Jurnal Pendidikan : SEROJA
http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja
ISSN : 2961-9408

2022, Vol. 1, No. 2
113-118

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI TEKS BIOGRAFI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 GULUK-GULUK SUMENEP MADURA

Yuli Ahadiah Nur
SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep
Email: ahadiah@gmail.com

Abstract
Learning Indonesian, especially in junior high school is still dominated by teacher activity. Classroom focuses on the teacher as the main source of knowledge and teaching and learning activities sticking to the package book only. Such circumstances cause less learning to provide opportunities for students to interact directly, either with other students (classmates) or with teachers. In order to overcome the problem, a cooperative learning model that is more empowering students is needed, that is Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type which can increase the mastery of the material. This type of research is a classroom action research with a design that is in the form of giving action on the learning cycles. The subjects of the study were VIII students of SMP Negeri Satap Omba Rade, consisting of 27 students, consisting of 10 male students and 17 female students. The process of collecting research data is carried out with the steps, namely the observation sheet of learning implementation with the application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament, and carry out the test at the end of the learning cycle. The data analysis process used to analyze students' abilities. The results showed that the implementation of learning to understand biography text by using cooperative learning model Type Teams Games Tournament can improve the ability of students of class VIII SMP Negeri Satap Omba Rade.

Article History
Submitted: 11 Juni 2022
Accepted: 19 Juni 2022
Published: 20 Juni 2022

Key Words
Cooperative Learning Model, Type Teams Games Tournament (TGT) Text Biography.

Abstrak (Indonesia)
Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di SMP pada umumnya masih didominasi oleh aktivitas guru. Kelas terfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan kegiatan belajar mengajar berpegang pada buku paket saja. Keadaan demikian menyebabkan pembelajaran kurang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung, baik dengan siswa lain (teman kelas) maupun dengan guru. Guna mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah model pembelajaran kooperatif yang lebih memberdayakan siswa, yaitu Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* yang mampu meningkatkan penguasaan materi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan rancangan yaitu berupa pemberian tindakan pada siklus-siklus pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk Guluk Sumenep Madura, yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Proses pengumpulan data penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah, yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan Model pebelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*, dan melaksanakan tes pada tiap akhir siklus pembelajaran. Proses analisis data yang digunakan untuk menganalisis kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memahami teks biografi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura.

Sejarah Artikel
Submitted: 11 Juni 2022
Accepted: 19 Juni 2022
Published: 20 Juni 2022

Kata Kunci
Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe Teams Games Tournament (TGT) Teks Biografi

Jurnal Pendidikan : SEROJA
http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja
ISSN : 2961-9408

2022, Vol. 1, No. 2
113-118

PENDAHULUAN

Sebuah biografi mengangkat kisah perjalanan hidup seseorang yang benar-benar ada dan dianggap dapat membawa hikmah bagi para pembacanya, baik yang mengenal tokoh tersebut maupun tidak. Hikmah yang dapat dipetik tidak terbatas pada prestasi yang diraih si tokoh tetapi juga kegagalan-kegagalan yang dihadapinya serta caranya mengatasi masalah. Tokoh ini bisa saja orang yang sudah meninggal atau masih hidup.

Penulis tertarik pada biografi karena mengungkapkan sesuatu yang nyata (tidak fiktif) dan mengandung pelajaran berharga sekalipun penulis sama sekali belum pernah nama orang yang diceritakan di dalamnya serta tidak tahu banyak mengenai bidang yang ditekuni tokoh-tokoh tersebut. Sebuah biografi menceritakan suatu proses mulai dari masa kanak-kanak si tokoh termasuk latar belakang keluarga dan lingkungannya, timbulnya cita-cita dalam benak sang tokoh untuk terjun dalam bidang yang disukainya, awal karir sang tokoh berikut berbagai masalah yang muncul, sampai saat ia berhasil mewujudkan impiannya.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertentu melakukan penelitian dengan judul" Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan meningkatkan mengidentifikasi teks biografi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura".

METODE PENELITIAN

RancanganPenelitian

Rancangan penelitian yang akan dilaksanan berbentuk penelitian tindak kelas (Class Action Research). Di kategorikan sebagai penelitian tindak kelas (PTK) karena penelitian ini berupa suatu tindakan dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk mengatasi masalah rendahnya memahami teks biografi siswa terkait kegiatan proses belajar mengajar dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Lokasi Penelitian

Penelitian di laksanakan di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura. penelitian ini dilaksanakan bulan Mei 2021.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura dengan jumlah anak 27 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 17 perempuan. Obsever terdiri dari satu orang guru yang membantu peneliti proses pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kelas yang bersifat partisipatoris, dalam arti guru sebagai peneliti sekaligus pelaku perubahan dan sasaran yang perlu dirubah. Satu penelitian yang bersifat praktis, situasional, kondisional berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur (desain) putaran spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggar (Kasihani Kasbolah, 1998). Dalam perencanaan Kemmis & Mc Tanggart menggunakan sistem spiral yang di mulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan (Observasi), dan refleksi.

Jurnal Pendidikan : SEROJA
http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja
ISSN : 2961-9408

2022, Vol. 1, No. 2
113-118

Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga teknik pengumpulan data yang di gunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data secara lengkap dan akurat sehubungan dengan masalah yang diteliti, sebagai berikut :

1) Teknik observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan di saat proses pembelajaran untuk mengumpul kan data perkembangan pembelajaran di lakukan oleh guru selama kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura pengamatan di lakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

2) Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Peneliti melakukan melaluai tes unjuk (praktik) secara berkelompok dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura. Tes juga bertujuan untuk mengetahuai perkembangan atau keberhasilan tindakan.

3) Kajian Dokumen

Kajian dokumen di lakukan terhadap berbagai dokumen atau arsip yang ada seperti kurikulum, RPP Guru, buku atau materi pelajaran, dan arsip nilai yang diberikan oleh guru (Sarwiji suwandi, 2009).

Teknik Analisis Data

Bogdan dan Taylor mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang di sarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis itu (Sugiyono, 2005).

Dalam penelitian kualitatif , menurut Miles dan Huberman dalam (Masyukri Bakri, 2009), kegiatan analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deksripsi Kondisi Awal

Salah satu kegiatan yang di lakukan peneliti melakukan observasi dalam kehidupan sehari –hari adalah memahami teks biografi di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura merupakan inti dari proses pembelajaran bahasa di sekolah, karena dengan pembelajaran siswa dapat berkomunikasi di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan perkembangan jiwanya.

Untuk mengetahuai pembelajaran teks biografi di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura, peneliti melakukan kondisi awal (prasiklus) di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura terkait dengan memahami teks biografi. Pengamatan dikhususkan terhadap siswa kelas VIII untuk mengetahuai keadaan nyata yang ada dilapangan sebelum peneliti melakukan penelitian.

Berdasarkan kondisi awal tersebut, selanjutnya guru dan peneliti melakukan diskusi untuk mencari solusi permasalahan yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran memahami teks biografi, sehingga dicapailah kesepakatan bahwa peneliti melakukan

Jurnal Pendidikan : SEROJA
http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja
ISSN : 2961-9408

2022, Vol. 1, No. 2
113-118

penelitian tindakan kelas bersama guru kelas VIII sebagai kabolator dengan judul " Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Teks Biografi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura".

Kendala Dalam Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan selama menggunakan siklus dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, tentunya mengalami berbagai kendala yang menghambat proses belajar mengajar yang sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. kendala-kendala tersebut antara lain adalah :

1. Pada pertemuan pertama dan kedua, proses pembelajaran sangat belum optimal karena siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran TGT yang diterapkan oleh peneliti.
2. Pada saat pembentukan kelompok, banyak siswa yang memilih-milih teman sehingga kelas menjadi gaduh dan menyita waktu yang banyak.
3. Siswa kurang biasa mengerjakan tugas secara berkelompok hal ini dapat diamati dari prilaku siswa saat mengerjakan tugas kelompok hanya didominasi oleh satu hingga dua orang saja dalam satu kelompok.
4. Pada pertemuan pertama dan kedua siswa kurang aktif bertanya, melontarkan pendapat, maupun menyanggah pendapat teman.
5. Peneliti merasa kesulitan dalam menilai kemampuan siswa karena aktifitas siswa tidak hanya hubungan antara siswa dengan guru melainkan hubungan antar siswa satu dengan siswa lainnya, oleh sebab itu guru harus benar-benar fokus dalam menilai aktifitas siswa yang sangat dinamis.
6. Pada tahap *tournament* siswa berebut menjawab soal untuk mengumpulkan point sebanyak-
   banyaknya hal tersebut menyebabkan kelas menjadi ricuh dan menyebabkan kelas lai
   n menjadi terganggu.
7. Dari segi waktu yang dibutuhkan masih kurang, karena model pembelajaran TGT memerlukan waktu yang lama. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Upaya yang di Lakukan Untuk Mengatasi Kendala Dalam Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Melihat banyak kendala dan permasalahan yang dihadapi berdasarkan hasil penelitian selama pelaksanaan tindakan siklus, maka perlu diadakan upaya-upaya untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan berikutnya. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan yaitu sebagai berikut ini :

1. Sebelum melanjutkan pembelajaran pada siklus , guru harus lebih menekankan dan menjelaskan kembali kepada siswa mengenai model pembelajaran TGT dan tahap-tahap pembelajaran yang akan diterapkan.guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Dalam hal ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Untuk itu siswa harus mempersiapkan materi dan mencari sumber belajar.

Jurnal Pendidikan : SEROJA
http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja
ISSN : 2961-9408

2022, Vol. 1, No. 2
113-118

2. Guru menjelaskan kembali mengenai sistem penilaian kemampuan siswa memahami teks biografi. Penjelasan teknik penilaian ini diharapkan dapat memotivasi siswa baik dalam kelompok maupun individu.
3. Siswa harus dibiasakan untuk bisa bekerja secara kelompok, karena dengan belajar secara kelompok dapat meningkatkan rasa kebersamaan, tanggung jawab dan kekompakan.
4. Guru harus lebih bisa memotivasi siswa untuk selalu aktif bertanya, berpendapat ataupun menyanggah pendapat teman karena akan diamati dan diberikan nilai tambahan bagi siswa yang aktif di kelas.
5. Peneliti perlu mengkoordinasikan penyamaan persepsi terhadap rubrik penskoran aktifitas sebelum proses pembelajaran berlangsung.
6. Perlu adanya metode tournament yang lebih efektif dan menyenang kan dan tidak membuat siswa menjadi ribut yaitu dengan cara memberikan papan nama sederhana di setiap kelompok. Jadi pada saat tournament siswa hanya mengangkat papan nama tersebut dan langsung menjawab so al. Skor akan dikurangi bagi siswa yang ribut dan membuat gaduh di kelas.
7. Guru harus benar-benar bisa dan tegas dalam mengkondisikan waktu selama 2 x 45 menit pelajaran agar semua tahap model pembelajaran TGT dapat dilalui dengan sempurna.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura dengan penerapan model pembelajaran *Team games Tournament* menunjukan adanya semangat dan tanggung jawab siswa dalam meraih skor setinggi-tingginya untuk kelompok. Karena dalam meraih skor tersebut sangat mementingkan kekompakan siswa dalam kelompok. Selain itu juga terjadi peningkatan kemampuan memahami teks biografi.

Berdasarkan menggunakan pembelajaran tipe *teams games tournament*, adanya perbe daan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran tipe teams games tournament siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura 7. Penerapan pembelajaran model tipe *teams games tournament* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi Penelitian ini Slevan dengan penelitian menurut Rohmawati (2011), dilaporkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa melalui pembelajaran tipe teams games tournament. Setelah mengetahui terdapat perbedaan antara pembelajaran memahami teks biografi , model pembelajaran tipe *teams games tournament*, maka dilakukan uji lanjut yaitu membahas kelompok mana yang berbeda dan kelompok mana yang sama. Proses pengujian selanjutnya menggunakan uji soal tes. Dari hasil yang diperoleh, hasil pembelajaran meningkatkan kemampuan siswa memahami teks biografi terdapat perbe daan,begitu pula terdapat perbedaaan hasil belajar siswa atau memiliki selisih nilai rata-rata yang hampir sama.

Jurnal Pendidikan : SEROJA
http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja
ISSN : 2961-9408

2022, Vol. 1, No. 2
113-118

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analis data di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura di kelas VIII diperoleh kesimpulan bahwa pada observasi awal pembelajaran masih berkurang dan siswa belum memahami materi yang diberikan oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti berusaha menerapkan kembali materi yang telah diberikan agar siswa cepat memahami dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament Tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran memahami teks biografi di SMP Negeri 1 Guluk-Guluk Sumenep Madura.

DAFTAR PUSTAKA

Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindak Kelas*. Surabaya : Universitas Negeri Malang.

Sarwiji Suwandi.(2009).*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*. Sura karta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13.

Sugiyono (2005). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta