

# Penerapan Model Pembelajaran Team Group Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Menyusun Teks Report Pada Siswa Kelas IX-F SMPN 4 Ponorogo

**Diterima:**

1 Januari 2022

**Revisi:**

1 Januari 2022

**Terbit:**

10 Januari 2022

**Karyuni**

Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Ponorogo

Ponorogo, Indonesia

E-mail: [karyuni@gmail.com](mailto:karyuni@gmail.com)

## ABSTRACT

*Writing is a linguistic activity that plays an important role in the dynamics of human civilization. Through writing activities, people can also benefit for their development. Unfortunately, in English lessons at SMPN 4 Ponorogo, there are indications of a decline. One of the things that can be considered as the cause is the lack of good variety of teaching. Therefore, this PTK was held. The purpose of this study was to determine: (1) The improvement of student learning outcomes after the implementation of the Team Group Tournament learning model in Class IX-F students of SMPN 4 Ponorogo Even Semester 2015/2016 Academic Year (2) How does the Team Group Tournament model learning method affect the activity learn English classically in class IX-F SMPN 4 Ponorogo in the 2015/2016 academic year.*

*This research was conducted at SMP Negeri 4 Ponorogo in the even semester of the 2015/2016 academic year which lasted for 2 months with 3 cycles. The results showed that learning with the Team Group Tournament model had a positive impact on improving student learning outcomes which was marked by an increase in student learning mastery in each cycle, namely cycle I (61.76%), cycle II (76.47%), cycle III (94,12%). Likewise, the application of the Team Group Tournament model can improve student learning activities as indicated by the score of observations showing an increase in the percentage of student activity, namely cycle I (23.53%), cycle II (73.53%) and cycle III (91.18) . Thus, students who are taught using the Team Group Tournament Learning model, KBM is better when compared to the lecture and assignment techniques, and the percentage of complete learning is higher than those who do not use the Team Group Tournament Learning model.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Team Group Tournament.*

## I. PENDAHULUAN

Menulis merupakan kegiatan kebahasaan yang memegang peran penting dalam dinamika peradaban manusia. Dengan menulis orang dapat melakukan komunikasi, mengemukakan gagasan baik dari dalam maupun luar dirinya, dan mampu memperkaya pengalamannya. Melalui kegiatan menulis pula orang dapat mengambil manfaat bagi

perkembangan dirinya. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat mekanistik. Keterampilan menulis tidak mungkin dikuasai hanya melalui teori saja, tetapi dilaksanakan melalui latihan dan praktik yang teratur sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun dengan baik. Kejelasan organisasi tulisan bergantung pada cara berpikir, penyusunan yang tepat, dan struktur kalimat yang baik (Hasani, 2005: 2).

Keterampilan menulis merupakan urutan yang terakhir dalam proses belajar bahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Di antara ke empat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis yang paling sulit dikuasai. Hal itu disebabkan keterampilan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Keterampilan menulis biasanya dikaitkan dengan pembelajaran mengarang. Latihan menulis dan mengarang dalam pengajaran bahasa Inggris dapat membiasakan siswa untuk menerapkan pengetahuan kebahasaan, seperti tata bahasa, kosa kata, gaya bahasa, ejaan, dan sebagainya. Kegiatan menulis itu sendiri memang tidak semudah seperti yang dibayangkan. Seseorang sering kali mengalami keinginan untuk menulis, tetapi tidak sanggup melakukannya. Seseorang mengalami gangguan keterlambatan dalam mengekspresikan pikiran atau gagasannya melalui bahasa yang baik dan benar, sehingga orang tersebut mengalami kesulitan dalam menulis. Sebagai seorang guru, penulis selalu memikirkan untuk memecahkan masalah-masalah yang di hadapi dalam proses belajar mengajar termasuk juga rendahnya kemampuan menulis paragraf deskripsi yang dihadapi siswa dan penulis mencoba untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui penerapan model pembelajaran *Team Group Tournament*. Diharapkan dengan menggunakan metode ini akan dicapai kemajuan yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa. Berkaitan dengan hal di atas, penulis mencoba menggunakan pendekatan *Contextual Teaching And Learning* dan pendekatan *Cooperative Learning* dengan menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament*. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul, “Penerapan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Menyusun Teks Report Pada Siswa Kelas IX-F SMPN 4 Ponorogo Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## II. METODE

a. Jenis dan Obyek Penelitian

Untuk memperoleh data-data tersebut peneliti menggunakan instrument antara lain :

1. Pengamatan
2. Angket
3. Dokumentasi
4. Dialog

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

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

Dengan :  $\bar{X}$  = Nilai rata-rata  
 $\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa  
 $\sum N$  = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa.yang.tuntas.belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk lembar observasi

- a. Lembar observasi pengelola metode pembelajarn koooperatif model Think Pair Share.

