

**TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BAHASA INGGRIS SISWA DALAM
PENERAPAN KURIKULUM 2013**

*Teams Games Tournament (Tgt) With Snake And Ladder Game To Improve Students' English
Achievement In Applying 2013 Curriculum*

Arifin¹⁾, Nofvia De Vega²⁾, dan Dwi Anggriani T.S³⁾

¹⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan (UBT), Tarakan
Email: arifin.ubt@gmail.com .

²⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan (UBT), Tarakan
Email: nofviad@yahoo.co.id

³⁾ SMA Hang Tua Tarakan
Email: tepe_cute1@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model TGT dan permainan ular tangga. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, siklus I dengan pembelajaran model TGT dan siklus II pembelajaran TGT dengan permainan Ular Tangga. Alat pengumpulan data adalah observasi, tes, dan catatan lapangan. Teknik data diolah dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan model TGT dan permainan Ular Tangga, (2) terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 31.25%, dan (3) terjadi peningkatan pelaksanaan pembelajaran dari 77.5 % menjadi 85%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT dan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Prestasi Siswa, TGT, Permainan Ular Tangga.

ABSTRACT

This research aimed to improve students' English achievement by using TGT model with Snake and Ladder game. This research consists of 2 cycles, the first cycle by using TGT model and the second cycle by using TGT with snake and ladder game. The data were collected by using observation, test, and field notes. The technique of analysis data was descriptive quantitative. The result showed that (1) lesson plan in learning English by using TGT with Snake and Ladder game, (2) there was increased to 31.25% of students' achievement, and (3) improving learning activity from 77.5% to 85%. Based on the result, it can be concluded that the implementation of TGT model with Snake and Ladder game can improve students' achievement of English Language subject.

Keywords: Students' achievement, TGT, Snake and Ladder game

PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Inggris secara global saat ini menjadikan siswa harus lebih memperhatikan baik komunikasi secara lisan maupun tertulis. Sebagai bahasa Asing di Indonesia tentunya menjadi kendala bagi pembelajar dalam menggunakan bahasa Inggris. Senada dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia yang meletakkan peserta didik sebagai pusat dari pemikiran

dan perencanaan pendidik atau yang biasa dikenal dengan student centered.

Selain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kebutuhan, minat, bakat dan kemampuan juga berpengaruh terhadap kepribadian agar tidak bergantung pada pengajar sehingga mampu berkompetisi dan menumbuhkan critical thinking pada pesesrta didik. Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1

Arifin et al.

Teams Games Tournament

yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Merujuk pada isi dari Undang-undang tersebut pembelajaran berpusat pada siswa yang diadopsi dalam sistem pendidikan nasional.

Dalam kurikulum 2013, standar kompetensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X semester I adalah menerapkan dan menyusun teks interaksi interpersonal lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait niat melakukan suatu tindakan/kegiatan, sesuai dengan konteks penggunaannya (unsur kebahasaan *be going to, would like to*). Pada SMA Hang Tua memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Namun masih kurang optimalnya prestasi belajar Bahasa Inggris siswa dilihat dari ketercapaian nilai KKM siswa yang masih rendah. Menurut Hamdani (2011) ketuntasan belajar adalah pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut. Sementara itu menurut Juniarsih (2011) Kriteria Ketuntasan Minimal adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa secara tuntas adalah pelajaran Bahasa Inggris.

Arifin et al.

Berdasarkan kondisi di SMA Hang Tua maka perlu dilakukan suatu inovasi pengajaran serta pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, strategi, teknik dengan menekankan pada *learning by doing*. Salah satu pilihan metode tersebut yaitu melalui aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)*. TGT ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran berkelompok yang mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, saling membantu dan saling ketergantungan. Slavin (2008) mengemukakan bahwa ada 5 (lima) komponen utama dalam TGT yaitu: (i) Penyajian kelas, pada komponen ini guru menyampaikan materi saat awal pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan diskusi. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan mempermudah siswa saat kerja kelompok, karena skor game akan menentukan skor kelompok. (ii) Kelompok (*team*), terdiri dari 4 hingga 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras (etnik). Fungsi kelompok ini yaitu untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. (iii) Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memilih soal bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. (iv) Turnamen, biasanya

Teams Games Tournament

turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. (v) Team Recognize. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Hang Tua melalui model TTG dan permainan ular tangga.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Hang Tua Tarakan. Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan dengan subjek penelitian yang diteliti ialah guru dan siswa kelas X MIA² berjumlah 24 siswa. Penelitian ini disusun menggunakan prosedur yaitu (i) dialog awal dilakukan dengan mengadakan pertemuan peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris, (ii) perencanaan tindakan, setelah ditemukan permasalahan, maka peneliti bersama guru merencanakan tindakan, (iii) pelaksanaan tindakan, pada tahap ini peneliti bersama guru melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT yang akan dilakukan diantara adalah penjelasan materi, belajar kelompok (tim), permainan/pertandingan, observasi dan monitoring, serta refleksi. Jika setelah refleksi terdapat masalah, dilakukan tindakan lanjutan yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, sehingga masalah tersebut dapat teratasi dan tercapai hasil yang optimal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan catatan lapangan. Teknik observasi ini dipergunakan guna mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan yang diisi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk mengumpulkan data hasil Arifin et al.

belajar siswa digunakan tes. Sedangkan catatan lapangan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama kegiatan belajar. Analisis data pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus diatas P merupakan presentase frekuensi aktivitas yang muncul, sementara *f* adalah banyaknya aktivitas yang muncul dan *N* yaitu jumlah aktivitas keseluruhan yang muncul.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi (i) pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasilnya mencapai tingkat keberhasilan $\geq 80\%$. (2) siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai yang mencapai KKM. KKM yang ditentukan oleh SMA Hang Tua yaitu 70 dan ketuntasan belajar klasikal jika semua siswa mencapai keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Setelah siswa mengerjakan tes maka langkah selanjutnya yaitu mengukur tingkat keberhasilan, menurut Kunandar (2015) kriteria penilaian dapat diukur dengan cara sebagai berikut:

91% - 100% = Sangat Baik

71% - 90% = Baik

61% - 70% = Cukup

<61% = Kurang

Hasil belajar siswa berupa lembar evaluasi dianalisis dengan menggunakan rumus yang mengadopsi dari Indiarti (2008) yaitu

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Dimana *M* merupakan mean (nilai rata-rata kelas mencapai KKM), $\sum fx$ adalah jumlah seluruh nilai siswa yang mencapai KKM, dan *N* Teams Games Tournament

adalah jumlah siswa yang mencapai KKM. Sementara itu menurut Aqib (2011) ketuntasan belajar klasikal dapat dilakukan dengan menggunakan perhitungan rumus berikut:

$$P(\text{indeks ketuntasan}) = \frac{\text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian yang dapat digunakan yaitu

>80% = Sangat Baik

60% - 79% = Baik

40% - 59% = Cukup

20% - 39% = Kurang

<20% = Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang telah dikumpulkan pada penelitian ini meliputi pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar dan kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Tahapan dari setiap siklus meliputi tahap perencanaan, perlakuan dan pengamatan, serta refleksi. Siklus pertama sebanyak 6 siswa yang tuntas belajar sedangkan 26 siswa masih belum tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I ini mencapai 53,12% dengan kategori cukup. Sementara itu persentase pelaksanaan pembelajaran dari 10 *items* pada siklus I diperoleh nilai sebesar 77,5% dengan kategori baik namun belum menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar $\geq 80\%$. Sehingga kegiatan pembelajaran masih perlu diperbaiki lagi untuk siklus berikutnya karena masih terdapat beberapa deskriptor lain yang belum terlaksana dengan baik.

Berdasarkan catatan lapangan pelaksanaan pembelajaran siklus I, pengamat

Arifin et al.

memberikan beberapa catatan, yaitu: (1) guru perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan saat menerapkan model TGT dan permainan ular tangga, (2) terdapat siswa yang masih belum fokus pada proses belajar dan mengajar, dan (3) guru perlu mengkondisikan kelas sehingga saat penerapan TGT dan permainan ular tangga siswa dapat langsung mengikuti instruksi guru.

Hasil siswa yang tuntas dengan model TGT dan permainan ular tangga di kelas X SMA Hang Tua pada siklus II sebesar 84,37% dengan kategori sangat baik dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa dan 5 siswa yang belum tuntas. Pada pelaksanaan pembelajaran presentase ketuntasan berada pada kategori sangat baik dengan nilai 85% sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar $\geq 80\%$.

