MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN : 2808-8115
p-ISSN : 2809-1051

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i1.1090

PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VIII.A SMP NEGERI 6 MATARAM

Ni Ketut Ayu Windrawati
SMP Negeri 6 Mataram
Ayuwien70@gmail.com

Abstract

The purpose of this classroom action research is: to find out the increase in English learning achievement through the TGT Cooperative Learning Model for Class VIII.A Students of SMP Negeri 6 Mataram in the Academic Year 2021/2022. This study uses action research (action research) as much as two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: design, activity and observation, reflection, and revision. The target of this study was students of Class VIII.A SMP Negeri 6 Mataram with a total of 34 students consisting of 16 boys and 18 girls. Based on all the discussion and analysis that has been carried out, it can be concluded that: By applying the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, it can be seen that student learning outcomes in the English subject of narrative text material in class VIII.A of SMP Negeri 6 Mataram have increased. After carrying out several cycles the results obtained using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model appear to have increased compared to before using it, namely in the pre-action of 84.44 with students completing 67.65%, in cycle I the average value to 84.71, students who completed as many as 27 students 79.41%, student learning outcomes in cycle II with an average value increased to 87.26, students who completed as many as 34 students 100%.

Keywords: *English Learning, TGT Cooperative Model*

Abstrak : Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah: untuk mengetahui peningkatan peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model TGT Siswa Kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram dengan jumlah siswa sebanyak 34 yang terdiri dari 16 laki-laki dan 18 perempuan. Berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *narrative text* di kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram sudah mengalami peningkatan. Setelah dilakukannya beberapa siklus hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Jurnal Masaliq is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

terlihat sudah meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakannya, yaitu pada pra tindakan sebesar 84,44 dengan siswa tuntas 67,65%, pada siklus I nilai rata-rata menjadi 84,71, siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa 79.41%, hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai rata- rata meningkat menjadi 87,26, siswa yang tuntas sebanyak 34 siswa 100%.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Kooperatif Model TGT

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang tentang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan bahwa 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Suryosubroto, 2010: 130).

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara. (Acep Yonny, dkk, 2013: 14)

Untuk menghasilkan mutu pendidikan yang tinggi, seluruh lembaga pendidikan haruslah dibekali dengan kemampuan yang baik dan memadai, baik itu kemampuan dalam proses belajar maupun kemampuan dalam bidang lainya, seperti sarana dan prasana sekolah itu sendiri. Sehingga, hak-hak seorang siswa dapat dipenuhi dengan baik oleh sekolah. Untuk menjadi seorang tenaga pengajar yang profesional, seorang guru harus dibekali dengan kemampuan-kemampuan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Karena didalam belajar itu sendiri akan terjadinya proses transfer ilmu dari seorang guru kepada siswa. Oleh karena itu, didalam proses belajar mengajar seorang guru tidak hanya dituntut hanya menguasai materi saja, akan tetapi seorang guru harus bisa mengelola kelas dengan baik dan benar sehingga didalam ruang kelas, akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efesien sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dalam mengelola interaksi pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan mendesain progam, menguasai materi pelajaran, mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif, terampil memanfaatkan media dan memilih sumber, memahami cara atau metode

yang digunakan, memiliki ketrampilan mengkounikasikan progam serta memahami landasan-landasan pendidikan sebagai dasar dalam bertindak. Salah satu cara seorang guru dalam menciptakan kondisi yang baik adalah dengan menggunakan strategi dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses yang menggabungkan pekerjaan dengan pengalaman. Apa yang dikerjakan oleh orang di dunia menjadikan pengalaman baginya. Pengalam tersebut akan menambah ketrampilan, pengetahuan atau pemahaman yang mencermikan nilai yang dalam. Pembelajaran yang efektif akan mendorong ke arah perubahan, pengembangan serta meningkatkan hasrat untuk belajar. Pembelajaran tidak hanya menghasilkan atau membuat sesuatu, tetapi juga menyesuaikan, memperluas, dan memperdalam pengetahuan.

Bahasa Inggris merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek bahasan yang sangat luas dan dibangun melalui proses penalaran yang dinamis, sehingga keterkaitan antar konsep dalam Bahasa Inggris bersifat penjelasan. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa. Tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah melatih cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten.

Pembelajaran Bahasa Inggris tidak juga tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas Bahasa Inggris dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000: 24).

Langkah-langkah tersebut memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaan kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. Felder, (1994: 2). Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut "diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan". (Sulaiman dalam Wahyuni 2001:2)

Salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya seperti mendengar, membaca, dan menulis. Keterampilan berbicara bukanlah sebuah keterampilan yang langsung dimiliki oleh setiap individu melainkan butuh latihan dan pengarahan intensif. Hal ini dinyatakan oleh (Farris dalam Supriyadi 2005:179) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak.

