

PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERUPA TGT DENGAN MENGAPLIKASIKAN MEDIA TTS UNTUK MEMAKSIMALKAN KUALITAS BELAJAR SISWA

Widiastuti,¹⁾ *, Khusnul Khotimah²⁾, Dwi Wuryatni H³⁾

¹⁾Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²⁾Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²⁾Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

E-mail:widia.widiastuti05@gmail.com, Telp: +6285700717350

Abstrak

Best practice berjudul "Pembelajaran Kooperatif berupa TGT dengan Mengaplikasikan TTS untuk Memaksimalkan Kualitas Belajar Siswa" dilatarbelakangi oleh kurangnya peningkatan nilai yang signifikan dan kurang aktifnya siswa kelas X MPLB 4 saat mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini lah yang menjadi persoalan untuk bisa memaksimalkan kualitas belajar dalam rangka pelaksanaan pelajaran di kelas X MPLB 4. Tujuan penelitian ini yaitu memaksimalkan kualitas belajar siswa dengan mengaplikasikan media TTS dalam pembelajaran kooperatif kelas X MPLB 4 SMK Negeri 1 Slawi. Setelah mengkaji dan menelaah temuan, peneliti memilih pembelajaran kooperatif yaitu berupa *Teams Game Tournament* (TGT). Penelitian ini tergolong bagian dari jenis deskriptif kualitatif. Hal ini, dikarenakan analisis data menggunakan penjabaran deskripsi. Penelitian berisi 5 tahap adalah tahap pertama Penyajian kelas, tahap selanjutnya belajar dalam kelompok, tahap berikutnya permainan/games, selanjutnya pertandingan, terakhir penghargaan kelompok. Dengan menerapkannya pembelajaran kooperatif menggunakan berupa TGT, siswa wajib mengerti materi dan juga setiap anggota kelompoknya harus bekerja sama mempelajarinya, yang menghasilkan hasil belajar lebih baik lagi. Model ini menjadikan siswa menjadi bertambah aktif dalam pembelajaran terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, siswa saling berbagi peran dan bekerja sama, siswa dapat berkolaborasi antar anggota kelompok.
kata kunci: kooperatif, TGT, kualitas belajar

COOPERATIVE LEARNING IN THE FORM OF TGT BY APPLYING TTS MEDIA TO MAXIMIZE THE QUALITY OF STUDENT LEARNING

Abstract

The best practice entitled "Cooperative Learning in the form of TGT by Applying TTS to Maximize the Quality of Student Learning" is motivated by the lack of significant improvement in grades and the lack of activity in class X MPLB 4 students in Indonesian language subjects. This is the problem of maximizing the quality of learning in the context of implementing lessons in class X MPLB 4. The aim of this research is to maximize the quality of student learning by applying TTS media in cooperative learning for class After studying and analyzing the findings, the researchers chose cooperative learning, namely in the form of Teams Game Tournament (TGT). This research is part of the qualitative descriptive type. This is because data analysis uses elaboration of descriptions. The research contains 5 stages, namely the first stage is class presentation, the next stage is learning in groups, the next stage is games, then competitions, and finally group awards. By implementing cooperative learning using TGT, students are required to understand the material and each group member must work together to study it, which produces better learning outcomes. This model makes students become more active in learning. It can be seen that during learning, students share roles and work together, students can collaborate between group members.

keywords: cooperative, TGT, learning quality

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan sadar dan terarah untuk membantu siswa menumbuhkan potensi pada dirinya untuk kekuatan moral, menimbulkan perilaku positif, berkarakter, mahir, akhlak yang baik, ketrampilan, dan lebih kritis berpikir. Selain itu tujuan pendidikan untuk menjadikan sarana dalam mengembangkan potensi dan meningkatkan kecerdasan manusia untuk menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Untuk menjangkau pendidikan nasional, pemerintah melaksanakan baik kurikulum, sarana prasarana, sistem dan komponen lainnya yang bertujuan untuk menjangkau kualitas pendidikan yang baik. Komponen yang penting harus ditangatkan kualitasnya yaitu seorang guru. Guru juga perlu mampu meningkatkan kompetensinya pada berbagai aspek, termasuk kepribadian, pedagogik, profesional, dan juga sosial. Kompetensi pedagogik sangat krusial karena terkait dengan bagaimana cara mengajar, cara menentukan metode yang tepat, model pembelajaran, teknik pembelajaran serta cara menerapkan strategi.

Model pembelajaran adalah serangkaian metode penyampaian materi yang mencakup semua aspek sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Ini melibatkan berbagai elemen yang diterapkan selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan tujuan mengoptimalkan kualitas belajar secara maksimal. Pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengintruksi konsep, dan menyelesaikan persoalan atau inkuiri (Amalia, Lola. dkk, (2023:11)). Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami bahan pembelajaran, mengembangkan kemampuan sosial dan menambah prestasi hasil belajar. Menerapkan pembelajaran kooperatif juga termasuk dalam pendekatan yang memihak siswa dalam berkolaborasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kooperatif yang berupa *Teams games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran yang tergolong mudah untuk diimplementasikan. Shohimin (2014:203) mengungkapkan “model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan terkandung unsur permainan serta reinforcement”. Karakteristik model pembelajaran TGT adalah siswa yang belajar pada kelompok kecil dimana pada saat proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 2013). Pembelajaran menggunakan TGT mempunyai keunggulan adanya tournament bidang akademik pada proses pembelajaran dimana setiap anggota dapat berperan sebagai perwakilan dari kelompoknya. Penggunaan pembelajaran kooperatif dengan model TGT, siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih relax sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab, kepercayaan diri, penghargaan terhadap sesama, disiplin, semangat bersaing, sportivitas, kerja sama, serta keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Indonesia akan menarik jika ketika proses belajar mengajar diterapkannya model pembelajaran sejalan dengan materi dan mampu mendorong siswa belajar lebih semangat. Kualitas belajar pada siswa kelas X MPLB 4 SMK Negeri 1 Slawi pada saat melakukan siklus 1 sampai siklus 3 di semester pertama, pada saat melakukan penilaian formatif belum terjadi kenaikan nilai yang signifikan pada proses pembelajaran di kelas tersebut. Permasalahan ini terkait dengan siswa mulai merasa jenuh pada model pembelajaran yang dipraktikan selama kegiatan belajar di kelas. Oleh sebab itu, diperlukan diterapkannya model

pembelajaran dimana siswa berperan aktif untuk meningkatkan hasil belajar. Guru hendaknya berupaya menciptakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa mengalami sendiri dan motivasinya selalu meningkat.

Masalah yang dihadapi adalah apakah pengaplikasian pembelajaran kooperatif berupa TGT mampu meningkatkan kualitas belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas X MPLB 4 SMK Negeri 1 Slawi pada semester dua tahun pelajaran 2023/2024. Hasil ini diharapkan bagi guru, siswa, dan praktisi lainnya. Pengaplikasian model pembelajaran kooperatif pada tipe TGT di kelas dapat memperbaiki kualitas belajar Bahasa Indonesia. Guru juga dapat menambahkan alternatif model pembelajaran yang mana dapat menumbuhkan keahlian siswa dalam mengerti sebuah gagasan dan menyelesaikan soal yang diberikan. Bagi siswa, dapat meningkatkan ketrampilan dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan pembelajaran. Selain itu, mereka dapat meningkatkan aktivitas belajarnya dan mengembangkan kebiasaan kerjasama dan komunikasi dengan teman dan kelompok yang setelah itu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. METODE

Jenis penelitian

Deskriptif kualitatif dipilih sebagai metode penelitian pada *best practice* ini karena analisis data yang dihimpun berupa penjabaran deskripsi. Pelaksanaan *best practice* memanfaatkan pembelajaran kooperatif berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengaplikasikan media teka-teki silang sebagai alat pembelajaran.

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)

Tempat pelaksanaan *best practices* di sekolah SMK Negeri 1 Slawi, pada kelas X MPLB 4 yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024.

