

## Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Teks Tanggapan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 12 Malang

Talitha Lulu Kharisma  
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang  
luluthalitha07@gmail.com

**Abstract:** Abstract is a complete summary and explains the overall content of articles that consist of background, research objectives, methods used and the results of the research and conclusion of the research (results of research written in sentences form not written by numbers). Abstract written in English using Calibri 10 pt, single spaced, and no more than 150 words Learning that favors students must consider the characteristics of the students themselves. Therefore, it is necessary to pay attention to the selection of appropriate learning methods so that learning can run effectively and efficiently. In learning Indonesian language in class VII which has active characteristics, the TGT method can be one of the best alternatives to be applied. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the application of TGT method to increase the learning motivation of students in class VII A. The research method used was class action research (PTK) involving students in class VII A at SMPN 12 Malang. The results showed that the application of the TGT method was effective to be applied in learning Indonesian, the learning motivation of students increased which was known through the percentage of learning completeness and student learning activeness. learning completeness in cycle 1 experienced an increase of 28.5% and learning activeness of 45%, while the cycle experienced an increase in learning completeness of 50.45% and learning activeness of 58%.

**Keywords:** TGT Method, Learning Motivation, Indonesian Language Learning

**Abstrak:** Pembelajaran yang berpihak pada peserta didik harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik itu sendiri. Maka dari itu perlu diperhatikan pemilihan metode pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII yang memiliki karakteristik aktif, maka metode TGT dapat menjadi salah alternatif terbaik untuk diterapkan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan penerapan metode TGT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII A. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan peserta didik kelas VII A di SMPN 12 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, motivasi belajar peserta didik meningkat yang diketahui melalui presentase ketuntasan belajar dan keaktifan belajar peserta didik. ketuntasan belajar pada siklus 1 mengalami peningkatan 28,5% dan keaktifan belajar 45%, sedangkan siklus mengalami peningkatan ketuntasan belajar 50,45% dan keaktifan belajar 58%.

**Kata kunci:** Metode TGT, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia

### Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran wajib hampir disemua jenjang Pendidikan mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Melalui kegiatan pembelajaran di sekolah

dapat menjadi sarana untuk menghidupkan peran Bahasa Indonesia sebagai Bahasa nasional. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan pasal 25 yang memuat bahwasannya Bahasa Indonesia telah menjadi Bahasa resmi dan Bahasa persatuan yang sudah termaktub dalam Sumpah Pemuda. Maka dari itu pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang penting bagi seluruh siswa.

Adapun Bahasa Indonesia juga menunjukkan karakteristik bangsa melalui kegiatan komunikasi dengan pemilihan bahasa yang digunakan. Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman dari segala bidang. Dari keanekaragaman ini jati diri bangsa Indonesia dapat dari segi bahasa, khususnya Bahasa Indonesia yang mana sesuai dengan semboyan “bahasa menunjukkan bangsa” (Antari, 2019:93). Jati diri bangsa Indonesia utamanya melalui Bahasa Indonesia dapat menjadi ciri khas yang membedakan dengan negara lain. Bahasa Indonesia peran penting dalam berbagai hal tidak hanya dalam ranah pemerintahan tetapi juga dalam ranah pendidikan.

Seluruh kegiatan di ranah Pendidikan diselaraskan dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Saat ini di Indonesia menerapkan kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan sejak tahun 2021. Begitu pula dengan standar kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dicapai juga menyesuaikan dengan kurikulum Merdeka. Seperti yang telah diketahui bahwasannya jenjang SMP pada pelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat kompetensi atau keterampilan yang harus dicapai yaitu Menyimak, Membaca dan Memirsa, Berbicara dan Mempresentasikan, dan Menulis (dilansir dari <https://guru.kemdikbud.go.id/>). Dengan adanya empat kompetensi tersebut dapat menjadi panduan bagi Guru untuk mengajarkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa.

Dengan ditetapkannya kurikulum Merdeka, maka ada perubahan terhadap standar dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang berpihak pada siswa. Berdasarkan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang sesuai dengan konsep Kurikulum Merdeka yaitu adanya pemahaman mengenai setiap siswa memiliki potensi serta ketrampilan yang beragam, maka Lembaga Pendidikan harus dapat menangani keragaman siswa dengan diberikan keleluasaan sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki siswanya (Sholihah, 2021:120). Terdapat peran guru yang besar untuk mengenali karakteristik siswanya kemudian menciptakan kegiatan pembelajaran yang tepat sebagai dapat mengembangkan potensi atau bakat serta minat yang telah ada dalam diri siswa.

