

**EFEKTIVITAS METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NARASIDI KELAS X SMK INSAN MULIA BEKASI**Nia Damayanti^{1✉}, Nana Suyana²**Article Information****Article History:**

Accepted November 2017

Approved December 2017

Published January 2018

Keywords:

TGT Learning, Writing, Narration

How to Cite:

Husniah Ramadhani pulungan,
Ismail Rahmad Daulay, dan
Ahmad Yamin Hasibuan (2018).
Efektivitas Metode Team Games
Tournament (TGT) Dalam
Pembelajaran Menulis Narasi di
Kelas X SMK Insan Mulia
Bekasi: Jurnal Dimensi
Pendidikan dan Pembelajaran
Universitas Muhammadiyah
Ponorogo, Vol 6 No 1 : Halaman
39.

Abstrak

Metode Pembelajaran akan terus berevolusi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai mentor di dalam dan di luar kelas, memiliki peran penting dalam kemajuan bangsa ini. Guru dapat beradaptasi dengan perkembangan sains dan teknologi yang berkembang pesat. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat juga menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh pembelajaran data berupa metode penulisan TGT. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMK Insan Mulia. Sampel memiliki satu kelas, sebanyak 30 siswa, kelas X. Teknik pengambilan sampel dengan random sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes deskripsi. Tes prasyarat yang digunakan, dalam bentuk uji Normalitas dan Homogenisitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan untuk menulis narasi siswa kelas X SMK Insan Mulia pada tahun ajaran 2017/2018 sebelum belajar dengan metode nilai rata-rata TGT, sedangkan kemampuan untuk menulis narasi siswa kelas X SMK Insan Mulia setelah belajar dengan metode TGT, skor siswa meningkat 3,13 poin.

Abstract

The Learning Method will continue to evolve with the development of science and technology. Teachers as mentors inside and outside the classroom, have an important role in the progress of this nation. Teachers can adapt to the rapidly evolving development of science and technology. Use of appropriate learning methods also determine the success of teaching and learning process. The method used in this research is experiment. The experimental method is used to obtain learning data writing TGT method. The population in the study were all students of SMK Insan Mulia. Sampel has one class, as many as 30 students, class X. Sampling technique with random sampling. The instrument used is a description test. The prerequisite test used, in the form of Normality and Homogeneity test, and the t-test. The result of the research shows that the ability to write narration of class X students of SMK Insan Mulia in the academic year 2017/2018 before the learning with TGT method of mean value, while the ability to write narration of class X students of SMK Insan Mulia after learning by TGT method the students score increased 3.13 point.

© 2018 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉ **Alamat korespondensi:****Universitas Indraprasta PGRI Jakarta****E-mail: unindra103@gmail.com****ISSN 2303-3800 (Online)****ISSN 2527-7049 (Print)**

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tonggak perubahan yang menentukan arah bangsa Indonesia dimasa yang akan datang. Perubahan yang dinamis, cepat dan kekinian, membuat para pembuat kebijakan pendidikan, terus mengubah kurikulum dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan zaman. Para pendidik juga terus mengasah kemampuan yang ada, sehingga mampu mengikuti perubahan ilmu dan teknologi dari waktu ke waktu. Dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia.

Salah satu tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkeualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan bisa saja berawal dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan oleh banyak orang dengan memainkan musik dan membaca kepada bayi dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajar bayi mereka sebelum kelahiran.

Pendidikan tidak dapat lepas dari ilmu pengetahuan lain (Anwar Chairil, 2017:13) . Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kemajuan bangsa, ini berarti setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Pendidikan pertama kali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan seorang anak yang disayangi akan menyayangi keluarganya, sehingga anak akan merasakan bahwa anak dibutuhkan dalam keluarga. Sebab merasa keluarga sebagai sumber kekuatan yang membangunnya. Dengan

demikian akan timbul suatu situasi yang saling membantu, saling menghargai, yang sangat mendukung perkembangan anak. Didalam keluarga yang memberi kesempatan maksimum pertumbuhan, dan perkembangan adalah orang tua. Dalam lingkungan keluarga harga diri berkembang karena dihargai, diterima, dicintai, dan dihormati sebagai manusia. Itulah pentingnya mengapa kita menjadi orang yang terdidik di lingkungan keluarga.

Selanjutnya guru sebagai media pendidik memberikan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Peranan guru sebagai pendidik merupakan peran memberi bantuan dan dorongan, serta tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan anak agar dapat mempunyai rasa tanggung jawab dengan apa yang dia lakukan. Guru juga harus berupaya agar pelajaran yang diberikan selalu cukup untuk menarik minat anak. Salah satu faktor agar pelajaran menarik dengan menggunakan pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kondisi siswa.

Siswa SMK Insan Mulia, yang mempunyai visi dan misi, menyiapkan tenaga terampil dan meningkatkan kualitas pendidikan, terus berupaya memperbaiki kualitas pengajarannya. Namun upaya yang dilakukan memerlukan waktu dan usaha yang maksimal. Dari observasi awal peneliti melihat bahwa, kemampuan menulis siswa kurang maksimal. Dari data guru Bahasa Indonesia kelas X, hasil Ujian tengah Semester rerata kemampuan menulis siswa sebesar 53. Nilai tersebut masih rendah dibandingkan dengan kemampuan bahasa asing (bahasa Inggris). Hal ini perlu adanya perbaikan yang berkesinambungan. Peneliti tertarik untuk menggunakan kemampuan menulis narasi dengan pembelajaran TGT. Tujuan penelitian ini untuk melihat keefektifan metode TGT dalam pembelajaran menulis narasi.

Pembelajaran Kooperatif model TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan

reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga

siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "Super Team" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "Good Team" apabila rata-ratanya 30-40.

Keterampilan Menulis Narasi

Kegiatan menulis sangat penting dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan atau gagasan yang dapat dipahami oleh pembaca. Hal ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2008: 3) bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung tidak secara tatap muka dengan orang lain selanjutnya, bahwa menulis adalah kegiatan memaparkan isi jiwa, pengalaman dan penghayatan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alatnya. Sedangkan narasi merupakan paragraf yang menceritakan atau mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa, betuk ini mementingkan urutan kejadian dan tokoh (Sudarno, 1997: 117).

Keterampilan menulis sangat dibutuhkan oleh orang-orang terpelajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Morsay dalam Tarigan (2006 : 4) bahwa menulis dipergunakan oleh orang terpelajar untuk mencatat atau merekam, menyanyikan, melaporkan, memberitahukan atau mempengaruhi. Salah satu keterampilan menulis yang perlu dilambungkan di sekolah adalah menulis paragraf narasi. Menulis paragraf narasi merupakan kegiatan menulis paragraf untuk menceritakan suatu peristiwa atau kejadian.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap situasi kehidupan sehari-hari serta makna materi proses pembelajarannya yang holistik dan bertujuan untuk membantu siswa untuk memahami, sehingga siswa fleksibel untuk mengkonstruksi untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik.

METODE PENELITIAN

Populasi studi adalah siswa SMK Insan Mulia Jatiasih Kota Bekasi, dengan menggunakan teknik *Random Sampling*. Populasi penelitian sebanyak 101 siswa. Responden dalam penelitian ini adalah siswa sebanyak 30 anak yang duduk di bangku kelas X tahun ajaran 2016/2017. Waktu penelitian pada bulan Desember 2017 sampai dengan Februari 2018. Tujuan penelitian untuk mengetahui (1). Efektifitas pemakaian metode TGT. (2). Pengaruh TGT terhadap keterampilan menulis. Penelitian ini memakai rancangan eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan (*The One Group Pratest Posttest*). Model ini lebih sempurna karena sudah menggunakan tes awal (pratest) kemudian setelah diberikan perlakuan dilakukan pengukuran (posttest) untuk mengetahui akibat dari perlakuan (treatment), sehingga besarnya efek dari eksperimen

dapat diketahui dengan pasti (Pramesti Getut 2016: 13). Instrumen yang digunakan berbentuk tes assay, penulisan narasi, baik sebelum dan sesudah perlakuan. Data dilakukan uji normalitas dan Homogenitas serta memakai Uji-t (One Sample t Test). Penghitungan memakai SPSS 22. Skema dari model penelitian adalah:

Tabel 1. Skema Rancangan Penelitian

T1	X	T2
Pretest	Treatment	Posttest

Keterangan :

T₁ : Tes awal yang diberikan pada kelas eksperimen di awal penelitian

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen: memakai Metode

T₂ : Tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen di akhir penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan pada SPSS 22 dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel.2. Tabel Normalitas

Tests of Normality							
faktor		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pembelajaran Narasi	eksperimen	.098	30	.200 [*]	.965	30	.421
	kontrol	.096	30	.200 [*]	.972	30	.609

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, kolom Kolmogorov-Smirnov (KS) pada tabel.2, karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.200$, maka Ho tidak ditolak. Pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, kolom Shapiro-Wilk

(SW) pada tabel.2, karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} = 0.421$, maka Ho tidak ditolak. Dari uji KS, dan SW dapat disimpulkan, karena Ho diterima maka asumsi bahwa sampel data berasal dari distribusi normal.

