



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME GAME TOURNAMEN* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PADA MATERI ARTIKEL ILMIAH POPULER SISWA KELAS VIII-5 SMP NEGERI 1 KISARAN

Siti Khairia Sapitri*, Nila Sudarti, Yuliana

Universitas Asahan, Indonesia

ABSTRACT

Writing scientific articles is one of the Indonesian language lessons. However, some students experience difficulties in writing popular scientific articles. The aim of this research is to improve students' abilities in writing popular science articles through the TGT model. The type of research is classroom action research (PTK). The research subjects were students in class VIII-5. Data collection techniques are through tests and non-tests. Tests are taken from student learning outcomes and non-tests are the results of observations of teacher and student learning process activities. In general, classical results always grow at the end of the cycle. In the early stages of the pre-cycle, classical completeness, the ability to write popular scientific articles was 51.61%, experienced an increase in cycle II with classical completeness amounting to 83.97% and an increase in cycle II of 96.77%. The increase in the ability to write popular scientific articles in the pre-cycle stage, cycle I and continued to increase in cycle II was caused by students starting to get used to using the Cooperative Time Game Tournament (TGT) learning model.

ARTICLE HISTORY

Submitted 10 Februari 2024
Revised 13 Maret 2024
Accepted 30 Maret 2024
Published 31 Maret 2024

KEYWORDS

TGT Models; Popular Scientific Articles; PTK

CITATION (APA 6th Edition)

Sapitri, S. K., Sudarti, N., Yuliana. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Time Game Tournamen (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Materi Artikel Ilmiah Populer Siswa Kelas Viii-5 Smp Negeri 1 Kisaran. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(2), 136-140.

*CORRESPONDANCE AUTHOR



sitikhai2712@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v8i2>

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia menitikberatkan pada pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuannya seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang sangat dibutuhkan dirinya, masyarakat, dan negara. kondisi dan proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan bagian sangat penting. Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman melalui proses pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih menarik maka penggunaan bahan ajar serta metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Keterampilan menulis adalah salah satu aspek dari keterampilan berbahasa yang harus di kuasai peserta didik (Indriani, 2020).

Kurikulum merdeka bidang pembelajaran bahasa Indonesia terdapat materi menulis artikel ilmiah populer menjadi salah satu keterampilan yang dimiliki serta dikuasai peserta didik yaitu peserta didik mampu menulis artikel ilmiah populer. Pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka berpusat pada peserta didik untuk diajarkan terampil, mandiri dalam menuliskan sebuah teks (Santika & Sudiana, 2021). Namun, beberapa peserta didik beranggapan bahwa menulis artikel ilmiah populer adalah hal yang sulit, padahal kemampuan ini penting untuk di kuasai peserta didik agar mereka mengenal unsur kebahasaan dan mampu menerapkannya. Jika dibiarkan maka akan berdampak pada capaian hasil belajar peserta didik. Maka sebagai pendidik atau guru, kita dapat menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan proses belajar mengajar yang informatif dan inovatif, meningkatkan hasil belajar peserta didik serta membantu mereka dalam memahami penulisan artikel ilmiah populer.

Kemampuan menulis adalah keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik untuk mengutarakan ide, gagasan, pikiran serta perasaan (Sardila, 2015). Kemampuan menulis masih dianggap remeh oleh sebagian peserta didik dan dianggap sulit, terlihat dari beberapa peserta didik yang tidak mampu menulis artikel ilmiah populer secara lengkap. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik di SMPN 1 Kisaran mengalami kesulitan menulis artikel ilmiah populer. Peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, guru tersebut menyebutkan bahwa peserta didik kurang menguasai kemampuan menulis, hal ini sangat berpengaruh pada capaian pembelajaran



dan hasil akhir yang kurang maksimal. Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran di dalam kelas.