Salah satu hal yang harus dipersiapkan guru setelah mengetahui karakteristik siswa adalah memilih model pembelajaran. Menurut Abidin “Model pembelajaran merupakan sebuah pola yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari dari pola piker

hingga tindakan selama pembelajaran berlangsung (Santosa and Nurhayatin, 2023:32). Adapun Guru dapat menyusun kegiatan pembelajaran dengan tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang dipilih. Disamping Guru juga harus memperhitungkan kesesuaian materi dengan model yang kemudian akan mempengaruhi strategi pembelajaran yang akan diterapkan pula (Ritonga, 2020:18). Terdapat beragam model pembelajaran sehingga guru harus cermat dalam memilihnya karena akan mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat menjadi salah satu model yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menerapkan model pembelajaran ini untuk memberikan pengalaman belajar dan bermain pada siswa. Model TGT dapat mendorong siswa untuk menguasai lebih banyak materi berupa konsep dan fakta yang diajarkan, karena model ini berorientasi pada terbentuknya pola diskusi dan berpikir kritis secara terpadu dalam sebuah tim (Hendaryati, 2019:11). Ketika memberikan pola belajar yang baru dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Disamping itu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi menunjukkan bahwa siswa dituntut untuk saling berbagi kemampuan sehingga terjadi saling tukar pendapat dan melatih kemampuan berkomunikasi (Amni,dkk, 2021:2847).

Pembelajaran Kooperatif model Team Game Tournament (TGT) menjadi salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan, dapat melibatkan seluruh siswa tanpa memperhatikan perbedaan yang ada dan mengandung unsur permainan yang membuat siswa penasaran (Hamdayama, 2016:122). Sebagai model yang memiliki fokus pada kooperatif, maka dapat membantu meningkatkan kemampuan kerja sama, tanggung jawab, dan sikap berkompetisi secara positif. Siswa dapat bebas berekspresi serta menentukan strategi yang akan dilakukan di dalam kelompoknya agar dapat berhasil.

Model pembelajaran Team Games Tournament ini menurut (Shoimin, 2014:207-208) memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) dapat memberikan kesempatan belajar bagi seluruh siswa, tidak hanya yang memiliki kemampuan kognitif yang baik saja tetapi juga membuat siswa yang kurang dalam kemampuan kognitif juga turut aktif selm pembelajaran, (2) dapat menumbuhkan sikap toleransi dan kebersamaan dalam satu tim, (3) menjadikan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran karena akan mendapatkan penghargaan bagi tim yang menang, dan (4) siswa akan lebih senang selama pembelajaran berlangsung karena belajar dengan cara berkompetisi antar tim. Disamping itu ada kelemahan dari penerapan model ini yaitu membutuhkan waktu yang lama, harus selektif dalam pemilihan materi, dan diperlukan persiapan yang matang.

Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali dianggap remeh oleh siswa karena merasa kemampuan berbicara dengan Bahasa Indonesia saja sudah cukup. Selain itu siswa juga merasa

bosan dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia karena harus mempelajari berbagai jenis teks. Salah satunya ketika mempelajari teks tanggapan di kelas 7 jenjang SMP, beberapa siswa sudah memahami konsep tanggapan tetapi belum mengetahui secara detail mengenai ciri-ciri hingga strukturnya. Teks tanggapan merupakan teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya berupa film, buku, novel, drama, dan sebagainya sehingga orang lain dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut (Anisya, 2023:2). Maka dari itu dengan mempelajari teks tanggapan ini diharapkan siswa memberikan tanggapan dengan objektif serta bertanggung jawab.

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah pengaruh penerapan model TGT pada pembelajaran teks tanggapan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian terdahulu yang dengan objek yang sama belum ada, tetapi ada beberapa penelitian yang memiliki konteks permasalahan yang sama. Penelitian yang dilakukan Gustindi Saia, Ferry H. Mandang, dan Ruth C. Paath, (2020) dengan judul Pembelajaran Memahami Struktur Teks Prosedur Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Essang, dan diperoleh hasil berupa suasana kelas menjadi menyenangkan, siswa aktif bekerja sama, dan hasil belajar meningkat.

Penelitian pada tahun 2021 oleh Santosa & Nurhayatin) dengan judul Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbasis Media Puzzle pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Smp Al Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019, dan hasilnya meningkatnya kemampuan berpikir kritis dalam menulis teks prosedur dan meningkatnya motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Beina Prafantya (2022) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan dengan Runtut Melalui Tayangan Video, dan hasil penelitiannya pengaruh media video peristiwa terhadap sikap dan minat siswa dalam pembelajaran menulis teks tanggapan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya perubahan yang semakin positif sehingga diperoleh peningkatan hasil kemampuan menulis yang meningkat.

Penelitian oleh Rahmah & Widyartono (2021) yang berjudul Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Tanggapan Berbasis LMS Moodle dengan Muatan Ekoliterasi untuk Kelas 9. Hasil penelitiannya modul yang telah disusun dan digunakan untuk membantu pembelajaran menulis teks tanggapan, dan modul memiliki kelayakan dari segi konten, penyajian, dan kebahasaan. Penelitian oleh Muazinzah & Mulyani (2015) berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Deskriptif Melalui Teknik Kalimat Mengalir dengan Media Gambar. Hasil penelitian yaitu Peningkatan menulis teks tanggapan deskriptif juga diikuti dengan perubahan sikap belajar peserta didik ke arah yang lebih baik selama proses pembelajaran menulis teks tanggapan deskriptif melalui teknik kalimat mengalir dengan media gambar.

## Metode

Penelitian ini dilakukan di kelas VII tahun pelajaran 2023/2024 SMPN 12 Malang yang beralamat di Jl. Slamet Supriadi No.49, Kota Malang. Pengambilan data penelitian dilakukan sejak tanggal 22 April 2024 sampai 2 Mei 2024. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Adapun penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). McNiff (1992) menjelaskan penelitian tindakan kelas (class room action research) merupakan jenis penelitian reflektif yang dilakukan oleh Guru kemudiannya hasil penelitian akan menjadi alat mengembangkan kurikulum, sekolah, dan keahlian mengajar (Nanda et al., 2021). Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini berasal dari permasalahan riil ketika proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII A. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berupa kuis dan teka-teki silang (TTS) diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Selanjutnya prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian antara lain: (1) Observasi dilakukan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, hal yang diamati berkaitan dengan motivasi belajar siswa melalui keaktifan dan hasil belajar siswa. (2) Tes dilakukan setiap siklus dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan ciri-ciri hingga struktur teks tanggapan.

Tabel 1 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

| No | Jenis Data       | Metode      | Instrument          | Sumber Data |
|----|------------------|-------------|---------------------|-------------|
| 1  | Model TGT        | Permainan   | Perangkat permainan | Siswa       |
| 2  | Motivasi Belajar | Kuisisioner | Lembar Kuisisioner  | Siswa       |

Kemudian analisis data akan dilaksanakan sebagai berikut yaitu (1) Mereduksi data dengan cara mengelompokkan data sesuai permasalahan yang diteliti, (2) Menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, gambar dan bagan, kemudian akan ditafsirkan untuk rencana tindak lanjut, (3) Menarik kesimpulan yaitu memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta pemberian penjelasan. Lebih lanjut dilakukan analisis kuantitatif dilakukan dengan mengolah data hasil belajar siswa menggunakan rumus presentase hasil belajar yaitu:

$$\text{Presentase (\%)} : \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Pemerolehan hasil belajar tersebut akan dideskripsikan untuk menentukan peningkatan motivasi belajar siswa. Indikator keberhasilan metode penelitian ini apabila hasil belajar peserta didik menghasilkan presentase nilai rata-rata adalah KKM (75) atau di atas 75.

### Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan ditunjukkan secara detail hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan model TGT pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan motivasi siswa kelas VII A SMPN 12 Malang. Hasil penelitian ini akan menunjukkan data mengenai hasil pembelajaran sebelum menerapkan model TGT dan sesudah menerapkan model TGT. Dalam model TGT akan dijelaskan sesuai tahapannya yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi,

#### Sebelum penerapan model Teams Games Tournament (TGT)

Pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran lain tidak sepenuhnya mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, setelah dilakukan asesmen diagnostik dapat diperoleh hasil bahwasannya sebagian besar siswa kelas VII A memiliki gaya belajar kinestetik dan visual. Setelah dibuat rancangan kegiatan pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi sebagai upaya untuk memenuhi gaya belajar visual siswa tidak dapat berjalan dengan baik karena belum ada pemerataan sarana dan prasarana di setiap kelas.

Tabel 2 pemetaan hasil belajar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran TGT

| No | Aspek                 | Hasil        |
|----|-----------------------|--------------|
| 1  | Jumlah siswa          | 30           |
| 2  | KKM                   | 75           |
| 3  | Nilai tertinggi       | 85           |
| 4  | Nilai terendah        | 40           |
| 5  | Rata-rata             | 50.55        |
| 6  | Presentase ketuntasan | 45%          |
| 7  | Kategori              | Belum tuntas |
| 8  | Keaktifan belajar     | 35%          |

Berdasarkan hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata siswa kelas VII A dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai ketuntasan belajar. Hanya ada tiga siswa yang dapat dikategorikan telah mencapai kriteria ketercapaian belajar. Selain itu, motivasi belajar juga kurang terlihat saat pembelajaran, siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan.

### **Penerapan Model TGT**

Kegiatan pembelajaran teks tanggapan dengan menerapkan model TGT di kelas VII A dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus pembelajaran dengan TGT ini melalui tahapan 1) perencanaan, 2) tindakan dan observasi, 3) refleksi. Berikut merupakan pemerolehan hasil analisis data dalam dua siklus.

Tabel 3 pemetaan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran TGT

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>          | <b>Siklus 1</b> | <b>Siklus 2</b> |
|-----------|-----------------------|-----------------|-----------------|
| <b>1</b>  | Jumlah siswa          | 30              | 30              |
| <b>2</b>  | KKM                   | 75              | 75              |
| <b>3</b>  | Nilai tertinggi       | 83              | 97              |
| <b>4</b>  | Nilai terendah        | 75              | 80              |
| <b>5</b>  | Rata-rata             | 70,35           | 84,55           |
| <b>6</b>  | Presentase ketuntasan | 73,50%          | 95,45%          |
| <b>7</b>  | Kategori              | Tuntas          | Tuntas          |
| <b>8</b>  | Keaktifan belajar     | 80%             | 93%             |

#### **Siklus 1**

Siklus 1 pembelajaran teks tanggapan dengan menerapkan TGT dilaksanakan melalui empat tahapan sebagai berikut.

#### **Pertama, tahap perencanaan pembelajaran.**

Perencanaan yang dilakukan mulai menyiapkan lembar asesmen diagnostik, modul ajar, sumber belajar hingga media pembelajaran. Asesmen diagnostik digunakan agar mengetahui karakteristik peserta didik salah satunya gaya belajar di kelas VII A. Setelah itu dilakukan proses merancangan pembelajaran yang akan dilakukan mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, model atau pendekatan, metode, pelaksanaan asesmen, hingga tahapan kegiatan pembelajaran. Disamping itu dalam pembelajaran ini menggunakan sumber belajar dari buku paket Bahasa Indonesia kelas VII, kemudian memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

## **Kedua, tahapan pelaksanaan**

Dalam tahapan pelaksanaan ini, kegiatan pembelajaran dilakukan dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Guru pada awal pembelajaran menyampaikan tujuan pembelajaran hingga rangkain kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian Guru akan memberikan pertanyaan pemantik untuk menstimulus kemampuan kognitif dan afektif peserta didik; meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam menyampaikan pendapat.

Selanjutnya, pada tahap inti mulai mengulas materi mengenai struktur teks tanggapan dengan cara memberikan kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi pemahaman. Setelah itu, guru bersama dengan peserta didik membahas mengenai struktur teks tanggapan untuk membuat persepsi yang sama. Setelah itu, guru mulai memberikan insruksi mengenai permainan yang akan dilakukan. Peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok, setiap kelompok harus menunjuk ketua kelompok. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi menentukan pemain pertama yang akan menyelesaikan misi (berupa teka-teki silang) yang sudah ditempelkan di papan tulis. Kemudian setiap kelompok diminta untuk berbaris dengan rapi, Guru akan memberikan aba-aba tanda permainan resmi dimulai. Adapun ada dua hal yang akan dinilai dari permainan ini yaitu kecepatan menyelesaikan misi dan ketepatan dalam mengerjakan misi. Setelah semua kelompok menyelesaikan misi kemudian hasilnya dikoreksi bersama-sama. Hasil ketepatan dan kecepatan menyelesaikan misi akan menjadi pertimbangan pemerolehan nilai dari setiap kelompok.

Kemudian pada tahap penutup, guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar peserta didik secara keseluruhan yaitu mulai dari awal pembelajaran hingga penutup. Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, Guru meminta peserta didik menyimpulkan mteri yang telah dipelajari dan juga meminta pendapat mengenai refleksi pembelajaran yang diterapkan.

## **Ketiga, tahapan pengamatan**

Pada tahapan pengamatan ini Guru memiliki peran ganda yaitu pendidik dan observer. Selama proses pembelajaran guru memperhatikan proses belajar hingga hasil belajar peserta didik. Lebih spesifiknya dapat berupa komunikasi peserta didik baik dalam kelompok maupun antar kelompok, kerjasama, hingga penyusunan strategi permainan yang diterapkan. Guru membuat catatan mengenai perubahan perilaku belajar peserta didik yang sudah lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan data hasil pelaksanaan pembelajaran dengan metode TGT pada tabel 3 menunjukkan bahwasannya ada perubahan terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 ini memiliki presentase ketuntasan 85,50%, sedangkan untuk keaktifan diperoleh hasil 80%. Pada siklus 1 ini telah menunjukkan adanya kenaikan presentase dari pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan TGT yaitu ketuntasan belajar 28,50 % dan keaktifan belajar 45%. Beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang aktif menjadi

lebih aktif ketika menjadikan permainan ini sebagai tantangan yang harus diselesaikan atau dimenangkan.

#### **Keempat, tahapan refleksi**

Pada tahap refleksi ini ada hal perlu diperbaiki lagi dalam penerapannya karena masih ada peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Adapun hal yang perlu diperbaiki adalah pemilihan bentuk soal atau misi yang digunakan, ketika menggunakan teka-teki silang peserta didik kesulitan dalam memahami pertanyaan yang cukup pendek. Kemudian pelaksanaan permainan pada awalnya cukup kondusif tetapi pada saat pertengahan ada kelompok yang tidak melakukan sesuai aturan permainan. Maka dari itu, perlu dilakukan pembelajaran menerapkan metode TGT di siklus ke 2.

### **Siklus 2**

#### **Pertama, tahap perencanaan pembelajaran.**

Perencanaan yang dilakukan mulai menyiapkan modul ajar, sumber belajar hingga media pembelajaran. Setelah itu dilakukan proses merancang pembelajaran yang akan dilakukan mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, model atau pendekatan, metode, pelaksanaan asesmen, hingga tahapan kegiatan pembelajaran. Disamping itu dalam pembelajaran ini menggunakan sumber belajar dari buku paket Bahasa Indonesia kelas VII dan berjejing di internet, kemudian memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam modul kali ini bentuk permainan memiliki sedikit perubahan dan bentuk misi juga diubah.

#### **Kedua, tahapan pelaksanaan**

Dalam tahapan pelaksanaan ini, kegiatan pembelajaran dilakukan dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Guru pada awal pembelajaran menyampaikan tujuan pembelajaran hingga rangkaian kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian Guru akan melakukan apersepsi mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Setelah itu, masuk pada tahap inti Guru mulai menjelaskan permainan yang akan dilakukan secara berkelompok. Pada tahap guru menjelaskan cara bermain mulai dari membentuk kelompok, memberikan waktu untuk menyusun strategi, dan penyelesaian misi. Dalam permainan ini peserta didik tidak hanya berbaris mengantri anggota kelompok selesai menyelesaikan setiap misi, tetapi akan diberikan sedikit tantangan. Adapun tantangannya adalah setiap peserta didik yang akan menyelesaikan misi harus lompat menghadap depan, kanan, dan kiri mengikuti pulpen sebagai penandanya. Selain itu bagi peserta didik yang telah menyelesaikan misi terlebih dulu harus mengambil bendera yang berisikan nomor di meja guru. Setelah semua

kelompok menyelesaikan misi, guru meminta setiap kelompok mengoreksi hasil misi kelompok lain.

Kemudian pada tahap penutup, guru memberikan apresiasi terhadap proses belajar peserta didik, menyampaikan perubahan perilaku belajar yang menjadi lebih baik. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya mengapresiasi dan memotivasi peserta didik. Setelah itu guru akan melakukan refleksi pembelajaran dengan memberikan kertas yang berisi pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran hingga perasaan saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Ketiga, tahapan pengamatan**

Pada siklus 2 ini guru melakukan pencatatan lebih detail mengenai progres pembelajaran. Dengan mempertimbangkan catatan hasil pengamatan di siklus 1 Guru dapat mencatat lebih detail dan teliti di siklus 2. Berdasarkan data tabel 3 menunjukkan bahwasannya di siklus 2 memiliki ketuntasan belajar 95,45% dan keaktifan 93 %. Maka dari itu dapat diketahui bahwasannya ada kenaikan yang cukup signifikan di siklus 2 dengan siklus 1 yaitu presentase ketuntasan belajar naik 21,95%, sedangkan keaktifan naik 13%.

