

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS TENTANG PEMAHAMAN ISI BACAAN TEKS *REPORT* MELALUI *TGT*

NUR ZUMROTI

SMP Negeri 3 Adiwerna Kab. Tegal

nurzumroti20@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pemahaman isi bacaan teks *report* melalui *Teams Game Tournament (TGT)* pada peserta didik kelas IX J Negeri 3 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX J SMP Negeri 3 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 14 putra dan 15 putri. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Waktu penelitian selama 6 bulan yaitu bulan Januari sd. Bulan Juni 2020. Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan program semester 2 yang telah direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum 2013 di SMP Negeri 3 Adiwerna. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan 3 kali pertemuan per siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Agar diperoleh permasalahan, maka dilakukan diagnosis ulang yang dilanjutkan dengan terapi ulang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* aktifitas belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil aktifitas belajar peserta didik pada siklus I mencapai 50% menjadi 86,11% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai ketuntasan belajar 68,97% meningkat menjadi 86,21% pada siklus II. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar dalam memahami isi bacaan teks *report* pada peserta didik kelas IX J SMP Negeri 3 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, Teks *Report*, *TGT*.

ABSTRACT

This study aims to improve learning activity and student learning outcomes in understanding the content of reading report texts through the Teams Game Tournament (TGT) in class IX J Negeri 3 Adiwerna students in the 2019/2020 school year. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were students of class IX J SMP Negeri 3 Adiwerna for the academic year 2019/2020, totaling 29 students consisting of 14 boys and 15 girls. Analysis of research data using qualitative data analysis and quantitative data analysis. Research time for 6 months, namely January to. In June 2020. This activity was carried out in accordance with the 2nd semester program that had been planned by the teacher based on the 2013 curriculum at SMP Negeri 3 Adiwerna. The research was carried out in 2 cycles, with 3 meetings per cycle. Each cycle is carried out in 4 stages, namely; planning, implementation, observation, and reflection. In order to obtain the problem, a re-diagnosis is carried out followed by re-therapy. The results showed that by using the TGT learning model, the learning activities and learning outcomes of students increased. This can be seen from the results of student learning activities in the first cycle reaching 50% to 86.11% in the second cycle. While the learning outcomes of students in the first cycle reached 68.97% learning completeness, increasing to 86.21% in the second cycle. Thus, the researchers concluded that applying the TGT learning model could improve learning activities and learning outcomes in understanding the content of reading report texts for class IX J students of SMP Negeri 3 Adiwerna in the 2019/2020 school year.

Keywords: Learning Activity, Learning Outcomes, Report Text, TGT.

PENDAHULUAN

Ada tiga komponen utama yang menjadi penentu tercapai atau tidak hasil pendidikan yang berkualitas, yaitu guru, bahan ajar, dan peserta didik. Ketiga komponen tersebut merupakan subjek sekaligus objek dari kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sebagai subjek pembelajaran, guru harus pandai memilih model pembelajaran dan bahan ajar yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan serta tuntutan perubahan zaman.

Haryanto di <http://belajarpsikologi.com> menyatakan bahwa terdapat enam hal yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dikelas yaitu: guru, peserta didik, materi, tempat, waktu, dan fasilitas. Guru memiliki peranan yang dibutuhkan dalam proses aktifitas di sebuah kelas, karena guru merupakan penanggung jawab utama semua bentuk kegiatan pembelajaran dikelas, disamping itu juga aktifitas dikelas bisa diskenario oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru. Bentuk aktifitas peserta didik dapat berbentuk aktifitas pada dirinya sendiri atau aktifitas dalam suatu kelompok. Peran aktif peserta didik sangat berpengaruh pada proses perkembangan, emosi, berpikir, dan sosial. Upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan meningkatkan minat peserta didik, serta menggunakan media dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam belajar membuat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Salah satu diantara ciri pengajaran yang berhasil dapat dilihat dari kadar kegiatan belajar peserta didik. Menurut Nana Sudjana (2004:72) menyatakan bahwa makin tinggi kegiatan belajar peserta didik, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran.