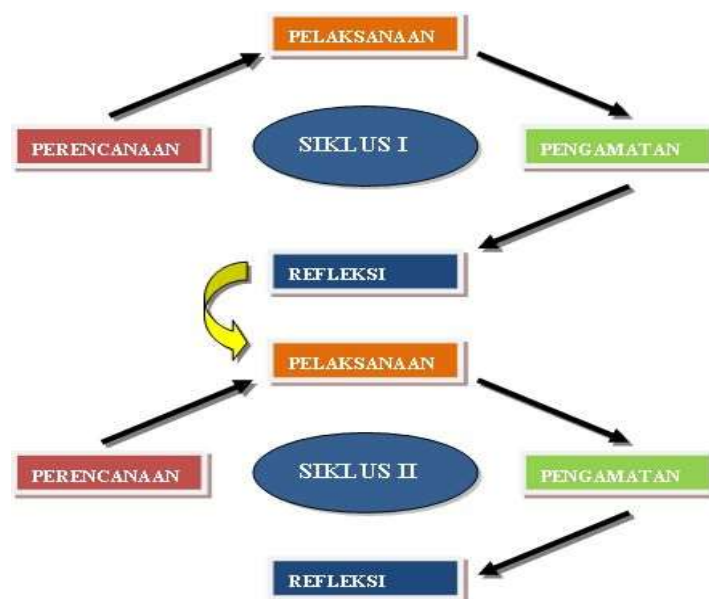
Model pembelajaran kooperatif melibatkan pembentukan tim-tim atau kelompok kecil dengan keahlian yang beragam dalam menyelesaikan masalah serta mencari solusi. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa untuk berperan sebagai tutor bagi sesama mereka dan berkolaborasi dalam kelompok, sehingga model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa (SIREGAR, 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Time Game Tournament (TGT) ialah model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, model pembelajaran ini sangat sesuai yaitu dalam penggunaan bahasa (Mustika, 2020) Dengan adanya game dan turnamen yang menjadikan karakteristik TGT menjadikan peserta didik lebih aktif dan berantusias membuktikan bahwa dirinya dan kelompok pintar ingin menjadi yang lebih baik (Almira, Andin, Pupun, 2019).

Model pembelajaran kooperatif dengan metode Time Game Tournament (TGT) memiliki kemampuan untuk mengatur suasana bagi siswa agar bekerja sama, berkolaborasi, dan memberikan motivasi serta dukungan dalam konteks kelompok. Rasa tanggung jawab juga dimiliki peserta didik untuk menyelesaikan dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran TGT merupakan alternatif dan solusi untuk di pergunakan karena memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu pembelajaran di lakukan secara berkelompok, terdapat beberapa permainan dan persaingan bagi setiap kelompok untuk menguji sejauh mana tingkat pemahaman mereka tentang materi pembelajaran (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).

Berdasarkan evaluasi pendapat dan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif jenis Time Game Tournament (TGT) merupakan pilihan yang tepat dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Namun, studi sebelumnya tidak membahas tentang cara meningkatkan kemampuan menulis artikel ilmiah populer. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan menulis artikel ilmiah populer dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) di kalangan siswa kelas VIII-5 SMPN 1 Kisaran.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan maksud untuk mengobservasi dan merefleksikan praktik pembelajaran, serta bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2011). Penelitian ini akan digunakan untuk melihat peningkatan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas pada satuan pendidikan. Penelitian tindakan kelas sangat berperan dan strategis untuk memperbaiki pembelajaran dan mengembangkan potensi tenaga pendidik (Kusumah, 2012). Adapun metode PTK memiliki beberapa tahapan yaitu, a. Perencanaan (*Planning*), b. Pelaksanaan (*Action*), c. Pengamatan (*Observing*), dan d. Refleksi (*Reflecting*) (Arikunto, 2021).