### **Keempat, tahapan refleksi**

Refleksi pada pembelajaran siklus 2 menunjukkan bahwa dengan menerapkan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik dapat memiliki suasana belajar yang menyenangkan serta menantang karena dibentuk dalam permainan antar kelompok. Hasil belajar peserta didik meningkat dari sebelum menerapkan TGT dan setelah menerapkan TGT baik siklus 1 maupun 2. Guru dapat memanfaatkan berbagai website yang dapat membentuk misi untuk metode TGT sebagai bentuk inovasi.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks tanggapan di kelas VII memberikan dampak pada motivasi belajar. Adapun hal tersebut sesuai dengan rumusan masalah pada penelitian ini yang memiliki fokus penelitian penerapan metode TGT di kelas VII dengan karakteristik peserta didik yang sebagian besar kinestetik serta memiliki motivasi belajar yang kurang. Maka dari itu pemilihan metode TGT relevan dengan karakteristik peserta didik kelas VII A karena terpenuhinya pembelajaran yang sesuai gaya belajar. Disamping itu dengan adanya pemanfaatan teknologi, salah satunya pemanfaatan wordwall semakin menunjang keberhasilan pembelajaran. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerapkan metode TGT. Peserta didik dapat aktif selama pembelajaran berlangsung, misalnya menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Hal tersebut juga memengaruhi hasil belajar peserta didik yang dapat dikategorikan mencapai ketuntasan belajar.

## Daftar Rujukan

- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA DESTINASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/JIPK.V15I2.25716>
- Anisya, G. (2023). PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS TANGGAPAN SISWA KELAS VII SMP NEGERI 216 JAKARTA TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Skripsi UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA*.
- Antari, L. P. S. (2019). BAHASA INDONESIA SEBAGAI IDENTITAS NASIONAL INDONESIA. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(1), 92–108. <https://doi.org/10.59672/STILISTIKA.V8I1.580>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. PT Bumi Aksara.
- Hendaryati, N. (2019). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING (UNO STACKO CHALLENGE). *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.24127/PRO.V7I1.2034>
- Muazinzah, D., & Mulyani, M. (2015). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS TANGGAPAN DESKRIPTIF MELALUI TEKNIK KALIMAT MENGALIR DENGAN MEDIA GAMBAR. *Lingua: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 11(2). <https://doi.org/10.15294/LINGUA.V11I2.8763>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Suci Windariyah, D., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Uron Hurit, R., Arianto, D., Wahab, A., Nur Aini, A., Dewa Gede Alit Rai Bawa, I., Hadi Prasetyo, A., & Penelitian Tindakan Kelas, Mp. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. Penerbit Adab. <https://penerbitadab.id>
- Prafantya, B. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN DENGAN RUNTUT MELALUI TAYANGAN VIDEO. *Sarasvati*, 4(1), 88–100. <https://doi.org/10.30742/SV.V4I1.2114>
- Rahmah, S. A., & Widyartono, D. D. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Tanggapan Berbasis LMS Moodle dengan Muatan Ekoliterasi untuk Kelas 9. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(4), 473–486. <https://doi.org/10.30872/DIGLOSIA.V4I4.259>
- RITONGA, M. A. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MIN 3 PERNANTIAN LABUHAN BATU SELATAN. *SKRIPSI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA*.
- Saia, G., Mandang, F. H., & Paath, R. C. (2020). Pembelajaran Memahami Struktur Teks Prosedur Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Essang. *Jurnal Bahtra*, 1(1). <https://doi.org/10.36412/JP.V1I1.2190>
- Santosa, A., & Nurhayatin, T. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Puzzle pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Al Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 30–40. <https://doi.org/10.23969/WISTARA.V4I1.4396>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

Sholihah, D. A. (2021). Pendidikan Merdeka dalam Perspektif Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Terhadap Merdeka Belajar di Indonesia. *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 115–122. [https://doi.org/10.21927/LITERASI.2021.12\(2\).115-122](https://doi.org/10.21927/LITERASI.2021.12(2).115-122)  
<https://peraturan.bpk.go.id/Download/27970/UU%20Nomor%2024%20Tahun%202009.pdf>  
<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>