Target/Subjek *best practices*

Subjek *best practices* yaitu semua siswa di kelas X MPLB 4 SMK Negeri 1 Slawi tahun pelajaran 2023/2024. Kelas tersebut yang terdiri dari sejumlah 36 siswa.

Prosedur

Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini memiliki 5 tahap, yaitu: 1) Penyajian kelas, pada saat tahapan ini peneliti memberikan materi, media pembelajaran, dan penilaian yang disampaikan pada saat pembelajaran 2) Belajar dalam kelompok, pada tahapan ini siswa membuat kelompok, memahami petunjuk LKPD yang dibagikan, dan memastikan anggota memahami materi 3) Permainan/*games*, pada tahap ini siswa menyimak mengenai langkah-langkah permainan yang akan dilakukan 4) Pertandingan, pada tahap ini siswa berbaris sesuai kelompok dan secara bergantian menjawab soal yang diberikan 5) Penghargaan kelompok, pada tahap ini kelompok tercepat dan berhasil menjawab soal dengan benar akan diberikan penghargaan pujian dari guru.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan data

Poin utama data pada *best practices* merupakan kualitas belajar siswa yang berfokus pada materi puisi elemen menyimak. Kualitas Belajar akan terlihat perubahannya melalui peningkatan nilai siswa dengan pembelajaran kooperatif berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengaplikasikan media TTS. Teknik pelaksanaan *best practice* ini berupa teknik observasi yang pengumpulan datanya tidak hanya terbatas pada komunikasi dengan subjek penelitian, namun juga pada objek lainnya seperti kondisi fisik lingkungan dan psikisnya melalui berbagai proses biologis dan psikologis yang kompleks (Sugiyono, 2009). Penelitian ini memanfaatkan teknik observasi untuk mengumpulkan data, terkait dengan memaksimalkan kualitas belajar siswa yang diamati saat proses belajar mengajar dengan melangsungkan pembelajaran kooperatif berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dan mengaplikasikan media teka-teki silang pada materi puisi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel kualitas belajar siswa yang dihasilkan dari penilaian formatif, selama proses pembelajaran berlangsung pada saat siklus 3 semester 1. Pada pembelajaran ini tanpa mengaplikasikan pembelajaran kooperatif pada berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengaplikasikan media teka-teki silang. Data yang terkumpul dari tes formatif (LKPD) siswa kelas X MPLB 4 SMK Negeri 1 Slawi sebelum diterapkannya model sebagai berikut:

Tabel 1. Data kualitas Belajar sebelum Diterapkannya Model

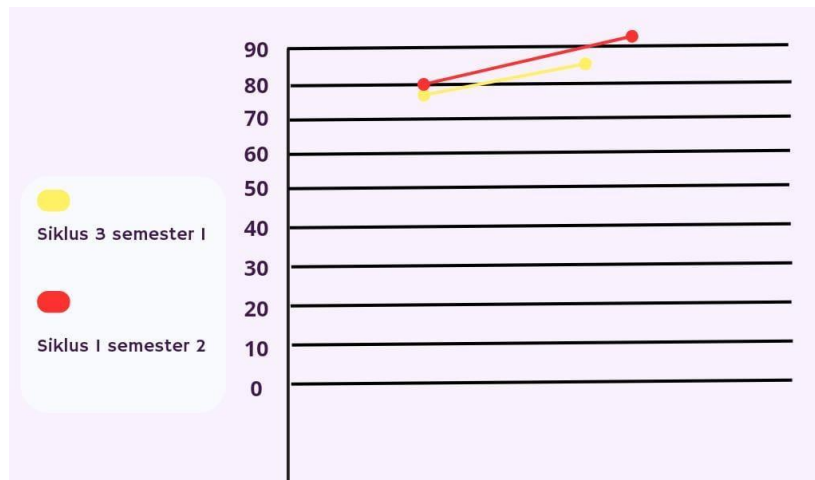
No	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	92-100	0	Memuaskan
2.	84-91	10	Baik
3.	75-83	26	Cukup
4.	67-75	0	Kurang
	Jumlah	36	

Berdasarkan pada data dari penjelasan di atas dapat terlihat jika belum terdapat siswa yang mencapai nilai memuaskan, nilai baik 10, nilai cukup 26, dan nilai kurang tidak ada. Berdasarkan data tersebut belum ada peningkatan nilai yang mencapai memuaskan. Perbaikan pada proses pembelajaran mengaplikasikan pembelajaran kooperatif berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengaplikasikan media teka-teki silang agar mendapatkan hasil lebih baik. Berikut data yang diperoleh dari tes formatif (LKPD) siswa setelah mengaplikasikan pembelajaran kooperatif berupa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang:

Tabel 2. Data Kualitas belajar siswa Setelah Diterapkan Model

No	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	92-100	16	Memuaskan
2.	84-91	15	Baik
3.	75-83	5	Cukup
4.	67-75	0	Kurang
	Jumlah	36	

Berdasarkan tersebut, dapat terlihat bahwa ada sejumlah 16 siswa yang berhasil mendapatkan nilai memuaskan, nilai baik 15, nilai cukup 5. Data ini memperlihatkan adanya peningkatan pada kualitas belajar siswa naik sesudah diterapkannya pembelajaran kooperatif berupa *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengaplikasikan media teka-teki silang. Kualitas belajar siswa juga dapat terlihat pada diagram line, berikut hasil diagram line untuk kualitas belajar siswa:



Gambar 1. Diagram peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tersebut yang sudah dilaksanakan pada kelas X MLPB 4 di Sekolah SMK Negeri 1 Slawi ditemukan tentang kualitas belajar siswa yang telah diterapkannya pembelajaran kooperatif berupa TGT dengan mengaplikasikan media teka-teki silang tampak mengalami peningkatan saat siklus setelah di terapkanya model tersebut. Melalui Pengaplikasian pembelajaran kooperatif berupa TGT, siswa perlu memahami materi dan setiap anggota tim kelompoknya harus bekerja sama mempelajarinya, yang menghasilkan hasil belajar lebih baik. Pembelajaran kooperatif berupa TGT juga dapat memotivasi siswa agar dapat berperan sebagai tokoh utama dalam permainan akademik. Ini mengacu pada teori pembelajaran kooperatif TGT, di mana siswa berkolaborasi di dalam kelompok guna memahami dengan baik materi dan berkompetisi dalam meraih hasil terbaik.

Meningkatnya hasil belajar dan kegiatan belajar siswa juga tidak dapat dicapai jika guru tidak meningkatkan aktivitas mengajar mereka setiap siklus. Hasil refleksi guru dan metode pembelajaran yang lebih baik memengaruhi peningkatan ini. Beberapa faktor mempengaruhi eektivitas pada pengaplikasian pembelajaran kooperatif berupa TGT guna memaksimalkan pencapaian kualitas siswa. Suasana kelas yang mendukung pembelajaran adalah salah faktor yang memengaruhinya. Pembelajaran kooperatif pada tipe TGT dapat mendukung peningkatan keterlibatan siswa di dalam kelas karena aktivitas siswa telah diatur dan diarahkan menuju tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, keberhasilan ini tidak bisa terpisahkan dari ketrampilan guru dalam mengaplikasikan pembelajaran di dalam kelas.

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa diterapkannya pembelajaran kooperatif pada berupa TGT dengan mengaplikasikan media teka-teki silang dalam pelajaran Bahasa Indonesia terletak di materi puisi dapat memaksimalkan kualitas belajar siswa di kelas X MLPB 4 SMK Negeri 1 Slawi. pada penelitian ini, meningkatnya kualitas belajar siswa disertai dengan meningkatnya kegiatan siswa saat proses kegiatan belajar di kelas. meningkatnya kegiatan belajar ini dilihat pada meningkatnya kegiatan pada saat diterapkannya model pembelajaran. hasil belajar dan kegiatan belajar siswa bertambah karena terjadinya perbaikan dalam proses pembelajaran yang telah diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Lola, dkk. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery. Kota Semarang.
- Respati, A. D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. 1 (2), hlm.1-10.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.