

Article History:

Submitted:

7-6-2018

Accepted:

25-6-2018

Published:

9-9-2018

THE APPLICATION OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE TO INCREASE THE SPEAKING SKILLS OF FIFTH GRADE STUDENTS OF SDN 2 CERME PACE NGANJUK IN ACADEMIC YEAR 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN 2 CERME PACE NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2018

Ratna Agustin

SDN 2 CERME PACE NGANJUK

Jl. Cerme II/20 Pace Nganjuk

Ratnaagustin156124b@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v6i3>

ABSTRACT

This class behavior research has been done because of the lack of student's speaking skill. Students are still afraid and not confidence enough to deliver their arguments in learning process. This research's purpose is to increasing fifth grade student's speaking skill with argumentative text as subject using *Team Games Tournament* type of learning model. This has been done on March until June 2019, located in fifth grade class SDN 2 CERME PACE NGANJUK.

The type of this research is a class behavior research with two cycles, in each cycles consists of planning, practice, observation and reflection. The techniques that is used in this research are descriptive analysis, observation for submitting data, documentation, field notes, and interview. The instruments in this research consist of the teacher and student's activities observation report and student's speaking skill assessment.

The assessment's result shows that the learning model *Team Games Tournament* type has made a fun situation for student, therefore their speaking skill are increasing. In the first cycle percentage, the average of students that succeeded is 35%, meanwhile in the second cycle the average has increased to 85%. Hence it can be conclude that using the learning model *Team Games Tournament* can increasing the result of student's speaking skill.

Keyword: Speaking skill, Argumentative text, Cooperative learning model TGT type, class behavior research

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa, siswa masih takut dan kurang percaya diri untuk menyampaikan argumentasinya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil keterampilan berbicara siswa kelas V pada pokok bahasan Teks Argumentasi dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni 2018, bertempat di kelas V SDN 2 CERME PACE NGANJUK.

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, dengan alat pengumpulan data berupa pengamatan, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara. Instrumen penelitian ini meliputi lembar pengamatan aktifitas guru dan siswa, dan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* terjadi suasana yang menyenangkan sehingga hasil keterampilan berbicara siswa meningkat, yaitu dari hasil siklus I ke Siklus II terdapat peningkatan, pada siklus 1 presentase rata-rata siswa yang tuntas adalah sebesar 35% sedangkan siklus 2 terjadi peningkatan presentase rata-rata kelas menjadi 85% sehingga terjadi peningkatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil keterampilan berbicara siswa.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, model pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Pendahuluan

Proses belajar mengajar akan lancar apabila terdapat komunikasi dua arah, baik dari pemberi maupun penerima informasi. Pada proses pembelajaran peran siswa sangat berpengaruh pada keberanian mengeluarkan pendapat (Purwanto, 2010:45). Apabila siswa merasa bahagia, aman, maka proses penyampaian pendapat akan berlangsung dengan baik. Sebaliknya apabila siswa merasa takut, kurang percaya diri, merasa tertekan maka siswa akan takut untuk mengeluarkan pendapat. Mengeluarkan pendapat pada hakikatnya adalah suatu proses penyampaian pikiran, gagasan dan perasaan oleh seseorang kepada orang lain. Pendapat yang didapat merupakan sebuah ide, gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Mengemukakan pendapat pada hakikatnya adalah mengekspresikan sesuatu dari dalam hati kemudian dikeluarkan secara jujur dan tulus serta siap menerima putusan orang lain untuk merima atau menolak gagasan atau pendapatnya. Penyampaian pendapat atau gagasan tidak hanya pada kehidupan sehari-

hari, tetapi juga terdapat pada pelajaran bahasa Indonesia, yaitu pada aspek keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar. Keterampilan berbicara menurut Tarigan (2008:14) ialah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Kemampuan berbicara yang diharapkan dari pembelajaran di sekolah adalah siswa dapat terampil berbicara. Keterampilan berbicara yang diharapkan adalah kemampuan mengungkapkan pendapat, ide, gagasan, pemikiran di muka umum dalam bahasa Indonesia yang baik dan sopan. Namun, hal ini belum terjadi pada proses pembelajaran di SDN 2 Cerme, di kelas V khususnya saat pembelajaran kemampuan berbicara siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya kualitas dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, yang selama ini dirasa sangat membosankan sehingga dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Berdasarkan tes awal didapat nilai rata-rata keterampilan berbicara pra siklus sebesar 14,2%.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada permasalahan ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan metode pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitikberatkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri. Menurut Huda (2011:117) dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, mereka akan berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Mulyatiningsih (2014:244) TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan sehingga memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks dan menjadikan pembelajaran tidak monoton.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Berdasarkan tujuan, penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*), sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa terhadap keterampilan berbicara mengomentari argument.

