya untuk memperoleh Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi di era saat ini sangat berpengaruh terhadap kemajuan proses belajar mengajar bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah atas. Oleh karena itu, diperlukan kecerdasan yang tinggi dari seorang pendidik dalam mempersiapkan peserta didik agar siap menghadapi perkembangan dunia pada era ke-21. Dalam ranah profesional, disarankan agar peserta didik dilengkapi dengan berbagai kompetensi esensial, seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, dan kemampuan berkolaborasi.

Peneliti berupaya mengaktifkan partisipasi melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model Team Game Tournament (TGT) dalam penelitian ini. Peneliti bercita-cita melalui model pembelajaran ini, siswa dapat secara aktif terlibat dalam permainan kelompok mereka dengan tujuan untuk mencapai skor atau nilai yang optimal, sehingga memungkinkan mereka untuk bersaing secara efektif dalam turnamen berikutnya. Pencapaian skor atau nilai tinggi sangat penting untuk keunggulan kompetitif mereka di turnamen mendatang.

Felder berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Felder, 1994). Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif menitikberatkan pada kolaborasi antar individu di mana para siswa akan terlibat dalam interaksi yang intens dan saling berkomunikasi secara aktif. Diharapkan bahwa melalui interaksi yang aktif antara sesama siswa di dalam lingkungan kelas, para siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mudah terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Sulaiman berpendapat bahwa siswa cenderung lebih mudah memahami penjelasan teman sebayanya daripada penjelasan instruktornya, karena kesesuaian dan paritas pengetahuan dan kemampuan kognitif mereka (Wahyuni, 2001:2).

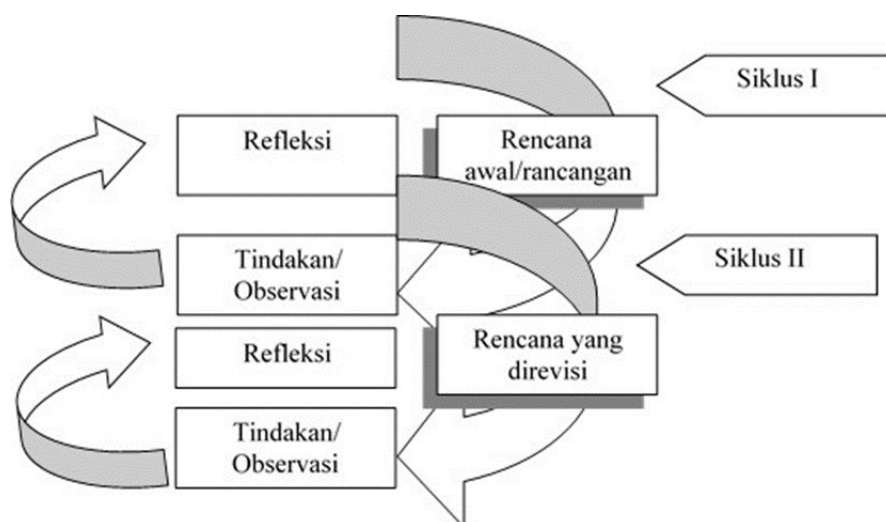
Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Model Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023”.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan, dimana peneliti melakukan penelitian di dalam ruang kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Team Game Tournament (TGT) untuk mengidentifikasi solusi atas masalah yang muncul selama proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai fasilitator pembelajaran di dalam kelas dengan tujuan untuk mempercepat kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris melalui penerapan metode pembelajaran yang terstruktur dan efektif guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi akademik pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023 melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan memanfaatkan team game tournament (model TGT). Subjek penelitian ini adalah siswa yang terdaftar di kelas XI Program IPA SMA Negeri Malaka Barat tahun pelajaran 2022/2023.

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, peneliti merancang penelitian ini dalam bentuk siklus spiral dari satu siklus I ke siklus berikutnya. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, refleksi, dan revisi. Adapun siklus spiral dari setiap tahapan penelitian dapat diamati pada ilustrasi berikut.



Gambar 1. Alur PTK

Berdasarkan gambar alur PTK diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Rencana atau desain pendahuluan adalah strategi yang direncanakan sebelumnya yang dilakukan oleh seorang peneliti sebelum melakukan tindakan atau pengamatan apa pun. Rencana awal meliputi pengembangan instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKPD), dan penilaian formatif untuk mengukur prestasi belajar siswa.
2. Tindakan observasi adalah praktik mendasar yang dilakukan oleh peneliti di dalam ruang kelas selama proses belajar mengajar.
3. Refleksi merupakan suatu kegiatan evaluasi yang dilakukan peneliti setelah melakukan tindakan/observasi untuk mengevaluasi seluruh kegiatan yang telah terjadi pada siklus I.
4. Revisi Perencanaan merupakan rencana strategis yang bertujuan untuk merevisi kegiatan yang dilakukan pada siklus sebelumnya, dengan tujuan akhir untuk meningkatkan kinerja pembelajaran pada siklus berikutnya.

Selanjutnya untuk menganalisis temuan penelitian tindakan ini, peneliti menggunakan teknik perhitungan sederhana, yaitu:

1. Melakukan perhitungan nilai rata-rata nilai siswa. Setelah siswa menjalani tes formatif, peneliti kemudian melakukan penghitungan nilai rata-rata dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Melakukan perhitungan nilai rata-rata nilai siswa. Setelah siswa menjalani tes formatif, peneliti kemudian melakukan penghitungan nilai rata-rata dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan: \bar{X} = Mean

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa,

$\sum N$ = Jumlah siswa.

2. Proses penilaian prestasi akademik individual dan klasikal. Berdasarkan analisis Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat ditetapkan bahwa siswa yang berhasil menyelesaikan studinya adalah mereka yang telah mencapai nilai minimal. 70. Dalam pengertian klasik, ditetapkan bahwa suatu kelas telah mencapai tujuan pembelajarannya apabila tingkat penyerapan siswa dalam kelas tersebut melebihi 80%. Untuk menilai tingkat prestasi akademik siswa, dapat diterapkan rumus perhitungan daya

serap ketuntasan belajar.

$$\bar{P} = \frac{\Sigma T}{\Sigma N}$$

Keterangan: \bar{P} = Prosentase prestasi akademik

ΣX = Jumlah Siswa yang Tuntas,

ΣN = Jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Malaka Barat pada bulan April dan Mei tahun 2023. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI Program IPA 1 SMA Negeri Malaka Barat. selama tahun ajaran 2022/2023. Pelaksanaan siklus I dijadwalkan pada minggu ketiga dan keempat bulan April, sedangkan siklus II dijadwalkan berlangsung pada minggu pertama dan kedua bulan Mei. Temuan diperoleh selama setiap siklus pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan model TGT di dalam kelas. Evaluasi kinerja siswa berasal dari analisis penilaian harian diberikan kepada mereka setelah kesimpulan dari setiap siklus instruksional. Data yang diperoleh dari nilai tes formatif dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Tes Formatif Pada Siklus I dan siklus II

No. Urut	Nilai siklus I	Keterangan		Nilai siklus II	Keterangan	
		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1	60		√	80	√	
2	50		√	80	√	
3	80	√		80	√	
4	70	√		70	√	
5	60		√	90	√	
6	80	√		90	√	
7	50		√	80	√	
8	70	√		60		√

9	80	√		80	√	
10	50		√	90	√	
11	60		√	80	√	
12	60		√	80	√	
13	80	√		90	√	
14	70	√		70	√	
15	80	√		90	√	
16	100	√		100	√	
17	60		√	80	√	
18	70	√		90	√	
19	70	√		80	√	
20	100	√		100	√	
21	70	√		80	√	
22	50		√	60		√
23	70	√		80	√	
24	70	√		90	√	
25	60		√	80	√	
26	80	√		70	√	
27	70	√		80	√	
28	60		√	100	√	
29	70	√		70	√	
30	80	√		90	√	
31	70	√		90	√	
Jumlah	2150	18	13	2580	29	2

Rata-rata	69,35	83,23
Klasikal	58,06%	93,55%

Tabel di atas menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif melalui model Team Game Tournament (TGT) menghasilkan nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 69,35 meningkat menjadi 83,23 pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 56,06%, yang berarti 19 dari 29 siswa telah berhasil menyelesaikan tujuan pembelajarannya. Angka tersebut meningkat secara signifikan pada siklus II, mencapai 93,55%, dengan 29 dari 31 siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I siswa belum tuntas belajar secara klasikal, hanya 18 dari 31 siswa atau 58,06% yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, lebih kecil dari nilai KKM. persentase penguasaan yang diinginkan sebesar 80%. Namun pada siklus II persentase ketuntasan klasikal meningkat sebesar 93,55%, dengan 29 dari 31 siswa telah menyelesaikan pembelajarannya sehingga persentase ketuntasan klasikal lebih dari 85%, menunjukkan tingkat penyerapan yang tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana diuraikan diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi procedure text yang mereka pelajari melalui sintaks pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT). Bahwa melalui pembelajaran kooperatif model Team Game Tournament (TGT), prestasi belajar siswa mempelajari bahasa Inggris mengalami peningkatan dari siklus I (58,06%) ke siklus II (93,55), sehingga pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai

KESIMPULAN

Dari analisis data dan pembahasan yang disajikan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) telah menghasilkan peningkatan prestasi belajar siswa yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan tingkat ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 58,06% pada siklus I menjadi 93,55% pada siklus II. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dapat digunakan sebagai model pedagogis alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1989). *Prosedur Penelitian Suatu Pengantar*. Jakarta: Bina Aksara
- Combs, A. W. (1984). *The Professional Education of Teachers*. Allin and Bacon. Inc, Boston.
- Bahri, D. S., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daulay, P. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Dengan Menerapkan Model Pembelajaran TGT. *Jurnal Global Edukasi*, 1(4), 501-508.
- De Vega, N., Arifin, A., & Anggriani, D. (2018). Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Bahasa Inggris Siswa dalam Penerapan Kurikulum 2013. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Felder, R. M., & Brent, R. (1994). Cooperative learning in technical courses: Procedures, pitfalls, and payoffs.
- Hadi, S. (1997). *Metodologi Research I*, Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fak. Psikologi UGM, 198.
- Herniwati, S. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model TGT Pada Siswa Kelas VII MTs. Negeri 3 Hulu Sungai Utara. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(2).
- Khair, U., & Misnawati, M. (2022). Indonesian language teaching in elementary school: Cooperative learning model explicit type instructions chronological technique of events on narrative writing skills from interview texts. *Linguistics and Culture Review*, 6, 172-184.
- Kholifah, N., Zainuddin, A., Indrawati, A., Wardana, L. V., & Mahendra, A. M. (2023). Problems of Business Education in Early Childhood Education (PAUD): Systematic Literature Review (SLR). *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(1), 64-78.
- Kuntadi, T. N., & Hidayat, F. D. (2023). Training Children's Character Education Through Technology-based Learning Media. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(1), 35-44.

- Lestari, S. P. (2018). MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT PADA SISWA KELAS IX 1 SMP NEGERI 3 PASIR PENYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 1334-1344.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321.
- Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode Tgt (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68.
- Ngalim, P. M. (1990). Psikologi pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar, H. (1992). psikologi Belajar dan Mengajar. Sinar Baru. Bandung. Sahir, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Personal.
- Data in a Form dengan Metode TGT (Team Games Tournament) pada Siswa Kelas VII. A SMPN 1 Praya Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(3).
- Rokmana, R., Fitri, E. N., Andini, D. F., Misnawati, M., Nurachmana, A., Ramadhan, I. Y., & Veniaty, S. (2023). Peran Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 129-140.
- Romadhona, D. P. W., Norliana, N., Resnawati, R., Misnawati, M., Nurachmana, A., Christy, N. A., & Mingvianita, Y. (2023). Implementasi dan Problematika Gerakan Literasi di SD Negeri 2 Palangka. *Journal of Student Research*, 1(1), 114-128.
- Rosita, I., Syahadah, D., Nuryeni, N., Muawanah, H., & Sari, Y. (2022, May). Analisis Wacana Kohesi Gramatikal Referensi Endofora Dalam Sebuah Cerpen “Aku Cinta Ummi Karena Allah” Karya Jenny Ervina. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 1, No. 1, pp. 179-191).
- Salsabila, S., Syamsir, M. S., Putri, A. N., & Rahmayanti, A. (2022). Analisis Dampak Perkuliahan Daring (Online) pada Saat Pandemi Terhadap Hubungan Sosial Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 122-250.
- Samsuri, T. (2003). Kajian, Teori, Kerangka Konsep dan Hipotesis dalam Penelitian.
- Sardiman, A. M. (2011). Pendidikan Karakter dan Peran Pemerintah. Yogyakarta. Makalah.
- Soekamto, T., & Winataputra, U. S. (1997). Teori belajar dan model-model pembelajaran. PAU Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.

SUMARLIN, H. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS MATERI PERSONAL DATA IN A FORM DENGAN METODE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS VII. B SMPN 7 PUJUT

TAHUN PELAJARAN 2017/2018. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 4(2), 138-146.
Syah, M. (1995). Psikologi pendidikan suatu pendekatan baru. Bandung:Remaja Rosdakarya.

Syaiful, B. D. (2002). Psikologi belajar. Jakarta: Rineka Cipta

Wiyanto, M. S., Misnawati, M., & Dwiyaniti, D. R. (2022). Penerapan Strategi Penolakan dalam Komunikasi Pembelajaran Bahasa Inggris antara Guru dan Siswa di SMK PGRI 1 Jombang. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 4(2), 3076-3084.