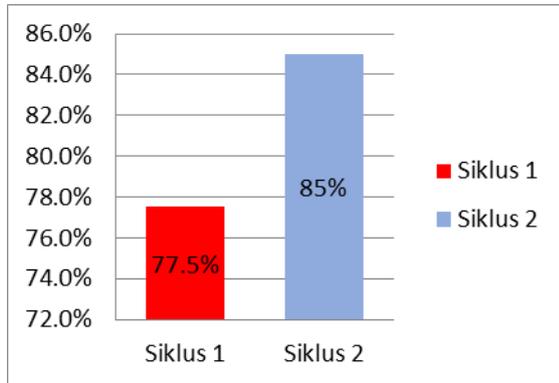
Pada siklus II, pengamat mencatat beberapa hal yaitu semua kendala yang ditemui pada siklus I dapat teratasi dengan baik tanpa ada kendala-kendala yang berarti. Dengan keberhasilan yang didapatkan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian dikarenakan indikator keberhasilan telah terpenuhi.

Pembahasan

Pembahasan ini memaparkan tentang pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa dan kendala yang dihadapi setiap siklus pada saat menerapkan model TGT dan permainan ular tangga yang telah dilaksanakan dari siklus I hingga siklus II. Berikut ini merupakan data-data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung.

Teams Games Tournament

Gambar 1. Diagram Perbandingan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

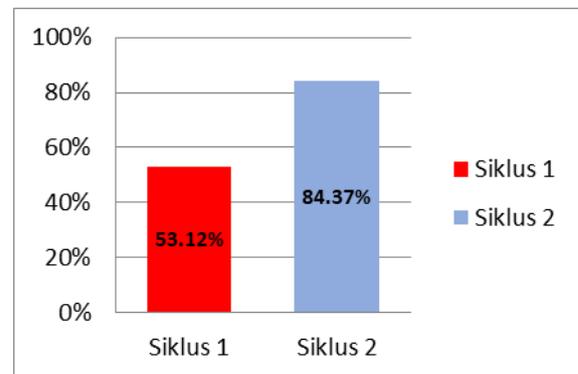


Berdasarkan gambar 1 diatas, penerapan model TGT dan permainan ular tangga pada siklus I sampai dengan siklus II, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana seluruh aspek dan mengalami peningkatan setiap siklusnya. Persentase pelaksanaan pembelajaran siklus I sebesar 77.5% dikategorikan baik dan pencapaian persentase ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 80\%$. Aktivitas guru pada siklus ini belum sepenuhnya maksimal, karena terdapat beberapa deskriptor yang tidak terlaksana dengan kategori baik. Hal ini berakibat siswa masih mengalami kebingungan dalam instruksi mengenai TGT dan permainan ular tangga dan materi yang diajarkan.

Namun pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 85% dan kategori baik. Pada siklus II ini guru sudah dapat mengatasi permasalahan dari beberapa temuan yang ada di siklus I dan lebih dapat memahami lebih rinci langkah-langkah pelaksanaan TGT dan permainan ular tangga. Sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dengan aktivitas pelaksanaan pembelajaran yang meningkat berdampak pula pada prestasi yang tinggi pula. Hal ini juga diungkapkan menurut Richard dan Rodger Arifin et al.

dalam Setiyadi (2003) bahwa No method of teaching foreign speech is likely to be economical or successful which does not include in the first period a very considerable proportion of that types of classroom work which consists of the carrying out of pupil of orders by teacher. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode TGT dan permainan ular tangga merupakan yang dapat meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat pula melalui meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II yaitu

Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan diagram tersebut, hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan sebesar 53.12% dengan kategori cukup yang hanya 17 dari 32 siswa. Sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model TGT dan permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan perbaikan pada kinerja guru, maka hasil belajar siswa pun ikut meningkat pada siklus II yaitu sebesar 84.37% dengan kategori sangat baik dimana dari 32 siswa sebanyak 27 siswa yang nilainya diatas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT dan permainan ular tangga dalam meningkatkan *Teams Games Tournament*

prestasi belajar mata pelajaran bahasa Inggris mengalami peningkatan dengan perolehan nilai dari siklus I sebesar 53.12% dan siklus II sebesar 84.37%. Hal ini juga menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 31.25% dari siklus I ke siklus II. Sementara itu nilai rata-rata pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dengan persentase sebesar 7.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa melalui model TGT dan permainan ular tangga berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriansyah, Ade, Hasyim Adelina, dan Suparman Ujang. ———. *Peningkatan Kemampuan Kosakata Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung*. Artikel Ilmiah.
- Aqib, Zainal, dkk. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Indiarti, Titik, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah: Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah, dan Implementasinya*. Surabaya: FBS Unesa.
- Juniarsih. (2011). *Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran PAI*. Semarang: FTK-IAIN Walisongo.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praksis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiyadi, Bambang. (2003). *Teaching English as Foreign Language*. Lampung University, Bandar Lampung, Indonesia.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.