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) diawali dengan kegiatan pra siklus atau refleksi awal untuk menganalisis kemampuan belajar peserta didik. Kemudian, peneliti melakukan tahapan perencanaan (*planning*), pada tahap ini melaksanakan kegiatan yang membahas mengenai apa, mengapa, kapan, dimana, siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Langkah kedua adalah pelaksanaan (*acting*) yaitu tindakan yang melaksanakan penelitian yang telah disusun. Langkah ketiga yaitu pengamatan (*observing*) yaitu tindakan yang melakukan pengamatan kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas yang meliputi guru dan peserta didik. Langkah keempat refleksi (*reflecting*) yaitu tindakan evaluasi selama proses pembelajaran berlangsung, tujuannya adalah untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan yang terjadi. Penelitian tindakan kelas dikembangkan melalui refleksi siklus spiral yang meliputi, perencanaan, implementasi tindakan, observasi guru dan peserta didik serta melakukan refleksi, apabila hasil yang diperoleh tidak sesuai kriteria atau tingkat ketuntasan maka dilanjutkan pada siklus berikutnya. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Kisaran yang berjumlah 31 orang. Objek penelitian tindakan kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi informasi mengenai kemampuan menulis artikel ilmiah populer dari siswa kelas VIII-5 di SMP Negeri 1 Kisaran pada tahun pelajaran 2023/2024 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* (TGT). Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes dan nontes, tes dilakukan untuk bagaimana hasil capaian belajar peserta didik dan nontes dilakukan dengan observasi pelaksanaan kegiatan guru beserta peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Data dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif guna mengevaluasi instrumen, data, dan jenis data yang diperoleh. Analisis data merupakan salah satu proses kegiatan yang akan dilakukan, setelah peneliti memperoleh informasi dari hasil observasi tahap selanjutnya adalah menganalisis untuk mengetahui keakuratan sebuah data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian penerapan model pembelajaran *time game tournament* (tgt) untuk meningkatkan kemampuan menulis pada materi artikel ilmiah populer siswa kelas VIII-5 SMPN 1 Kisaran diawali dengan tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II untuk melihat secara rinci bagaimana peserta didik mampu menulis artikel ilmiah populer. Berdasarkan hasil perhitungan nilai menulis artikel ilmiah populer yang didapat dari kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa peserta didik dalam menulis artikel ilmiah pada awal tahapan masih rendah dan terus mengalami peningkatan.

Tabel 1. Perhitungan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Skor Standar	Predikat	Jumlah hasil Peserta didik					
			Refleksi Awal	Hasil	Siklus I	Hasil	Siklus II	Hasil
1.	86-100	Sangat Baik	1	3%	8	26%	22	71%
2.	71-85	Baik	15	48%	18	58%	8	26%
3.	56-70	Cukup	10	32%	4	13%	1	3%
4.	41-55	Kurang	5	16%	1	3%	0	0%
Ketuntasan Klasikal				51,61%		83,97%		96,77%

Berdasarkan data analisis yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik, terlihat adanya peningkatan dari refleksi awal (pra siklus) ke siklus I dan siklus II. Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada refleksi awal, peserta didik mencapai nilai ketuntasan 86-100 (predikat sangat baik) sebanyak 1 orang (3%), nilai 71-85 (predikat baik) sebanyak 15 orang (48%), nilai 56-70 (predikat cukup) sebanyak 10 orang (32%), dan nilai 41-55 sebanyak 5 orang (16%).

Nilai yang diperoleh pada refleksi awal mengalami peningkatan yang terjadi pada siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan partisipasi 31 peserta didik. Pada kriteria penilaian terdapat 4 indikator kegiatan yaitu isi, bahasa imajinasi dan kreativitas. Hasil yang diperoleh pada siklus I pada ketentuan nilai 86-100 dengan (predikat sangat baik) sebanyak 8 orang (26%), pada ketentuan nilai 71-85 dengan (predikat baik) sebanyak 18 orang (58%), dan pada ketentuannya nilai 56-70 dengan (predikat cukup) sebanyak 4 orang (13%) kemudian yang memperoleh nilai paling rendah pada siklus I yaitu ketentuan nilai 41-55 (predikat kurang) sebanyak 1 orang (3%). Setelah melalui tahapan refleksi awal dan siklus I maka hasil yang diperoleh mengalami peningkatan, namun belum maksimal. Peneliti melakukan siklus II untuk memaksimalkan kemampuan menulis peserta didik, pada siklus II yaitu dilaksanakan satu kali pertemuan, adapun jumlah peserta didik yang hadir untuk mengikuti pembelajaran adalah 31 orang. Pada kriteria