Tabel.3 Uji Homogenitas Varians Levene

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pembelajaran Narasi	Based on Mean	.057	1	58	.812
	Based on Median	.064	1	58	.801
	Based on Median and with adjusted df	.064	1	57.904	.801
	Based on trimmed mean	.046	1	58	.831

Tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$, pada tabel 3, kolom Sig. Karena $\alpha = 5\% = 0.05 < \text{Sig.} 0.812$, maka H_0 tidak ditolak, dengan kata

lain, asumsi homogenitas varians dapat terpenuhi.

Tabel 4. Statistik Sampel Berpasangan

Group Statistics					
faktor		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pembelajaran Narasi	eksperimen	30	66.2187	8.73209	1.59425
	kontrol	30	63.0887	8.58093	1.56666

Pada Tabel 4, di atas tertera rata-rata nilai eksperimen 66.2187 dengan standard deviasi sebesar 8.73209, sedangkan

nilai kontrol 63.0887 dengan standard deviasi sebesar 8.58093.

Tabel 5. Uji T Sampel Berpasangan

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pembelajaran Narasi	Equal variances assumed	.057	.812	1.400	58	.167	3.13000	2.23519	-1.34421	7.60421
	Equal variances not assumed			1.400	57.982	.167	3.13000	2.23519	-1.34424	7.60424

Berdasarkan hasil tabel 5, Uji T Sampel Berpasangan dengan tingkat signifikan $\alpha=5\%$, pada tabel. 5, kolom t dan df, diperoleh $t = 1.400$ dan $df = 58$. Pada kolom Sig.(2-tailed) tabel Uji T Sampel ,karena digunakan hipotesis satu sisi ($H_1: \mu_1 - \mu_2 < 0$ atau $H_1: \mu_1 < \mu_2$, maka $0.167 : 2 = 0.083$, maka $0.05 > \text{Sig.} = 0$, maka H_0 ditolak.

Pengambilan keputusan dengan cara diatas dapat diperoleh hasil yang sama yakni

SIMPULAN DAN SARAN

Data yang sudah diolah berdistribusi normal begitu pula dengan uji homogenitas Varians Levene ,data bervariasi homogen. Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut : 1). Pemakaian metode *TGT* sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran menulis narasi. 2). Pemakaian metode *TGT* berpengaruh signifikan pada pembelajaran menulis narasi. Metode yang dipakai, hendaknya dapat mengikuti perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan. Guru sebaiknya terus mencoba, dalam melakukan pembelajaran

H_0 ditolak. Hal tersebut dapat disimpulkan pada tingkat kepercayaan 95%, rata-rata kemampuan kosa kata setelah perlakuan dengan memakai metode *TGT* (mean sebesar 66.2187) dibanding sebelum memakai media (mean sebesar 63.0887), naik sebesar 3.13. Dengan kata lain, pemakaian media boneka tangan berpengaruh signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

dengan metode yang bervariasi. Kesempatan yang diberikan kepada siswa harus berdasarkan kemampuan dan minat siswa dalam menulis narasi. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, guru diharapkan terus mengikuti metode yang mutakhir dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aman Saleh Mohd. 2016. *Memaksimalkan Potensi Soft skill X Factor Dalam Diri*. Jakarta: Pustaka
Anwar Chairil. 2017. *Teori-teori Pendidikan*. Yogyakarta: IRCIsod.

- Tarigan Guntur. 2008. Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Pramesti Getut. 2016. *Panduan Lengkap SPSS 22*. Jakarta: Elekmedia Komputindo
- Sinduwiryo, Sudarno dan Eman A. Rahman. 2007. Terampil Berbahasa Indonesia. Jakarta: Hikmat Syahid