Namun pada kenyataannya, kegiatan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Inggris masih di dominasi oleh guru sehingga siswa masih cenderung pasif yang mengakibatkan keterampilan berbicara siswa menjadi rendah. Hal ini di dukung oleh Badudu (1993:131) dimana pelaksanaan pembelajaran bahasa dari jenjang Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas masih terkesan bahwa guru terlalu banyak menyuapi materi, guru kurang mengajak siswa untuk lebih aktif menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 6 Mataram, diketahui bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran cenderung monoton seperti metode ceramah diselingi tanya jawab. Penggunaan metode ini kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa menjadi pasif. Berdasarkan pengamatan peneliti yang sekaligus sebagai guru Bahasa Inggris di kelas tersebut untuk kompetensi *speaking,* peneliti mencatat data hasil belajar siswa dalam ulangan harian masih belum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu dari 34 siswa hanya 23 siswa saja di kelas VIII.A dan 11 siswa dari 34 siswa di kelas VIII.A yang nilainya memenuhi ketuntasan minimal yaitu 80. Nilai tersebut diperoleh dari unsur kebahasaan, yaitu *pronounciation* (pelafalan), *grammar* (tata bahasa), *intonation* (intonasi), *content* (isi), dan *fluency* (kelancaran).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram dengan metode pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *Teams Games Turnamens* (TGT). Dengan metode tersebut diharapkan hasil belajar Bahasa Inggris meningkat menjadi lebih dari 85% nilai siswa diatas nilai KKM dengan nilai KKM 80.

Menurut Trianto (2010: 83) Pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Model

pembelajaran kooperatif mempunyai banyak sekali variasi.

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. Untuk itu, dengan menerapkan model pembelajaran TGT, diharapkan dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah dan sebagian kecil saja siswa termotivasi dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama untuk keterampilan berbicara. Sehingga perlunya dilakukan pembaharuan dalam kualitas pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Peranan para guru sangat penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru tidak harus menyampaikan materi saja, tetapi juga harus melaksanakan berbagai usaha agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan kapasitas belajar Bahasa Inggris. Untuk mencapai hal itu, guru perlu megupayakan tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran yang telah diprogramkan secara efektif dan efisien.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis dan mengembangkan sikap sosial siswa. Selain itu, pembelajaran kooperatif semakin penting untuk menunjang keberhasilan dalam menghadapi tuntutan kerja. Lapangan kerja yang sekarang ini berorientasi pada kerjasama dalam tim. Siswa belajar dalam situasi belajar kooperatif didorong atau dituntut untuk bekerjasama dalam penyelesaian suatu tugas. Demikian pula dalam belajar kooperatif dua atau lebih individu saling bergantung untuk suatu penghargaan jika mereka berhasil sebagai satu kelompok. Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan pada semua bidang studi dan dapat dilaksanakan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendekatan yang inovatif dan kreatif, maka proses pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking skill*) bisa berlangsung

aktif, efektif, dan menyenangkan (Sriwilani, 2010: 6). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang tepat untuk membelajarkan siswa adalah dengan tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pada tipe ini seorang guru bisa menerapkan beberapa metode pembelajaran dalam satu rencana pembelajaran, misalnya, pada saat penyajian materi, guru menerapkan metode ceramah, pada saat belajar kelompok, guru menerapkan metode diskusi, dan pada saat turnamen bisa diterapkan metode permainan atau sejenis perlombaan tertentu. Dengan penerapan berbagai macam metode pembelajaran, pengalaman belajar yang diperoleh siswa semakin banyak.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan turnamen (*competition*) yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan deskripsi permasalahan pembelajaran di atas, peneliti memberikan penyelesaian atau solusi permasalahan yang ada dan mencoba meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

METODE

1. Tempat Penelitian

   Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 6 Mataram. Jalan Udayana Kota Mataram.

2. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari – Maret 2022 semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

3. Subyek Penelitian

   Subyek penelitian adalah siswa-siswi Kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram tahun

pelajaran 2021/2022 berjumlah 34 orang pada pokok bahasan *Narrative text.*

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

   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:

   Dengan:

   $\bar{X}$ = Nilai rata-rata

   ΣX = Jumlah semua nilai siswa

   ΣN = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

   Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 80% atau nilai 80, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai dayaserap lebih dari atau sama dengan 85%. Untuk menentukan tingkat penguasaan siswa dalam menyelesaikan tes dengan kriteria penentuan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan diikuti dari Ngalim Purwanto (2009: 82) sebagai berikut:

TINGKAT KETUNTASAN BELAJAR	KATEGORI
90-100%	Sangat Baik
80-89%	Tinggi
65-79%	Cukup
55-64%	Rendah
<55%	Sangat Rendah

Indikator Keberhasilan

1. Nilai rata-rata hasil tes siswa ≥ 80 Nilai KKM Bahasa Inggris SMP Negeri 6 Mataram. Banyaknya siswa dalam mengerjakan soal-soal secara tuntas minimal mencapai 85% dari jumlah seluruh siswa.
2. Keaktifan siswa berada pada kategori sangat baik (≥ 85 %).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT.

   Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah lebar kerja siswa (LKS) dan buku paket yang berkaitan. Selama ini guru belum pernah menggunakan model pembelajara *Teams Games Tournament* (TGT) walaupun pada dasarnya sama dalam inti pencapaian terhadap siswa, sekalipun sudah pernah mendengar tentang model pembelajaran tersebut. Ketika awal pertemuan untuk membuat skripsi pada observasi awal guru sangat ingin tahu bagaimana penggunaan model ini yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa guna memompa keaktifan siswa dan hasil belajar siswa sebagai tolak ukur, khususnya siswa kelas VIII. yang menurut pengamatan nilai rata-ratanya memang paling kecil dari kelas lainnya. Selain guru yang menjadi objek wawancara (informasi) mata pelajaran data hasil wawancara, peneliti juga mewawancarai dari siswa-siswi kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram yang memang bosan dengan model yang ditetapkan guru. Pada awalnya siswa kurang memahami dan megerti tentang model pembelajaran ini karena baru pertama kalinya siswa mengetahuinya. Sehingga siswa tetap kurang mengerti tentang penjelasan guru karena yang disampaikan hanya pokok-pokok bahasan dari pembelajaran tersebut. Ketika peneliti menerapkan model pembelajaran ini secara terus menerus dengan beberapa siklus, akhirnya siswapun sedikit demi sedikit memahaminya karena dengan model pembelajaran *teams Games Tournament* (TGT) ini mereka merasa nyaman karena ada perbedaan dan suasana baru dalam penyampaiannya dengan sebab belajarnya, sehingga siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran ini. Dengan bukti hasil belajar siswa yang ia peroleh adanya peningkatan dalam evaluasi yang diberikan oleh peneliti.

2. Pendekatan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang memberikan suatu keaktifan dalam suasana pembelajaran di kelas. Karena model pembelajaran *teams Games Tournament* (TGT) ini sangat menganjurkan untuk semua siswa ikut serta dalam permainan. Sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengerti/memahami apa yang guru terangkan dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian yang dilakukan di kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebanyak dua siklus. Pada tiap siklus dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, yang kemudian dalam tahapan PTK ini memuat refleksi (catatan penting) sebagai hasil dari penelitian dalam pertemuan pembelajaran yang didalamnya mencakup tentang perubahan untuk melengkapi kekurangan dan kelebihan pada tiap siklus yang telah dilaksanakan sebelumnya. Melalui observasi aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran di kelas.

Tabel 1: Hasil Aktivitas Siswa Selama pembelajaran

No.	**Aspek yang diamati**	**Untuk Setiap Siklus**	
		I	**II**
1	Ketertiban dan ketenangan siswa selama PBM	5	5
2	Memperhatikan penjelasan guru	4	4
3	Penugasan materi pelajaran Bahasa Inggris	4	4
4	Keberanian siswa dalam bertanya	4	4
5	Aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas	4	5
6	Keseriusan siswa menganalisis soal dalam Kartu	3	4
7	Keberanian siswa dalam menjawab	4	4
8	Partisipasi siswa dalam menganalisis soal	3	4
9	Siswa mengerjakan soal secara mandiri	3	5
10	Partisipasi siswa dalam menjawab soal dalam kartu	3	4
11	Ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi	4	4
Jumlah		41	47
Rata-rata		74,54	85,45

Dari hasil analisis pada tabel diatas diketahui rata-rata keaktifan siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 74,54. Pada siklus II rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 85,45. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan atau bisa disajikan alternatif dalam metode belajar untuk mata pelajaran Bahasa Inggris karena Bahasa Inggris adalah ilmu pengetahuan yang harus diajarkan bagaimana cara menganalisis dan berfikir jiwa sosial terhadap masyarakat dan teman kelas.

Tabel 2: Hasil Observasi Kinerja Guru Selama Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Untuk setiap	
		I	II
1	Mengecek kehadiran siswa	5	5
2	Mengembangkan motivasi siswa	4	4
3	Kejelasan siswa	5	5
	Guru menggunakan model Teams Games Tournament		
5	Apersepsi	4	5
	Guru memanggil siswa untuk jawab soal yang sudah		
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk		
	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk		
9	Menggunakan media kartu	3	5
10	Guru memberikan evaluasi atau tes	3	4
11	Menyimpulkan materi	4	5
Total		43	49
Rata-rata		78,18	89,09

Berdasarkan hasil dari tabel diatas dijelaskan bahwa kinerja guru pada siklus I cukup baik hanya mencapai rata-rata 78,18. Pada siklus II pada kinerja guru mendapat peningkatan yaitu dengan rata-rata 89,09 dengan kategori Baik walaupun ada beberapa indikator yang kurang terlaksana. Dengan itu dapat dikatakan bahwa kinerja guru telah memenuhi indikator keberhasilan belajar dengan kategori baik.

3. Hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram.

Keberhasilan atau hasil anak sangat dipengaruhi oleh guru dalam proses evaluasi, karena evaluasi ini bisa dijadikan sebagai pegangan guru dalam mengorganisir siswa terkait dengan besar atau tingginya hasil belajar siswa dan usaha yang telah dilakukan

guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk memperoleh gambaran tentang upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SMP Negeri 6 Mataram, dapat diketahui melalui data hasil wawancara yang dulakukan oleh peneliti terhadap guru bidang studi dan siswa sebagai berikut (dalam bentuk deskripsi).

Peningktan hasil belajar siswa sudah dapat dilihat dari data hasil wawancara, dapat dilihat perubahan hasil dan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Siswa sudah mulai memahami tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, walaupun dalam mengerjakan soal siswa masih mengalami kesulitan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan siswa dalam hasil belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah memuaskan secara keseluruhan. Hasil penelitian ini menunjukan adanya peningkatan baik hasilnya melalui observasi aktivitas siswa selama pembelajaran maupun hasil belajar siswa melalui evaluasi setiap akhir pembelajaran. Seperti tercantum pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Peningkatan Setiap Siklus

No	Pembelajaran	Nilai rata-rata kelas	Siswa tuntas	Ketuntasan belajar kelas (%)
1	Pra siklus	84,44	23	67,65%
2	Siklus I	84,71	27	79,41%
3	Siklus II	87,26	34	100%

Dari tabel diatas terlihat terjadi peningkatan nilai rata-rata 84,71 menjadi 87,26 dan presentase ketuntasan belajar dari 79,41% menjadi 100%. Hasil peningkatan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar termasuk kedalam kategori baik. Dari hasil yang cukup memuaskan itu ternyata prosentase observasi aktifitas siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris juga meningkat, dari 74,54% menjad 85,45% atau naik sebesar 10,91%. Dengan demikian menunjukan bahwa pada setiap pembelajaran dari pra tindakan, siklus I dan II mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

1. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *narrative text* di kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram sudah mengalami peningkatan. Setelah dilakukannya beberapa siklus hasil yang diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat sudah meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakannya, yaitu pada pra tindakan sebesar 84,44 dengan siswa tuntas 67,65%, pada siklus I nilai rata-rata menjadi 84,71, siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa 79.41%, hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai rata- rata meningkat menjadi 87,26, siswa yang tuntas sebanyak 34 siswa 100%.
2. Penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris, hal ini ditunjukan dengan antusias siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.
3. Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif terhadap kerjasama antara siswa, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dalam kelompok dimana siswa yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu.

Saran

1. Untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

3. Bagi siswa diharapkan agar lebih meningkatkan motivasi dalam belajar dan aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru terutama pada materi yang kurang di mengerti.
4. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di Kelas VIII.A SMP Negeri 6 Mataram tahun pelajaran 2021/2022.
5. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Acep Yonny, dkk, 2013. Menyusun Penelitian Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.

Arikunto, Suharsimi. 1989. *Penilaian Program Pendidikan*. Proyek Pengembangan LPTK Depdikbud. Dirjen Dikti.

Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Badudu, J. S. 1993. Pelak-Pelik Bahasa Indonesia. Bandung: Pustaka Prima

Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.

Dayan, Anto. 1972. *Pengantar Metode Statistik Deskriptif*. Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerangan Ekonomi.

Dimyati dan Mudjiono, 1994. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Djamarah. Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta. Foster, Bob. 1999. *Seribu Pena SLTP Kelas I*. Jakarta: Erlangga.

H. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, 2008. Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Hartoyo, 2000. Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar. Surabaya Usaha. Nasional.

Henry Guntur Tarigan. (2008). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa

Lie, Anita. 2010. Cooperative Learning. Jakarta : Grasindo.

M. Ngalim Purwanto, (2009), *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nana Syaudih Sukmadinata, 2005. Landasan Psikologi Proses Pendidikan, Bandung:PTRemaja Rosdakarya.

Robert E. Salvin, 2008. *Cooperatif Learning Teori*, Bandung: Nursa Media.

Suryosubroto, 2010. Beberapa Aspek Dasar-dasar Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Supriyadi, dkk. 2005. Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Wahyuni, Fitri. 2010. Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XI IS MAN Lawe Sigala-gala Aceh Tenggara T.P 2010/201. Skripsi, Medan : Unimed.