penilaian terdapat 4 indikator kegiatan yaitu isi, bahasa imajinasi dan kreativitas. Dengan ketentuannilai 86-100 dengan predikat sangat baik berjumlah 22 orang (71%), selanjutnya pada ketentuan nilai 71-85 dengan predikat baik berjumlah 8 orang (26%), ketentuannilai 56-70 dengan predikat cukup berjumlah 1 orang (3%) dan ketentuannilai paling rendah yaitu 41-55 dengan predikat kurang berjumlah 0 (0%). Secara umum ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada akhir siklus. Pada refleksi awal ketuntasan klasikal kemampuan menulis artikel ilmiah populer yaitu sebesar 51,61%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 83,97% dan meningkat pada siklus II sebesar 96,77%. Kemampuan menulis artikel ilmiah populer meningkat secara signifikan pada tahap pra siklus, refleksi awal mengalami peningkatan yang mencolok pada siklus I dan siklus II. Peningkatan ini disebabkan oleh peserta didik yang mulai akrab dan terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Time Game Tournament (TGT).

B. Pembahasan

Pada siklus I diperoleh beberapa yang dihadapi peserta didik yaitu beberapa peserta didik yang sulit belajar dan tidak terlalu antusias dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menjadi permasalahan dan solusinya adalah peneliti melakukan perbaikan dan perancangan yang lebih baik untuk melakukan pendalaman mengenai materi pembelajaran yang akan diajarkan serta membagi kelompok sesuai minat dan kemampuan agar peserta didik menjadi lebih nyaman. Pelaksanaan pada proses siklus II peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengerjakan tugas kelompok sehingga mengalami peningkatan dan mampu menulis artikel ilmiah populer.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournamen* (TGT) mampu memberikan peningkatan yaitu pada kemampuan menulis artikel ilmiah populer. Faktor keberhasilan pembelajaran menulis artikel ilmiah populer peserta didik di SMPN 1 Kisaran adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournamen* (TGT) yang telah dimodifikasi dengan baik. Guru mampu menciptakan kelas yang kondusif. Kemampuan sebagai seorang pendidik dalam mengelola proses pembelajaran sangat berpengaruh untuk memperoleh peningkatan pada setiap siklus (N. Rani Suningsih, 2021). Peserta didik dengan rentang usia 13-15 tahun sangat aktif dalam rasa keingintahuan dan guru sebagai fasilitator serta motivator untuk memberikan arahan dan semangat sehingga mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran agar mereka belajar dengan suasana yang menyenangkan, tidak cemas dan selalu berani menjawab pertanyaan dengan mengutarakan pendapat ataupun gagasannya (Rahayu, Anne, 2022). Hal ini tentu sejalan dengan kurikulum merdeka, yaitu pembelajaran berpusat kepada peserta didik, menjadikan proses pembelajaran yang aktif sesuai kebutuhan peserta didik sehingga mengalami peningkatan pada setiap siklus dan mencapai hasil yang sesuai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournamen* (TGT) mampu menjadi solusi dalam perbaikan dan meningkatkan kemampuan menulis artikel ilmiah populer karena telah dirancang sehingga peserta didik kelas VIII-5 SMPN 1 Kisaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Peneliti memberi saran kepada seluruh guru bidang ilmu pengetahuan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournamen* (TGT) usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan menulis artikel ilmiah populer pada siswa kelas VIII.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Daryanto, F. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gova Media Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Indriani, E. (2020). *Efektivitas Penggunaan media Kinemaster terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas vii SMP swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun pembelajaran 2019/2020*. Universitas Negeri Medan.
- Kusumah, W. (2012). *Mengenai Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal Ika*, 18(1), 54–72.

Siti Khairia Sapitri, Nila Sudarti, Yuliana

- Nanda, D. D. M., Andriany, L., & Kartika, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa dalam Menulisa Karya Ilmiah Berbasis Lokal Wisdom melalui Pendekata Genre Report dengan Media Video. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(1), 146-151.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464–472.
- Sardila, V. (2015). Strategi pengembangan linguistik terapan melalui kemampuan menulis biografi dan autobiografi: sebuah upaya membangun keterampilan menulis kreatif mahasiswa. *An-Nida'*, 40(2), 110–117.
- SIREGAR, I. M. B. R. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model STAD Pada Pelajaran IPS Tema 4 Sub Tema 2 Materi Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2022/2023*. UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI.