

## **PENINGKATAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR TEKS PROSEDUR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA SMP**

**Siti Kholifatul Hasanah<sup>1)</sup>, Leli Triana<sup>2)</sup>, Sri Haryani<sup>3)</sup>**

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

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

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

E-mail:sitikholifatulhasanah.spd@gmail.com, Telp: 085786456996

### **Abstrak**

Peningkatan mengidentifikasi unsur teks prosedur materi pelajaran teks prosedur menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa SMP menjadi tujuan penelitian yang saya pilih. Setelah mengkaji dan menelaah temuan, peneliti memilih metode pembelajaran ini karena dirasa mampu membuat hasil belajar peserta didik di kelas mengalami peningkatan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tarub menggunakan subjek data satu kelas yang terdiri dari, 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Peneliti memilih LKPD yang telah dikerjakan siswa selama pembelajaran dua siklus sebagai data penelitian. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang digunakan berjalan terarah, disesuaikan dengan modul ajar yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dan tes menjadi metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Data yang diperoleh, selanjutnya dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif berupa penjabaran tertulis. Penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan metode belajar *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh perubahan besar disetiap siklus belajar guru di kelas.

**Kata Kunci:** *Best practice, Teams Games Tournament, pembelajaran kooperatif*

## **IMPROVING IDENTIFYING PROCEDURE TEXT ELEMENTS WITH THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* LEARNING MODEL IN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

### **Abstract**

The improvement of identifying the elements of procedure text using the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model for junior high school students is the research objective I chose. After reviewing and analyzing the findings, the researcher chose this learning method because it was felt to be able to make the learning outcomes of students in the classroom increase. This research was conducted at SMP Negeri 2 Tarub using one class data subject consisting of 16 female students and 16 male students. Researchers chose LKPDs that students had done during two cycles of learning as research data. The application of the *teams games tournament* (TGT) learning model used was directed, adjusted to the teaching module that had been prepared by the researcher. Observation and tests were the data collection methods in this study. The data obtained, then analyzed using descriptive qualitative in the form of written explanations. This study shows an increase in student learning outcomes. The application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning method has a big change effect in each cycle of teacher learning in the classroom.

**Keywords:** *Best practice, Teams Games Tournament, cooperative learning*

## 1. PENDAHULUAN

Komunikasi antar peserta didik dengan guru menjadi latar belakang interaksi belajar.. Faizah (2024: 467) mengatakan belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam pembelajaran yang hendaknya dilaksanakan dengan cara sadar dan terencana agar tercipta suasana yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses transfer ilmu, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sehingga, pembelajaran merupakan proses membantu peserta didik untuk bisa mempelajari pengetahuan dengan baik dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerima informasi dan transfer ilmu yang diberikan oleh guru. ini sejalan dengan Indonesia yang memiliki tujuan pendidikan, mendidik siswa agar pintar dan berakhlak mulia. Dirgantara (2019:112) Tujuan pengajaran dan pendidikan untuk terus membentuk kemampuan lahir dan batin anak agar mampu mengikuti jaman yang selalu berubah dan berkembang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan guru di kelas VII B SMP Negeri 2 Tarub, diketahui bahwa peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran, Terjadinya hal ini sebab guru tidak merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang tepat. Kendala inilah yang membuat capaian prestasi akademik di kelas rendah pada pelajaran bahasa Indonesia karena peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan guru ketika pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran menjadi salah satu aspek yang turut berperan untuk keberhasilan peserta didik dalam belajar. Menurut Siki (2019: 72) agar mampu mencapai hasil pembelajaran yang optimal perlu adanya keseimbangan berbagai komponen yang mampu mempengaruhinya, antara lain tujuan pengajaran, guru, siswa, materi pelajaran, media belajar yang digunakan, dan faktor administrasi. Menurut Prastawati (2023:379) Upaya guru yang dapat dilakukan dalam majemen pemberian tugas bisa berupa media alat peraga sederhana yang bertujuan agar merangsang peserta didik lebih semangat belajar.

Latar belakang di atas, menjadi dasar penelitian yang dikemas menjadi *best practices* dengan tujuan untuk peningkatan mengidentifikasi unsur teks prosedur dengan menerapkan *teams games tournament* sebagai model pembelajaran. Model ini diterapkan pada matapelajaran bahasa Indonesia materi mengidentifikasi Unsur Teks Prosedur untuk kelas VII. Susana dalam Slavina (2017:95) Komponen yang terdapat didalam *teams games tournament* diantaranya, kondisi di dalam kelas, Kelompok, games, Turnamen/Kompetisi dan Penghargaan kelompok. Setiawan (2021: 133) TGT menerapkan unsur permainan belajar secara tim agar memperoleh poin. Sehingga model pembelajaran ini dirasa cocok untuk diterapkan di kelas.

Pembelajaran model kooperatif menurut Yudianto, dkk (2014: 324) merupakan cara belajar yang menuntut peserta didik mampu bekerja kelompok secara aktif dalam berinteraksi dan bekerjasama serta memenuhi unsur, bekerjasama secara positif, tanggung jawab pada diri sendiri, mampu berinteraksi, kemampuan untuk bekerjasama, dan melakukan evaluasi. *Teams Games Tournament* atau dikenal dengan singkatan TGT menjadi model belajar yang mudah diterapkan saat pembelajaran dengan menggunakan aktivitas fisik dalam pelaksanaannya, sehingga mereka tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Kelebihan menggunakan pembelajaran model ini Menurut Hasanah, dkk (2020: 106) terletak pada waktu pemberian tugas, saling menerima perbedaan anggota kelompok, mampu menguasai materi meskipun waktu belajar singkat, Keaktifan siswa selama proses belajar, tingginya motivasi belajar, Kemamouan akademik membaik, dan meningkatnya budi pekerti, sikap toleransi dan perasaan pekaan.

Harapannya, penelitian ini mampu bermanfaat. Manfaat secara teori berarti mampu menambah ilmu dan pengetahuan tentang peningkatkan kualitas proses pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur teks prosedur melalui metode (TGT) yang di SMP Negeri 2

Tarub Kelas VII B, dan meningkatkan hasil belajar mengidentifikasi unsur teks prosedur melalui metode TGT. Harapan praktiknya dapat bermanfaat bagi semua kalangan. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi penelitian yang relevan dijadikan kajian pembelajaran. Harapan bagi siswa, mampu membuat prestasi menjadi meningkat. Bagi peneliti lain, harapannya dapat menjadi khasanah pengetahuan peningkatan hasil belajar yang dilakukan pada peserta didik melalui metode pembelajaran terkait. Rohmah (2017:194) menjelaskan hasil yang didapatkan setelah belajar sifatnya berkelanjutan, aktif, positif dan jelas arahnya.

## 2. METODE

Hairani (2023:3) mengatakan Penelitian deskriptif kualitatif dikatakan sebagai penelitian mampu menjelaskan suatu keadaan yang tengah terjadi. Sehingga peneliti menggunakan Jenis penelitian ini, karena hasil analisis data menggunakan penjabaran deskripsi. Penelitian ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang dikemas menjadi *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti menggunakan tiga tahap dalam penelitian yang diantaranya mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi

### **Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices* (setting)**

Waktu pelaksanaan kegiatan

Hari / Tanggal : Kamis dan Sabtu, 16 sampai 18 November 2023

Waktu : 07.10 -09.10

Tempat : Ruang kelas VII B SMP Negeri 2 Tarub

### **Target/Subjek *best practices***

Subjek *best practices* ini yaitu Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tarub kelas VII B tahun pelajaran 2023/2024. Subjek menggunakan data satu kelas yang terdiri dari, 16 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

### **Prosedur**

Tiga tahap prosedur yang diterapkan: 1) Mempersiapkan, peneliti mempersiapkan materi ajar, asesmen dan media pembelajaran yang akan disampaikan saat kegiatan belajar berlangsung. Peneliti juga berdiskusi dengan guru pamong untuk menentukan materi ajar yang akan disampaikan. Materi ajar tersebut, disesuaikan dengan bahan ajar yang tengah diajarkan kepada peserta didik pada waktu itu. 2)Melaksanakan. pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan: Pertama, Peneliti menyampaikan materi ajar, tujuan pembelajaran, dan aktivitas yang akan dilakukan selama kegiatan belajar. Kedua, Peneliti membentuk kelompok berdasarkan tempat duduk peserta didik yaitu dengan cara menjadikan satu deret tempat duduk peserta didik menjadi satu kelompok belajar. Hal ini dilakukan agar tidak ada kesenjangan antar peserta didik, semua mendapatkan hak belajar yang sama tanpa melihat perbedaan peserta didik. Ketiga, Guru menjelaskan aturan dalam permainan, bahwa setiap peserta didik diminta menyiapkan satu judul teks prosedur berdasarkan unsur dan ciri teks prosedur yang telah disampaikan. Keempat, Secara bergantian peserta didik menuliskan judul yang telah mereka buat secara spontan, dipapan media belajar yang telah disiapkan oleh guru. Kelima, Peneliti membahas bersama peserta didik hasil diskusi yang telah dilakukan. 3) Tahap evaluasi. Pada tahapan ini peneliti mengevaluasi hasil belajar mereka.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian yang saya lakukan menerapkan teknik observasi dan tes yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Data yang peneliti dapat, kemudian dilakukan analisis.. Teknik ini dipilih karena mampu menentukan keberhasilan belajar siswa. Instrumen penelitian ini berupa lembar kerja. Data yang sudah terkumpul berupa LKPD yang sudah selesai dikerjakan saat pembelajaran berlangsung. Lembar kerja peserta didik dikerjakan dengan sistem kelompok,

sehingga data yang terkumpul dinilai berdasarkan hasil nilai kelompok peserta didik. Peserta didik diminta untuk membuat judul teks prosedur pada lembar kerja yang telah guru siapkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Respon peserta didik terhadap penerapannya pembelajaran *Teams Games Tournament* dilihat dari kegiatan belajar siswa selama kegiatan belajar materi teks prosedur bahasa Indonesia di kelas. yang dilaksanakan pada siklus satu, dua kali pertemuan dan 2 kali peserta didik mengerjakan lembar kerja.

**Tabel 1. Hasil Belajar Materi Teks Prosedur Siklus 1 Pertemuan Pertama**

Kelompok	Jumlah Anggota	Hasil	Kriteria
Kelompok 1	4	Betul semua	Masih dibimbing
Kelompok 2	3	Salah 1	Masih dibimbing
Kelompok 3	4	Salah 3	Masih dibimbing / tanpa penjelasan jawaban
Kelompok 4	4	Betul semua	Masih dibimbing / tanpa penjelasan jawaban
Kelompok 5	5	Betul semua	Masih dibimbing / tanpa penjelasan jawaban
Kelompok 6	4	Salah 2	Masih dibimbing / tanpa penjelasan jawaban
Kelompok 7	4	Betul semua	Tanpa dibimbing
Kelompok 8	4	Betul semua	Masih dibimbing

**Tabel 2. Hasil Belajar Materi Teks Prosedur Siklus 1 Pertemuan Kedua**

Kelompok	Jumlah Anggota	Hasil	Kriteria
Kelompok 1	11	Betul semua	Maksimal/Tanpa dinimbing
Kelompok 2	11	Salah 3	Sedang/Tanpa dinimbing
Kelompok 3	10	Betul semua	Maksimal/Tanpa dinimbing

Tabel dua terlihat hasil belajar mengalami peningkatan, Siklus satu, ditemukan banyak peserta didik disetiap kelompok mengalami kebingungan dalam menjawab setiap soal yang diberikan guru (peneliti). Peningkatan hasil belajar dari siklus 1 pertemuan pertama dan kedua berada dikriteria maksimal. Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *ini* dapat terlihat dari kegiatan peserta didik selama belajar.

Aktivitas belajar yang dilaksanakan disiklus satu pertemuan materi pertama ke pertemuan materi kedua mengalami peningkatan. Menunjukkan bahwa kegiatan belajar di kelas semakin baik menggunakan pembelajaran model pembelajaran ini. Peningkatan ini terjadi setelah data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil yang didapat setelah menerapkan *Teams Games Tournament* atau di singkat TGT mengalami perubahan berupa peningkatan disetiap pertemuan disiklus satu. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik merasa pembelajaran yang diterapkan di kelas dilaksanakan dengan

menyenangkan. Peserta didik kelas SMP Negeri 2 Tarub Kelas VII B tahun pelajaran 2023/2024 lebih cenderung tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik seperti model pembelajaran ini, yang mana mereka belajar berkelompok dan didalam satu kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan setiap soal yang telah guru siapkan pada media ajar yang ditempel di papan tulis. Setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab menguasai materi sehingga mendorong mereka untuk bersaing dengan kelompok lain. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti mengalami kendala saat penelitian berlangsung yaitu saat mengkondisikan kelas pada saat awal pembelajaran.

Keberhasilan penerapan model kegiatan belajar ini dalam meningkatkan hasil belajar teks prosedur mata pelajaran bahasa Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya suasana kelas yang kondusif, aktivitas belajar yang menyenangkan dan kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas.

#### 4. SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan mode *Teams Games Tournament* (TGT) materi unsur teks prosedur, membuat hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Tarub, kelas VII B Tahun Pelajaran 2023/2024 mengalami perubahan yang baik. Selain itu, penerapannya juga membuat siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan ini dilihat dari hasil belajar yang terlihat di setiap pertemuan dalam satu siklus pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dirgantara, dkk. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten, *Holistika*, 2 (3), 111-126.
- Faizah, Haizatul. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*. 1(8), 466-476.
- Hairani, dkk. (2023). Sosialisasi Internet Sehat, Cerdas, Kreatif, dan Produktif pada Masyarakat Kalijaga Baru. *Jurnal Pengabdian sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AMM Mataram*, 3 (1), 1-10.
- Hasanah, dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3 (2), 104-111.
- Prastawati, Titik Tri. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1 (9), 378-392.
- Rohmah, Annisa Nidaur. (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia*, 2 (9), 193-210
- Setiawan, dkk. (2021) Penerapan TGT (*Teams Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 2 (5), 131-137.
- Siki, Ferdinandus. (2019). Problematik Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (2), 71-76.
- Susana. (2017). Penerapan *Teams Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantamida Journal*, 2(4), 93-196.
- Yudianto, dkk. (2014). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1 (2), 323-330.