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN 2 Cerme Pace Nganjuk tahun pelajaran 2018/2019. Lembar Instrumen penelitian ini meliputi lembar pengamatan aktifitas guru dan siswa, dan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengamatan, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada SDN 2 CERME PACE NGANJUK kelas V Semester genap tahun ajaran 2018/2019, yang dilaksanakan pada Senin, 20 Mei 2019 (SIKLUS I) dan hari Kamis, 23 Mei 2019 sebagai Siklus II. Jumlah sampel sebanyak 14 siswa kelas V. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan pengamat sekaligus teman sejawat yaitu guru kelas V. Materi yang digunakan dalam penelitian yaitu mengomentari persoalan faktual. Hasil penelitian yang disajikan meliputi data proses dan data produk. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, adapun tahapan masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Prasiklus

Prasiklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam kemampuan mengomentari argumen di kelas. Data prasiklus diperoleh peneliti saat observasi langsung proses pembelajaran di kelas, dan diberikan hasil rata-rata kelas pada materi KD. 6.1 Mengomentari persoalan faktual sebesar 14,2% dari guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya yang diberikan kepada siswa, dan pembelajaran masih berpusat pada guru.

Siklus I

Pada siklus I diawali dengan mengucapkan salam, berdoa dan mengabsen, memberi motivasi siswa mengenai pentingnya pendidikan. Guru menyampaikan KD, indikator, tujuan pembelajaran dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari sebagai pengetahuan awal siswa dan pembuka pelajaran, siswa mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru tentang materi pelajaran mengomentari persoalan faktual. Guru presentasi di kelas, kemudian siswa dikondisikan membentuk 3 kelompok besar, tiap kelompok terdiri

dari 4 sampai 5 orang siswa. Guru membagikan soal dan LJK (Lembar Kerja Siswa) kepada masing-masing siswa. Guru menjelaskan cara mengerjakan diskusi kelompok, lalu menuliskannya di LJK masing-masing. Beberapa siswa yang masih merasa bingung ribut sendiri, Guru menjelaskan kembali cara mengerjakan setelah siswa paham, siswa diminta untuk melanjutkan kembali diskusi kelompoknya. Siswa dikondisikan untuk bermain dalam Games. Guru menjelaskan aturan main. Siswa antar kelompok berebut untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Hasil presentasi yang baik akan mendapat poin tinggi oleh guru, selain itu guru akan menanya, anggota kelompok yang bisa menjawab dengan tepat akan mendapat poin lebih.

Pada tahap ini suasana kelas ramai riuh, sebagian kelompoknya sangat antusias untuk presentasi yang lain masih diam. Kemudian, tahap ke tournament, pada tahap ini, guru akan memanggil dan mengelompokkan siswa yang berkemampuan tinggi, rendah dan sedang. Siswa membentuk kelompok baru dengan anggota dan masing-masing kelompok asal. Siswa akan diberikan soal per kelompok baru, dan dijawab secara individu. Soal yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Guru memberikan waktu pengerjaan soal, jawaban yang telah dikumpulkan kepada guru. Pada tahap terakhir ini Tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini guru mengakumulasikan skor tiap tim dari awal hingga akhir, kelompok yang mendapatkan penghargaan (*reward*). Guru membantu menyimpulkan isi pembelajaran yang sudah dilakukan kemudian guru memberikan motivasi agar siswa. Pada hasil penelitian siklus I rata-rata hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebanyak 35%. Hal ini belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75% maka diperlukan kesiklus berikutnya.

Refleksi

Sebelum melanjutkan kesiklus II, ada beberapa catatan hasil observasi aktifitas siswa yang perlu diperbaiki :

- 1) Proses pembelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Mengomentari persoalan faktual disertai alasan yang mendukung dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa sudah sesuai dengan Rencana Pembelajaran yang dirancang. Namun, pada siklus I masih banyak siswa yang tampak berbicara sendiri dengan teman, kurang menyimak penjelasan guru, dan masih tergantung pada teman di kelompoknya.

- 2) Sebagian besar anggota kelompok sudah tampak aktif, namun masih terdapat 2 kelompok yang masih terlihat pasif (kurang menunjukkan partisipasinya) dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Terdapat kelompok yang bingung dalam mengerjakan LKJ yang dibagikan guru, sehingga guru menjelaskan lebih detail dan rinci lagi mengenai aturan mengisi LJK.

Beberapa masalah di atas dapat diatasi pada siklus II yaitu dengan merevisi RPP, membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan memperjelas Lembar Kegiatan Siswa, aturan kelompok dalam Turnamen dan membaginya dalam kelompok yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sehingga di harapkan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II, yang dilakukan peneliti adalah kembali mengkondisikan siswa agar lebih siap lebih siap daripada siklus I ketika menggunakan model pembelajaran TGT yang telah diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya. Guru memperjelas instruksi dalam mengisi lembar LJK. Siswa aktif dan sudah berani dalam menyampaikan argumennya dalam proses pembelajaran. Pada hasil penelitian siklus I rata-rata hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebanyak 85%. Hasil siklus II sudah memenuhi indikator ketuntasan klasikal sehingga tidak perlu untuk dilanjutkan pada siklus III.

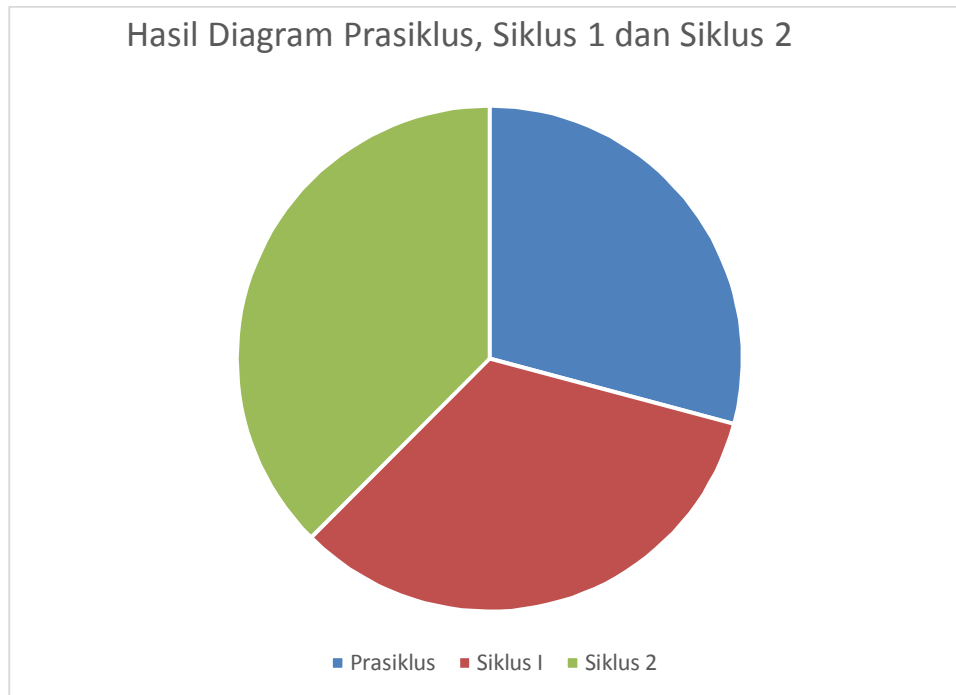
Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil pengamatan tindakan, serta paparan hasil penelitian yang meliputi peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan model pembelajaran Tipe TGT (Team Games Turnamen). Hasil pembelajaran siklus I dan II terjadi peningkatan dalam aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Berikut ini adalah tabel jumlah siswa yang dari prasiklus, siklus I dan siklus II :

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Presentase %
1.	Cahaya Dewi Riyanti	65	75	81	24,6 %
2.	Destaranti Angel Wahyu	62	78	78	25,8 %
3.	Dewi Miftakul Nikmah	53	62	81	52,8 %
4.	Hendrik Bagus Pratama	50	65	75	50 %
5.	Lina Khurotul Hayati	60	65	75	25 %
6.	M. Rifki Nur Irsyad	62	71	78	25,8 %
7.	Manda Kurnia Wati	75	78	78	34,4 %
8.	Moh. Sakhok Saadul M.	51	59	59	15,6 %
9.	Mohammad Satrio Bagus	53	56	78	47,1 %
10.	Mohammad Badruddin Munir	60	65	68	3,3 %
11.	Mutia Mayangsari	68	75	75	10,2 %
12.	Putri Salsabila	75	78	78	11,4 %
13.	Nuril Muamanah	50	50	75	50 %
14.	Wulan Febrianti	60	62	78	30 %

Dari tabel di atas dapat dilihat peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa berdasarkan hasil nilai prasiklus (sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan siklus II.

Gambar 4.1 Hasil Diagram Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2



Data diagram di atas, maka dapat dilihat peningkatan nilai Keterampilan Berbicara siswa dalam perbaikan pembelajaran dari awal sebelum dilakukan tindakan yaitu 105%, meningkat siklus 1 menjadi 120% dan terjadi peningkatan kembali pada siklus 2 menjadi 135% sehingga dapat dikatakan berhasil.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah peneliti laksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 2 CERME PACE NGANJUK Tahun Pelajaran 2018 ini siswa pada saat pembelajaran siklus I sudah terlaksana namun belum sempurna, dengan adanya siklus II siswa lebih aktif dan antusias saat pembelajaran, dan terjadi peningkatan.
2. Hasil peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN 2 CERME PACE NGANJUK Tahun Pelajaran 2018/2019 menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada hasil penelitian siklus I rata-rata hasil nilai keterampilan berbicara siswa sebanyak 35%. Sedangkan pada siklus II hasil nilai rata-rata siswa sebanyak 85% (terjadi peningkatan) sehingga disimpulkan penelitian keterampilan berbicara siswa SDN 2 CERME PACE NGANJUK dapat dikatakan berhasil.

Daftar Pustaka

- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta:Alfabeta.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Tarigan.Guntur. (2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung:Bandung.