Untuk menghitung lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran kooperatif model TGT digunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{-P1 + P2}{2}$$

Dimana P1 = Pengamat 1 dan P2 = Pengamat 2

- b. Lembar observasi aktifitas guru dan siswa

Untuk menghitung lembar observasi aktifitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\% = \frac{\bar{x}}{\sum x} \times 100 \% \text{ dengan}$$
$$X = \frac{\text{Jumlah.hasil.pengamatan}}{\text{Jumlah.pengamatan}} = \frac{P1 + P2}{2}$$

Dimana :  
 $\%$  = Presentase pengamatan  
 $\bar{X}$  = Rata-rata  
 $\sum \bar{x}$  = Jumlah rata-rata  
P1 = Pengamat 1  
P2 = Pengamat 2

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. 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 29 Maret 2016 di Kelas IX-F dengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanaan metode *Team Group Tournament* melalui tahapan sebagai berikut : Langkah-langkah pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif *Team Group Tournament* sebagai berikut :

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

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

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

Pada akhir proses belajar- mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Indikator/Aktivitas Siswa	Jumlah	%
1.	Siswa yang aktif bertanya	31	86,11
2.	Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok	26	72,22
3.	Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok	27	75,00
4.	Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran	22	61,11
5.	Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman	28	77,78
	Keaktifan siswa secara klasikal	74,44%	

Berdasarkan tabel 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 74,44%.

#### **Data Hasil Belajar Siswa**

##### (1) Hasil Pengerjaan LKS

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

##### (2) Hasil Game/Tournament

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

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

#### 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.

## 2. 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 16 April 2016 di Kelas IX-F dengan jumlah siswa 35 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.

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

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

Pada akhir proses belajar- mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus 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 tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Indikator/Aktivitas Siswa	Jumlah	%
1.	Siswa yang aktif bertanya	31	86,11
2.	Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok	29	80,56
3.	Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok	27	75,00
4.	Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran	28	77,78
5.	Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman	29	80,56
	Keaktifan siswa secara klasikal	81,08%	

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

### **Data Hasil Belajar Siswa**

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

#### **(1) Hasil Pengerjaan LKS**

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

#### **(2) Hasil Game/Tournament**

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

#### **(3) Hasil Tes Formatif**

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

Pada siklus II, 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 :

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

d. Revisi / Evaluasi

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.

### 3. 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 29 April 2016 di Kelas IX-F dengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanaan metode *Team Group Tournament* sebagaimana pada siklus 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 tabel berikut. Sedangkan rincian dapat dilihat di lampiran PTK ini:

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III**

No	Indikator/Aktivitas Siswa	Jumlah	%
1.	Siswa yang aktif bertanya	31	86,11
2.	Siswa yang aktif bekerja sama dalam kelompok	33	91,67
3.	Siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok	28	77,78
4.	Siswa yang aktif menyelesaikan tugas pembelajaran	29	80,56
5.	Siswa yang aktif bersosialisasi dengan teman	30	83,33
	Keaktifan siswa secara klasikal	94,59	

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

#### **Data Hasil Belajar Siswa**

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

##### (1) Hasil Pengerjaan LKS

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

##### (2) Hasil Game/Tournament

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

##### (3) Hasil Tes Formatif

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

Pada siklus III, 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 :

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

d. Revisi / Evaluasi

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.

## B. 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 *Report* menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament* belum berhasil secara maksimal karena hasil test dan proses belum mencapai nilai yang diharapkan. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas belajar siswa sebesar (59,46%) atau hanya 22 siswa saja yang secara aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan harapan. Sedangkan sisanya, 13 siswa belum terlihat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Group Tournament*. Nilai yang diperoleh siswa pun belum menunjukkan hasil yang signifikan, sebab nilai rata-rata tes formatif dalam siklus I ini hanya 59,45. Dengan kata lain implementasi tindakan pada siklus ke 1 belum berhasil dan dapat dikatakan pembelajaran tersebut mengalami kegagalan dan harus diperbaiki di siklus ke 2 dan ke 3.

