

## Peningkatan Hasil Belajar Menulis Teks Deskriptif melalui Metode *Team Game Tournament* di Madrasah Aliyah Negeri 3 Sleman

---

**Indarti Puji Astuti**  
MA Negeri 3 Sleman  
e-Mail: indartiman3sleman@gmail.com

---

### **Abstract**

*This study aims to determine the application of the Team Games Tournament learning model in improving learning outcomes in writing English descriptive texts. This study used a class action research method which was carried out in 2 cycles, each cycle consisted of 2 meetings. The subjects of the study were students of class X-C MAN 3 Sleman in the first semester of the 2023/2024 academic year. The results of this study showed that there was an increase in English learning outcomes of X-C grade students, which was shown by: (1) the average learning outcomes in cycle I of 72.74 increased to 79.72 in cycle II; (2) learning completeness in cycle I of 62.5% (20 students) increased to 75% (24 students) in cycle II of a total of 32 students. This learning activity shows that the Team Games Tournament cooperative learning model can be applied to materials related to writing descriptive texts.*

**Keywords:** *Descriptive text; Learning outcomes; Team Game Tournament.*

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks deskriptif Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-C MAN 3 Sleman pada semester gasal tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas X-C, yang ditunjukkan dengan: (1) rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 72.74 meningkat menjadi 79.72 pada siklus II; (2) ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 62.5% (20 peserta didik) meningkat menjadi 75% (24 peserta didik) pada siklus II dari total 32 peserta didik. Kegiatan pembelajaran ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament dapat diterapkan pada materi-materi yang berkaitan dengan menulis teks deskriptif.*

**Kata Kunci:** *Hasil belajar; Teks deskriptif; Team Game Tournament.*

## Pendahuluan

Menulis merupakan keterampilan Bahasa yang tidak hanya membutuhkan keterampilan saja melainkan juga dengan pengetahuan dan kecerdasan berpikir. Untuk menghasilkan sebuah tulisan seseorang perlu mengetahui dan mendalami benar apa yang dituliskan tersebut sehingga tulisan yang dihasilkan tidak hanya sebagai sebuah tulisan kosong melainkan tulisan memiliki kualitas. Menulis akan membuat siswa lebih kreatif dalam mengekspresikan dirinya sehingga kegiatan siswa lebih positif. Selain itu menulis juga bisa menjadi sarana hiburan bagi siswa, karena dengan menulis siswa mempunyai kesibukan.

Berdasarkan SK kepala BSKAP (Badan Standar, Kurikulum Asesmen Kependidikan) No 9 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk mengembangkan kompetensi komunikatif dalam bahasa Inggris dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, dan audiovisual). Namun, dalam pembelajaran menulis, terutama di MAN 3 Sleman masih menggunakan metode yang konvensional, yaitu menyampaikan teori-teori menulis dan menekankan pada penguasaan grammar yang disampaikan secara ceramah. Metode ini lebih banyak mengedepankan penggunaan bahasa (*language usage*) daripada pemakaian bahasa (*language use*). Hal ini berakibat peserta didik menguasai teori berbahasa dalam bidang menulis dan *grammar* (*competence*) tetapi kurang terampil dalam bidang menulis (*performance*). Dengan kata lain, kemampuan menulis peserta didik masih rendah.

Keterampilan menulis peserta didik kelas X-C MAN 3 Sleman masih rendah yang ditandai dengan hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM. Hal ini dapat diketahui berdasarkan tes awal sebelum tindakan (pra siklus), bahwa hasil belajar menulis deskriptif yang mencapai atau melebihi KKM hanya 6 atau 18.75% dari jumlah peserta didik kelas X-C sebanyak 32 orang.

Dari pengamatan peneliti dan diskusi dengan sesama guru bahasa Inggris, hal tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, kurang menarik dan kurang menyenangkan. Sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, malas, mengantuk, mengobrol dan kurang aktif dalam belajar. Metode pembelajaran selama ini masih dengan metode ceramah. Pembelajaran didominasi dan berpusat pada guru. Situasi dan kondisi pembelajaran semacam ini mengakibatkan aktivitas belajar peserta didik rendah.

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, peneliti akan melakukan perubahan paradigma dalam pembelajaran bahasa Inggris yang lebih bervariasi, lebih menarik dan lebih menyenangkan. Dengan begitu, peserta didik lebih terlibat aktif belajar untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya perubahan pembelajaran itu adalah dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT). Dengan metode ini peserta didik secara bekerja sama memecahkan masalah serta mengembangkan rasa tanggung jawab secara aktif, kreatif, kritis. serta mengembangkan sikap/nilai sosial. Proses pembelajaran semacam ini dapat melibatkan mental dan fisik peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang meliputi pengetahuan ketrampilan juga nilai sikap. Sesuai dengan pendapat

Sardiman (2007) tujuan belajar adalah ingin mendapat pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai.

Secara garis besar, implementasi TGT dalam pembelajaran merupakan pengembangan dari kegiatan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) yang ditambah dengan permainan. Dalam hal ini, untuk menambah skor perolehan tim atau kelompok, dapat diberikan lagi oleh guru melalui permainan. Dengan demikian guru harus mempersiapkan satu permainan untuk dimainkan peserta didik setelah memberikan kuis (Slavin, 2005; Adiyono, A., Umami, F., & Rahayu, A. P., 2023).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, peserta didik, maupun praktisi pendidikan lainnya. Bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Melalui penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. Selain itu guru dapat menambah alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal. Bagi peserta didik, penerapan model ini dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, mereka dapat meningkatkan keaktifannya dalam pembelajaran dan menumbuhkan kebiasaan kerjasama dan komunikasi dengan teman dan kelompoknya, sehingga pada akhirnya diharapkan adanya peningkatan hasil belajar.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* diadaptasi dari Kemmis and Mc Taggart, yaitu sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu; perencanaan tindakan (*action plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat rangkaian kegiatan dilakukan dalam siklus berulang yang merupakan ciri penelitian tindakan.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-C sebanyak 32 orang peserta didik yang terdiri atas laki-laki sejumlah 16 orang dan perempuan sejumlah 16 orang. PTK ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Sleman pada semester gasal tahun ajaran 2023/2024. PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi "Descriptive Text." Pelaksanaan penelitian dimulai dari kegiatan observasi dan pengumpulan data awal, perencanaan, pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus 2, dan penyusunan laporan. Penjelasan singkat pada setiap siklus dapat penulis uraikan sebagai berikut. Pada tahap perencanaan meliputi: (1) pembuatan rencana pembelajaran dengan TGT, (2) penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS), (3) pembentukan kelompok siswa dengan memperhatikan keseimbangan kemampuan dalam kelompok, (4) menyusun lembar observasi siswa untuk mengamati aktivitas

komunikasi siswa dan guru dalam penerapan model TGT. Pada tahap pelaksanaan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut: (1) penjelasan materi sesuai perencanaan dengan mengacu pada langkah-langkah penerapan TGT, (2) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, (3) membagikan LKS dan soalnya. Pada tahap ini guru sekaligus melakukan pengamatan dan motivasi kepada siswa. (4) pelaksanaan diskusi dalam kelompok, (5) perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi, (6) presentasi siswa, dilanjutkan tanya jawab. Selanjutnya pada akhir pembelajaran dilaksanakan evaluasi. Tahap pengamatan (observasi) meliputi pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Turnament* (TGT). Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis terhadap hasil pengamatan serta data hasil belajar siswa. Kendala pada siklus 1 akan dijadikan permasalahan yang akan dilakukan tindakan perbaikannya pada siklus II.

Sumber data pada penelitian ini adalah guru dan siswa, dengan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran yang dikumpulkan melalui lembar observasi guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif berupa berupa nilai yang diperoleh dari hasil pelaksanaan evaluasi hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa ini dianalisis dengan cara membandingkan nilai perolehan siswa dengan ketuntasan belajar minimal, baik secara individu maupun klasikal.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota tidak lebih dari enam orang (Rusman, 2016). Mereka belajar dan bekerjasama secara kolaboratif antar anggota yang heterogen. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan model yang sesuai dengan perkembangan abad ke-21 karena peserta didik dituntut berperilaku dan dapat bekerja serta belajar secara kolaboratif untuk mewujudkan keberhasilan bersama (Lestari, 2008). Keberhasilan tersebut sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri, terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas terstruktur. Selain itu alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju peserta didik. Peserta didik bisa juga saling mengajar dengan sesama peserta didik lainnya. Model ini juga menekankan pada proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan. Peserta didik dipandang sebagai subyek belajar yang perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Ciri khas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pembelajaran koperatif lainnya adalah adanya turnamen yang diharapkan dapat menanamkan sportivitas peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun untuk orang lain. Melalui turnamen diharapkan juga dapat membantu peserta didik menjadi lebih berani dalam berkompetisi. Sehingga peserta didik selalu berusaha untuk berada dalam posisi

unggul karena mempunyai daya saing tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan juga adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus dan setiap siklus secara daur ulang sesuai dengan desain Suharsimi Arikunto, meliputi langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Selanjutnya, setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan atau (2 X 45 menit). Setiap satu siklus dilakukan sekali putaran permainan dengan metode TGT (melengkapi teks rumpang, menyusun kata menjadi kalimat yang benar) di akhir siklus, peserta didik mengerjakan soal secara tertulis.

1. Kegiatan Pra-siklus

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode TGT, pembelajaran banyak didominasi oleh guru yaitu dengan metode ceramah. Akibatnya, aktivitas peserta didik dalam belajar kurang bergairah. Peserta didik tidak banyak yang mau bertanya kepada guru. Interaksi antar peserta didik dalam proses pembelajaran juga tidak terbangun. Pertanyaan guru sering tidak dipahami peserta didik karena peserta didik tidak konsentrasi pada pelajaran, sehingga guru sering mengulang penjelasan tentang materi. Kadang kala guru tidak melakukan tanya-jawab sama sekali karena terfokus pada pemberian ceramah. Guru berceramah dengan materi writing, ppeserta didik belum banyak berlatih menulis secara bertahap sehingga belum praktik menulis dengan baik. Dengan kata lain, kemampuan menulis peserta didik masih rendah.

Pada tes awal sebelum tindakan (pra-siklus) yang dilakukan pada tanggal 26 Juli 2023, bahwa hasil belajar menulis deskriptif yang mencapai atau melebihi KKM hanya 6 atau 18.75% dari jumlah peserta didik kelas X-C sebanyak 32 orang. Sisanya belum mencapai KKM, yaitu sebanyak 26 orang atau 81.25%.

2. Kegiatan Siklus I

Rencana tindakan pada siklus I adalah meningkatkan keterampilan menulis teks deskriptif menggunakan modul pembelajaran yang terdiri dua kali pertemuan. Modul pembelajaran tersebut dikembangkan menggunakan metode TGT. Materi teks deskriptif dengan tema “My Best Friend”.

**Tabel 1. Ketuntasan Peserta Didik pada Pra Siklus dan Siklus I**

Kategori	Nilai	Pra-Siklus	Siklus I
Tuntas	≥ 75	6 (18.75%)	20 (62.5%)
Belum Tuntas	< 75	26 (81.25%)	12 (37.5%)
Jumlah		32 (100%)	32 (100%)

Tabel 1 menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X-C MAN 3 Sleman pada pra-siklus memiliki nilai rata-rata sebesar 59.06 dan nilai rata-rata pada siklus I yaitu 72.34. Peserta didik yang sudah mencapai atau

melampaui KKM (75) sebanyak 6 orang atau 18.75%. Sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 26 orang atau 81.25%.

Selisih rata-rata hasil belajar pada pra-siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 13.28. Demikian juga terdapat peningkatan 6 orang peserta didik yang dapat memenuhi atau melebihi KKM (tuntas), yang semula 6 orang (18.75%) pada pra-siklus menjadi 20 orang (62.5%) pada Siklus I. Ada kenaikan sebesar 43.75%. Kenaikan ini karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan peserta didik kesempatan belajar bersama di dalam kolompok, mereka bisa belajar dengan teman sebaya dan nyaman berdiskusi (Lestari, 2008; Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A:2022; Nahak, T. C., 2023).

### 3. Kegiatan Siklus II

Adapun perbaikan pada kegiatan Siklus II yaitu secara umum langkah pembelajaran berbentuk siklus II sama seperti pada siklus I. Perbedaannya terletak pada tindakannya, yaitu masing-masing langkah dioptimalkan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Perbaikannya adalah sebagai berikut: 1) Guru (peneliti) harus menggunakan media secara optimal di awal pembelajaran agar siswa termotivasi untuk melakukannya terlibat aktif dalam belajar bahasa Inggris, b) Guru harus mengoptimalkan langkah kerja perlahan dan jelas kepada siswa bisa mengerti sehingga para peserta didik bisa mempraktikkan dengan menulis teks deskriptif dengan tema “My Father/Mother”. Kegiatan Siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran.

**Tabel 2. Ketuntasan Peserta Didik pada Tiap Siklus**

Kategori	Nilai	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	≥ 75	6 (18.75%)	20 (62.5%)	24 (75%)
Belum Tuntas	< 75	26 (81.25%)	12 (37.5%)	8 (25%)
Jumlah		32 (100%)	32 (100%)	32 (100%)

Tabel 2 menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X-C MAN 3 Sleman pada materi menulis teks deskriptif dengan tema “My Father/Mother rata-rata sebesar 79.72. Terdapat peningkatan sebesar 13.28 poin dari pra-siklus ke siklus I (72.34 - 59.06). Ada peningkatan rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II sebesar 7.38 (79.72 - 72.74). Peserta didik yang sudah mencapai atau melampaui KKM (75) sebanyak orang 24 atau 75%. Dengan begitu, terdapat peningkatan sebanyak 4 orang, dari Siklus I sebanyak 20 orang menjadi 24 orang pada siklus II.

Hasil dari kegiatan refleksi pada siklus II yaitu: a) Guru (peneliti) sudah mengoptimalkan media *powerpoint* di awal pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk aktif terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris, b) Guru sudah mengoptimalkan langkah kerja dengan jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa proses pembelajaran untuk materi “menulis teks deskriptif” pada mata pelajaran bahasa Inggris pada siklus 2 sudah lebih baik dibandingkan siklus 1. Secara umum proses pembelajaran pada siklus 2 sudah baik. Dari data tersebut terlihat bahwa tindakan diambil oleh guru (peneliti) terus meningkat dan mencapai targetnya, sehingga siklus penelitian ini selesai pada siklus 2 saja.

### **Simpulan**

Penerapan model TGT dapat memberikan hasil yang efektif dalam penggunaan metode dan media dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Guru mata pelajaran bahasa Inggris dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber/bahan/alat untuk menyelesaikan tugas, menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode TGT semakin meningkat. Dalam hal proses pembelajaran peserta didik merasa senang, tertarik, tidak bosan, rileks/tidak tegang, bersemangat, termotivasi untuk memahami materi serta jujur dan percaya diri.

### **Daftar Pustaka**

- Adiyono, A., Umami, F., & Rahayu, A. P. (2023). The Application of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning. *Proceeding. International Conference on Education, Society and Humanity*, 1(1), 791-799.
- Burns, A. (1999). *Collaborative Action Research for English Language Teachers*. London: Cambridge University.
- Grauberg, Walter. (1997). *The Elements of Foreign Language Teaching*. Clevedon: Multilingual Matters, Ltd.
- Jeremy, Harmer. (2007). *How to Teach English*. England: Pearson Longman.
- Lessy, Zulkipli, M. (2014). *Writings in Varied Perspectives Focus on Vocabularies and Grammar*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Lestari, B. (2008). Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 5 (2).
- Nahak, T. C. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Prosiding. Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(1), 204-214.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.

- Randi. (2013). *Best Practices for Teaching writing (Cara-cara Terbaik untuk Mengajar Writing)*. Jakarta: PT Indeks.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori dan Praktik*. Jakarta: Gravindo.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Terj. Nurulita. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Solahudin, M. (2009). *Kiat-Kiat Praktis Belajar Speaking*. Yogyakarta: DIVA Press Stone.