Kegiatan bekerja dan berusaha dilakukan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (dalam Nugroho Wibowo : 2014) menyatakan bahwa dalam proses pendidikan di sekolah, tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap peserta didik adalah belajar. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Sardiman (2001:47) menyatakan bahwa belajar mengacu pada kegiatan peserta didik dan mengajar mengacu pada kegiatan guru. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen ini peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik. (Nur, 2005)

Diadaptasi dari Rusman (2016:225) sintak model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournamens)* adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. 2) Teams, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) Games, Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. 4) Tournament, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) rekondisi tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa terdapat beberapa hal mempengaruhi proses pembelajaran di kelas yaitu guru, keaktifan peserta didik, sarana dan prasarana, metode dan media pembelajaran. Aktifitas peserta didik dapat berupa aktifitas pribadi maupun kelompok, hal di atas menjadi latar belakang peneliti untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran, kegiatan guru dapat mempengaruhi dan merangsang keaktifan peserta didik. Menurut Moh. Uzer Usman (2009:26-27) menyatakan bahwa kegiatan guru yang dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam belajar adalah: 1) Memberikan motivasi sehingga peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feedback); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan analisis nilai hasil belajar ulangan harian teks *report* yang dilakukan pada peserta didik kelas IX J SMP Negeri 3 Adiwerna Tahun Pelajaran 2019 / 2020 ternyata peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau nilai masih di bawah 77 ada sebanyak 17 peserta didik (58,62%) dari 29 peserta didik dan yang sudah mencapai KKM atau nilainya lebih dari 77 hanya ada 12 peserta didik (41,38%). Ini berarti bahwa ada 58,62% peserta didik yang belum tuntas atau belum menguasai kompetensi yang diharapkan.

Kemungkinan faktor penyebab terjadinya masalah tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan guru belum mampu melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Oleh karena itu, agar keaktifan peserta didik kelas IX J SMP Negeri 3 Adiwerna meningkat, maka penulis akan mencoba melaksanakan model pembelajaran *Teams Game Turnament (TGT)* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Belajar Bahasa Inggris tentang Pemahaman Teks *Report* melalui *TGT*”. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX J SMP Negeri 3 Adiwerna tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 14 putra dan 15 putri. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Adiwerna.

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan 3 kali pertemuan per siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Agar diperoleh permasalahan, maka dilakukan diagnosis ulang yang dilanjutkan dengan terapi ulang . Kegiatan ini dilaksanakan dengan 4 (empat) langkah tindakan lagi. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi dan alat pengumpulan data.

HASIL PENELITIAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengamatan dan dokumentasi nilai pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran , maka kondisi awal aktivitas belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Kondisi Awal Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Kategori	Jumlah Peserta Didik (%)
1	Sangat aktif	1 (3,45%)
2	Aktif	3 (10,34%)
3	Cukup Aktif	10 (34,48%)
4	Kurang Aktif	15 (51,73%)

Dari tabel tersebut diketahui bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional menunjukkan hanya ada 1 peserta didik (3,44% yang

sangat aktif: antusias memperhatikan, mencatat, bertanya dan mau menanggapi pertanyaan dari teman). Ada 3 peserta didik yang aktif (10,34%) antusias memperhatikan, mencatat dan mau bertanya). Peserta didik cukup aktif ada sebanyak 10 (34,48%) memperhatikan pelajaran dengan hanya mendengarkan sambil mencatat), dan ada 15 peserta didik kurang aktif (51,73%) peserta didik pasif dalam mengikuti pelajaran. Data hasil pengamatan menunjukkan rata-rata aktivitas kelas hanya 63,79 dan tergolong kategori cukup aktif.

Karena aktivitas peserta didik dalam pembelajaran kondisi awal ini rendah, maka mempengaruhi hasil belajar yang rendah. Hal ini sesuai dengan hasil tes kondisi awal dengan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 02. Hasil Tes Kondisi Awal (Pra siklus)

No.	Kriteria	Nilai	Keterangan
1.	Tertinggi	84,00	
2.	Terendah	56,00	
3.	Rata-rata Kelas	67,59	
4.	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	77	
5.	Jumlah Peserta Didik	29	
6.	Jumlah yang mencapai KKM	6	20,69%
7.	Jumlah yang tidak mencapai KKM	23	79,31%

Dari tabel tentang hasil tes awal tersebut, menunjukkan bahwa kompetensi peserta didik dalam memahami pokok bahasan teks berbentuk *report* hanya mencapai nilai rata-rata kelas 67,59 Sedangkan prosentase tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 20,69 %. Hasil belajar ini tentu belum memenuhi ketuntasan belajar perorangan maupun klasikal yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan kinerja.

Tabel 03. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Melalui *Teams Game Tournament* Pada Siklus I

Skor Perolehan	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori	Rata-rata Klasikal
151 – 200	4	13,79	Sangat Aktif	100 Cukup aktif
101 – 150	14	48,28	Aktif	
51 – 100	10	34,48	Cukup Aktif	
0 - 50	1	3,45	Kurang Aktif	
Jumlah	29	100,00	-	

Sumber: diolah dari data primer

Berdasarkan Tabel 03 di atas, diperoleh nilai hasil pengamatan tentang tentang aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris dalam kompetensi keterampilan membaca teks *report* melalui *Teams Game Tournament* pada siklus I sebagai berikut : 4 peserta didik atau 13,79% memiliki aktivitas sangat aktif, 14 peserta didik atau 48,28% memiliki aktivitas aktif, 10 peserta didik atau 34,48% memiliki aktivitas cukup aktif, 1 peserta didik atau 3,45% memiliki aktivitas kurang aktif, nilai rata-rata aktivitas peserta didik hanya mencapai 100 dalam kategori cukup aktif. Adapun Prosentase aktivitas belajar baru mencapai 50%.

Tabel 4. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Prosentase (%)
< KKM	9	31,03
= KKM	0	0

> KKM	20	68,97
Jumlah	29	100,00
Nilai Terendah	66,00	
Nilai Tertinggi	86,00	
Nilai rata-rata kelas	76	
Jml Prosentase Ketuntasan ≥ 77	20 peserta didik (68,97%)	

Sumber: diolah dari data primer

Berdasarkan tabel 04 di atas, diperoleh data hasil belajar peserta didik pada siklus I sbb: Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM sebanyak 9 peserta didik atau 31,03 %, Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM sebanyak 0 peserta didik atau 0%, Peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari nilai KKM sebanyak 20 peserta didik atau 68,97 %, Nilai terendah 66, 00 nilai tertinggi mencapai 86, 00 sedangkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 76, Tingkat Peningkatan dari pra siklus ke siklus I mencapai **48,48%**.

Tabel 05. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Melalui *Teams Game Tournament* Pada Siklus II

Skor Perolehan	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori	Rata-rata Klasikal
151 – 200	19	65,52	Sangat Aktif	160 Sangat aktif
101 – 150	9	31,03	Aktif	
51 – 100	1	3,45	Cukup Aktif	
0 - 50	0	0	Kurang Aktif	
Jumlah	29	100	-	

Sumber: diolah dari data primer

Berdasarkan Tabel 05 di atas, diperoleh nilai hasil pengamatan tentang tentang aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris dalam kompetensi keterampilan membaca teks *report* melalui *Teams Game Tournament* pada siklus II sebagai berikut: 19 peserta didik atau 65,52 % memiliki aktivitas sangat aktif, 9 peserta didik atau 31,03 % memiliki aktivitas aktif, 1 peserta didik atau 3,45% memiliki aktivitas cukup aktif, 0 peserta didik atau 0 % memiliki aktivitas kurang aktif, nilai rata-rata aktivitas peserta didik mencapai 160 dalam kategori sangat aktif. Prosentase aktivitas belajar mencapai 80%.

Tabel 6. Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Prosentase (%)
< KKM	4	13,79
= KKM	0	0
> KKM	25	86,21
Jumlah	29	100,00

Nilai Terendah	66,00
Nilai Tertinggi	88,00
Nilai rata-rata Kelas	81,10
Jumlahl Prosentase Ketuntasan ≥ 77	86,21%

Sumber: diolah dari data primer

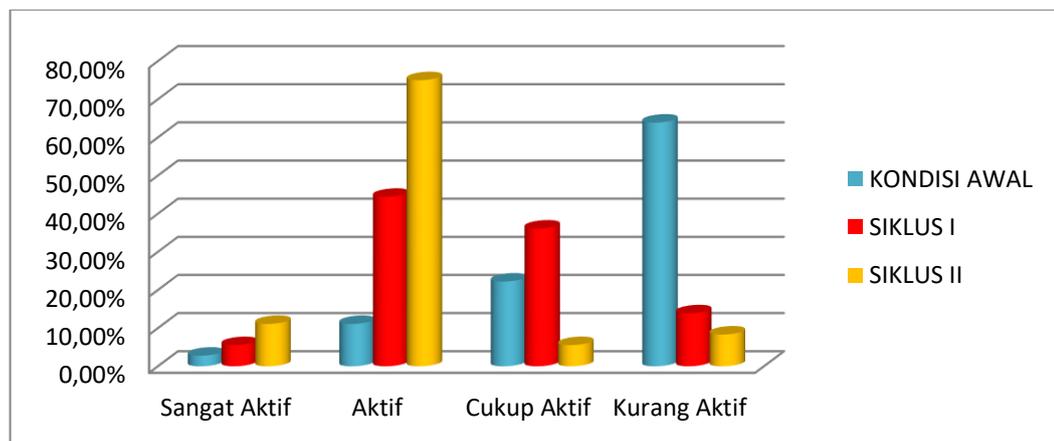
Berdasarkan tabel 06 di atas, diperoleh data hasil belajar peserta didik pada siklus II sebagai berikut: Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM sebanyak 4 peserta didik atau 13,79 %, Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM sebanyak 0 peserta didik atau 0%, Peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari nilai KKM sebanyak 25 peserta didik atau 86,21%, Nilai terendah 66,00 dan nilai tertinggi mencapai 88,00 sedangkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 81,10.

Tabel 07. Aktivitas Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

No.	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
		Jml Peserta Didik (%)	Jml Peserta Didik (%)	Jml Peserta Didik (%)
1	Sangat aktif	1 (2,78)	2 (5,56)	4 (11,11)
2	Aktif	4 (11,11)	16 (44,44)	27 (75,00)
3	Cukup Aktif	8 (22,22)	13 (36,11)	2 (5,56)
4	Kurang Aktif	23 (63,89)	5 (13,89)	3 (8,33)

Berdasarkan tabel 07 di atas, diperoleh data aktivitas hasil belajar peserta didik pada kondisi awal pada peserta didik yang sangat aktif dan aktif mencapai 13,89 %, dan peserta didik yang cukup aktif dan kurang aktif mencapai 86,11 %. Pada siklus I, peserta didik yang sangat aktif dan aktif mencapai 50 % sehingga mengalami kenaikan sebesar 36,11% dari kondisi awal, dan peserta didik yang cukup aktif dan kurang aktif mencapai 50% sehingga mengalami penurunan sebesar 36,11 % dari kondisi awal. Sedangkan pada siklus II, peserta didik yang sangat aktif dan aktif mencapai 86,11% dari siklus I dan peserta didik yang cukup aktif dan kurang aktif mencapai 13,99% sehingga mengalami penurunan sebanyak 72,12%.

Adapun gambar grafik aktivitas belajar peserta didik antar siklus adalah seperti pada gambar yang tertera dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Aktivitas Belajar Peserta Didik Antar Siklus

Dari tabel dan grafik di atas terlihat bahwa aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut: Pada kondisi awal masih begitu banyak peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, yakni mencapai 23 peserta didik atau 63,89%. Pada siklus I turun menjadi 5 peserta didik atau 13,89% dan pada siklus II turun lagi menjadi 3 peserta didik atau 8,33%. Sebaliknya peserta didik yang aktif dan sangat aktif dari kondisi awal hanya 11,11% dan 2,78% (jumlah total= 13,89%), pada siklus I naik menjadi 44,44% dan 5,56% (jumlah total= 50,00%), dan pada siklus II naik lagi menjadi 75,00% dan 11,11%. (jumlah total= 86,11%), Adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik yang pada kondisi awal hanya 13,89% meningkat pada siklus I menjadi 50,00% dan meningkat lagi menjadi 86,11% pada siklus II. Sehingga aktivitas belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan kinerja yaitu di atas 85 %.

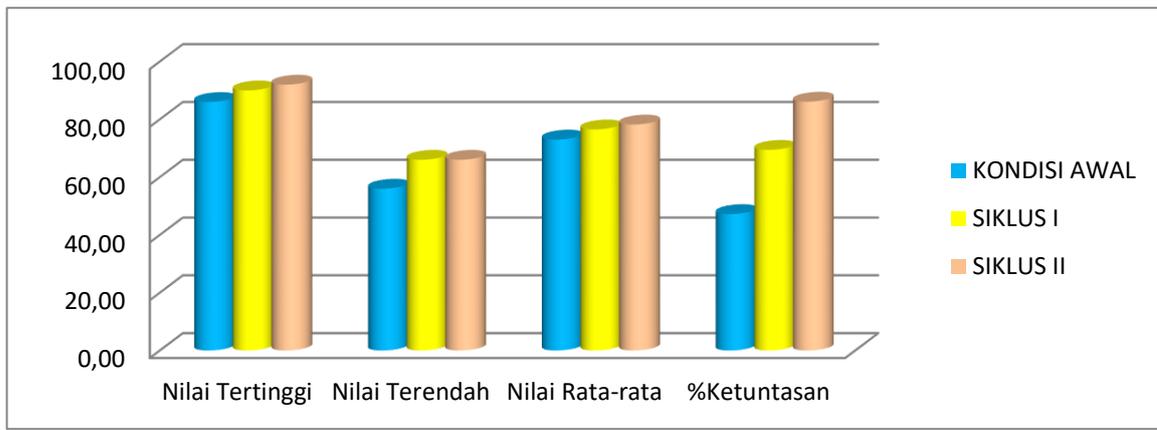
Pada siklus II terdapat peningkatan aktivitas belajar dan perhatian peserta didik membaik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris tentang pemahaman isi bacaan teks *report* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Hal ini terbukti dari hasil refleksi dan pengamatan di kelas yaitu dengan banyaknya peserta didik yang antusias mengikuti setiap langkah pembelajaran. Oleh karena itu *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini tabel hasil belajar kondisi awal, siklus I, siklus II dan gambar datahasil belajar antar siklus.

Tabel 08. Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

o	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
		Jml Peserta Didik	Jml Peserta Didik	Jml Peserta Didik
	Nilai Tertinggi	86	90	92
	Nilai Terendah	56	66	66
	Nilai Rata-rata Kelas	73,00	76,53	78,24
	Pencapaian KKM \geq 76	17 (47,22%)	25 (69,44%)	31 (86,11%)
	Peningkatan Antar Siklus	-	22,22%	16,67%
	Peningkatan dari Kondisi Awal hingga Siklus II	-	-	38,89%

Berdasarkan tabel 08 di atas, diperoleh data hasil belajar peserta didik pada kondisi awal yang mendapat nilai tertinggi mencapai 86 dan peserta didik yang mendapat nilai terendah 56. Pada siklus I, peserta didik yang mendapat nilai tertinggi mencapai 90 dan peserta didik yang mendapat nilai terendah 66. Sedangkan pada siklus II, peserta didik yang mendapat nilai tertinggi mencapai 92 dan peserta didik yang mendapat nilai terendah 66. Sehingga ada peningkatan antar siklus, siklus I mencapai 22,22% dan siklus II mencapai 16,67%. Adapun peningkatan dari kondisi awal hingga siklus II sebesar 38,89%.

Berikut gambar grafik hasil belajar peserta didik antar siklus adalah seperti pada gambar yang tertera dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II

Dari tabel dan grafik di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar mengalami peningkatan sebagai berikut: Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal 73,00 meningkat pada siklus I menjadi 76,53 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 78,24, Adanya peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 3,53 dari kondisi awal ke siklus I dan meningkat lagi nilai rata-rata kelas sebesar 1,71 dari siklus I ke siklus II. Jadi ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 5,24 dari kondisi awal hingga siklus II, Peserta didik yang sudah mencapai $KKM \geq 77$ dari kondisi awal hanya 17 peserta didik (47, 22%) meningkat pada siklus I menjadi 25 peserta didik (69, 44%) dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 31 peserta didik (86, 11%). Peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi KKM dari kondisi awal ke siklus I sebesar 22, 22% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 16, 67% dengan jumlah total peningkatan sebesar 38, 89 dari kondisi awal hingga siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi yang signifikan dari siklus sebelumnya.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *TGT* menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada peserta didik. Peningkatan ini ditunjukkan dari kondisi awal sebelum adanya tindakan dengan setelah adanya tindakan penerapan model pembelajaran *TGT* pada siklus I dan siklus II. Dalam hal ini menunjukkan adanya perubahan ke arah perbaikan proses pembelajaran yakni karena adanya kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan (*games*). Peserta didik cenderung semakin aktif setelah mengikuti permainan dan aktif belajar agar dapat memenangkan permainan.

Dengan adanya *games* peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga bisa mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sama yang dinyatakan oleh Hamdu, dkk. (2011) peserta didik bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Dalam pelaksanaan permainan tersebut sebenarnya peserta didik dituntut menguasai materi yang dibahas dalam diskusi dan diberikan penguatan oleh guru. Peserta didik secara langsung berusaha untuk memahami dan menguasai kompetensi yang di ajarkan dan berusaha untuk dapat menjawab dengan benar dalam turnamen. Dengan permainan yang menyenangkan dan berkompetisi itu, aktivitas belajar peserta didik semakin terlihat.

Temuan tersebut mendukung pendapat Silberman (2006) bahwa model belajar mengajar *Teams Games Tournament* yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan model pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan. Model ini akan merangsang keaktifan peserta didik, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua peserta didik tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, peserta didik dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pengajar.

Dalam model pembelajaran *TGT* ini, kerjasama tim sangat diutamakan. Terlebih lagi dengan adanya penghargaan bagi tim yang paling aktif atau memperoleh skor paling tinggi, sehingga hal tersebut mendorong seluruh anggota tim untuk aktif baik dalam menjawab, menanggapi maupun bertanya.

Berdasarkan data hasil tes prestasi belajar peserta didik dapat diketahui tingkat kemajuan belajar Bahasa Inggris tentang pemahaman isi bacaan teks *report* melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Walaupun guru sudah berupaya mempresentasikan materi pembelajaran dan memberi bimbingan kepada semua peserta didik dengan baik namun hasilnya tidak bisa mencapai 100% peserta didik yang mencapai nilai KKM. Dari data yang diperoleh masih ada 5 (lima) peserta didik yang gagal/belum memenuhi $KKM \geq 77$ dan belum bisa mengikuti pembelajaran dengan baik mulai dari tahap kesiapan belajar sampai pelaksanaan tes siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan belajar peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2001:650) bahwa peserta didik yang telah siap belajar hasil belajarnya akan baik. Namun sebaliknya jika faktor kesiapannya rendah hasil belajarnya cenderung rendah.

Ketuntasan belajar Bahasa Inggris tentang pemahaman isi bacaan teks *report* peserta didik kelas IX J SMP Negeri 3 Adiwerna melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* menunjukkan peningkatan. Selanjutnya, dengan adanya rekognisi teams (penghargaan kelompok) sangat berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Pemberian penghargaan terhadap kelompok pemenang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dan memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk mempertahankan keberhasilan kelompoknya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, dengan adanya penghargaan kelompok dapat membuat peserta didik terus-menerus ingin menjadi yang terbaik. Saptayanti (2016) menyatakan melalui pemberian reward dapat merespon aktif kegiatan pembelajaran di kelas. Adanya penghargaan yang diberikan kepada kelompok pemenang akan menimbulkan rasa bangga pada setiap anggota kelompok.

KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah: (1) penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi teks *Report* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IX. (2) Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi teks *Report* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX.

Saran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dengan karakteristik yang sama, terutama bagi pengajar yang memiliki permasalahan peserta didik kurang aktif dan hasil belajar kurang memuaskan. Model pembelajaran *TGT* memerlukan observasi mendalam dalam proses penilaian peserta didik, sehingga perlu pengawasan yang lebih teliti dan ketat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdu, G. dkk., (2011) Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 12, No.1.
- Haryanto.(2012).Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar. Artikel. Diambil tanggal 12 Februari 2015, dari <http://belajarpsikologi.com>
- Nur, M. 2005. Pembelajaran Kooperatif (Saduran dari A Practical Guide to Nonoperatif Learning oleh Robert E. Slavin diterbitkan oleh Ally and Bacon pada tahun 1994). Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Oemar, Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. BumiAksara.
- Rusman. 2016. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung: PT Mulia Mandiri Press.

- Saptayanti. G.A. 2016. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Jurnal Ilmiah Penelitian. Vol 4 No.1
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Silberman, Melvin. 2006. *Active Learning*. Penerbit Nusa Media. Bandung.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rieneka Cipta.
- Sudjana, Nana, 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo Offset.