Setelah melaksanakan tindakan siklus ke 3, hasil pengamatan mengindikasikan bahwa 33 dari 35 siswa (94,50%) terlihat aktif dalam proses pembelajaran, hanya ada 2 siswa yang masih kelihatan belum terlalu aktif. Meskipun demikian kedua siswa tersebut bukan berarti hanya diam dan menjadi penonton, sebenarnya ikut andil hanya proporsinya terlalu kecil. Rata-rata Nilai siswa hasil dari evaluasi test formatif menunjukkan peningkatan cukup baik menjadi 90,12. Nilai rata-rata ini sudah melampaui nilai ideal yakni 75 dan termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian hasil pelaksanaan tindakan siklus ke 3 telah mengalami kenaikan yang cukup signifikan,

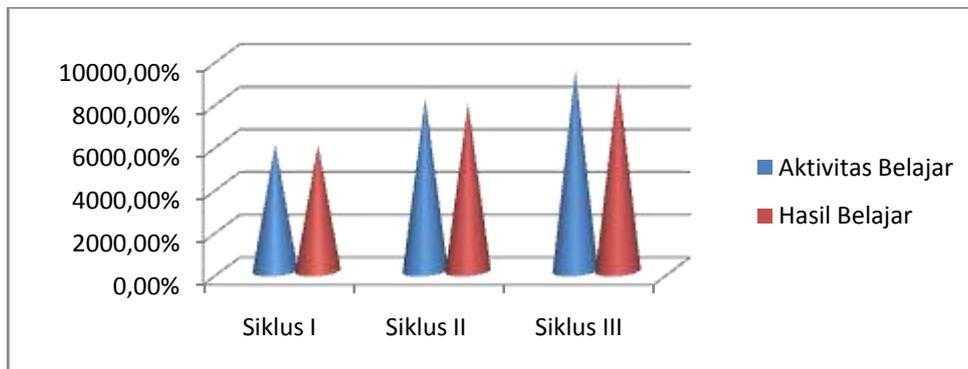
Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa mulai siklus I sampai siklus III dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4**  
**Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus 1 - 3**

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

Berdasarkan tabel di atas dan penjelasan pada pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan penelitian yang telah dilaksanakan mengalami keberhasilan. Dengan kata lain, implementasi tindakan pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan siswa dalam menulis teks pendek sederhana berbentuk Report dan meningkatkan aktifitas siswa

dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat digambarkan dalam grafiks berikut ini:



#### IV. KESIMPULAN

Akhirnya, penulis dapat memperoleh beberapa hasil temuan setelah melaksanakan refleksi dan diskusi pada bab sebelumnya dan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Group Tournament* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks Report siswa kelas IX-F SMPN 4 Ponorogo pada semester Genap tahun pelajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui evaluasi/ test formatif dengan rata-rata nilai ketuntasan siswa meningkat dari 59,45 pada siklus I menjadi 78,79 pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 90,12 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 59,46% meningkat pada siklus II sebesar 81,02% meningkat pada siklus III menjadi 94,59%.

Saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

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.

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

- Ali, Muhammad. 1987. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Dirjen PMPTK.
- Bram, Barli. 2002. *Landasan Kependidikan*. Jakarta . PT. Asdi Mahasatya.
- Depdikbud. 1987. *Pembelajaran Berbasis Pragmatisme dalam Penerapan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah. 2007. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Cet ke-3*, Jakarta : Rineka Cipta
- Fachrudin. 1988. *Metode Investigasi Kelompok (Group Investigation)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Gagne. 1984. *Model of Tecaching Fouth Edition* Massa Chusettes: Allyn and Bacon Publising Company
- Hamalik, Oemar. 2011. *Fisikologi Pendidikan* .Jakarta :Salemba Humanika
- Hasani. 2005. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermawan dkk. 2004.*Meningkatkan Kemampuan Menulis di Kalangan Siswa*. YA3: Malang.
- 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 Penrlitian 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.
- Slemato. 1987. *Belajar dan faktor-faktor yangMempengaruhinya* .Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Suparno. 2010. *"Pengantar Pendidikan"*. Semarang : CV. IKIP Semarang Press.
- Surakhmad, Winarno. 1980. *Menggagas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna* , Mataram :NTP Ppres
- Syafi'I, Imam. 1988. *"Penelitian Tindakan Kelas"*. Jakarta : Bumi Akasara.
- Tarigan, Djago. 2009. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Dan Angka Kredit Pengembangan Profesi Guru*.Jakarta: Dirjen Dikgu dan Tentis.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa