

Artikel

Efektivitas Model Pembelajaran TGT dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi

Tati Purwasih 

SMP Negeri 3 Parongpong
tatipurwasih62@guru.smp.belajar.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa saat menulis teks eksposisi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaannya. Faktor penyebabnya, yaitu kurangnya pemahaman siswa dan metode yang digunakan guru masih konvensional sehingga membuat siswa menjadi pasif. Tujuan penelitian ini untuk menguji efektivitas model pembelajaran TGT dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Metode penelitian yang digunakan, yaitu kuasi eksperimen dalam bentuk *Nonequivalent control group*. Populasinya adalah siswa kelas X SMK Cendekia Batujajar. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* sehingga diperoleh X OTKP 2 sebagai kelas eksperimen dan X OTKP 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen dalam penelitian ini meliputi RPP, lembar observasi peserta, lembar tes, dan lembar penilaian keterampilan menulis teks eksposisi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Cendekia Batujajar karena dapat melatih kemampuan bekerjasama, berpikir kritis, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: menulis, teks eksposisi, model pembelajaran TGT

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal
Karya Insan Pendidikan
Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

Abstract: *This research was motivated by students' difficulties when writing expository texts according to the structure and rules of language. The causal factors are the lack of student understanding and the methods used by teachers are still conventional, making students passive. The aim of this research is to test the effectiveness of applying the TGT learning model in learning to write expository texts. The research method used is quasi-experimental in form Nonequivalent control group. The population is class X students at the Batujajar Scholar Vocational School. Sampling using purposive sampling so that X OTKP 2 is obtained as the experimental class and X OTKP 1 is the control class. The instruments in this research include lesson plans, participant observation sheets, test sheets, and assessment sheets for expository text writing skills. Based on the research results, it can be concluded that the TGT learning model is effectively used in learning to write expository texts for class.*

Keywords: *write, exposition text, TGT learning model*

1 PENDAHULUAN

Siswa dituntut terampil merangkai kata untuk mengungkapkan pendapat/ tanggapannya tentang suatu hal dalam bentuk tulisan. Namun, siswa mengalami kesulitan dalam menyusun teks yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaannya. Hal ini disebabkan oleh siswa kurang memahami isi, struktur, dan kaidah kebahasaan teks, siswa malas untuk berpikir kritis, dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional yang membuat siswa pasif, tidak adanya interaksi guru dan siswa serta kolaborasi antar siswa. Kurang bervariasi guru

dalam menggunakan metode pembelajaran membuat siswa tidak memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah menguji efektivitas model pembelajaran TGT Plus dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas X SMK Cendekia Batujajar. Dalam menguji efektivitas, peneliti melakukan analisis data apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dalam pembelajaran menulis teks eksposisi?

Menurut Wikanengsih (Supini, dkk 2021:17) menulis merupakan kegiatan berpikir yang berhubungan dengan bernalar. Penggunaan bahasa dalam menulis merupakan perwujudan kegiatan berpikir yang akan berpengaruh pada kegiatan bertindak. Dalam pembelajaran menulis di sekolah, siswa tentu tidak langsung akan menguasai keterampilan menulis, kemampuan menulis itu sendiri harus didasari dengan latihan dan praktik yang banyak dan teratur sehingga siswa akan lebih mudah untuk berekspresi dalam menuangkan ide ceritanya.

Pembelajaran keterampilan menulis yang ada di dalam kurikulum 2013 adalah memproduksi teks. Teks dianggap mampu merefleksikan situasi dalam pemakaian bahasa yang ada di sekitar siswa. Oleh karena situasi penggunaan bahasa yang beragam maka teks pun banyak jenisnya. Semakin banyak pemahaman siswa terhadap jenis teks akan berimplikasi pada struktur berpikir siswa yang dapat digunakan dalam kehidupan sosial maupun akademik.

Salah satu pembelajaran keterampilan menulis pada tingkat SMK ialah memproduksi teks eksposisi. Menurut Anderson (Kharisma 2019, 1) teks eksposisi adalah teks yang berfungsi mengungkapkan gagasan atau mengusulkan sesuatu berdasarkan fakta atau argumentasi yang kuat untuk meyakinkan orang lain. Teks eksposisi memiliki struktur teks yakni, pernyataan pendapat, argumentasi, dan penegasan ulang.

Situasi pembelajaran menulis teks eksposisi sebaiknya dapat menyajikan fenomena dunia nyata, masalah yang autentik dan bermakna. Selain itu juga dapat menantang siswa untuk dapat memecahkan masalah melalui proses berpikir kritis yang kemudian dituangkan ke dalam teks eksposisi. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Tim Turnamen Game (TGT).

Menurut Slavin (Rusman 2016, 201), pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam tim (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Sehingga model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri diantaranya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah tidak hanya menganalisis peningkatan nilai hasil belajar siswa dalam menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diberikan *treatment* penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Tetapi,

dalam pengujian efektifitas model pembelajaran tersebut dilakukan perbandingan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga data yang dihasilkan lebih valid dibandingkan hanya menguji satu kelas dengan satu model pembelajaran.

2 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Desain yang digunakan *Quasi Experimental* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* (Sugiyono 2014).

Quasi Experimental Design digunakan untuk membandingkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis teks eksposisi kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Dalam hal ini perlakuan yang dimaksud adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun kelompok kontrol diberikan model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) sebagai pembanding perlakuan di kelas eksperimen, tetapi tidak berfungsi seutuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen.

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *purposive sampling*, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda secara signifikan. Berdasarkan pertimbangan kesediaan subjek dan hasil belajar siswa maka dari populasi seluruh siswa kelas X di SMK Cendekia Batujajar berjumlah 7 kelas diperoleh sampel penelitian, yaitu kelas X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP 1) dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas kontrol dan X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP 2) dengan jumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi 3 langkah, yaitu kepustakaan, observasi, dan tes yang dilakukan sebanyak dua kali, tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, serta pedoman penilaian tes.

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan analisis data dengan bantuan *software* IBM SPSS 17,0. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT di kelas eksperimen

dan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol maka langkah pertama yang penulis lakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai minimal, nilai maksimal, dan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik. Langkah kedua, uji *paired sample t-test* (jika data berdistribusi normal) atau *uji wilxocon* (jika data tidak berdistribusi normal). Tujuan uji ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil peningkatan dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2 tailed) $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest dan posttest kelas eksperimen maupun kontrol.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis perbandingan nilai pretest dan posttest bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol.

Tabel 1. Descriptive Statistics Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	29	33	72	54.17	8.681
Post-test Eksperimen	29	69	89	79.03	5.461
Valid N (listwise)	29				

Sumber: Analisis Data dengan bantuan software IBM SPSS 17,0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen, yaitu 54,17 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen, yaitu 79,03. Nilai tertinggi pretest, yaitu 72 dan nilai tertinggi posttest, yaitu 89. Nilai pretest terendah, yaitu 33 dan nilai terendah pretest, yaitu 69.

Tabel 2. Descriptive Statistics Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kontrol	29	39	78	61.72	10.869
Post-test Kontrol	29	73	94	82.31	5.379
Valid N (listwise)	29				

Sumber: Analisis Data dengan bantuan software IBM SPSS 17,0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol, yaitu 61,72 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol, yaitu 82,31. Nilai tertinggi pretest 78 dan nilai tertinggi posttest 94. Nilai pretest terendah, yaitu 39 dan nilai terendah posttest, yaitu 73.

Kemudian, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran menulis teks eksposisi di kelas eksperimen dan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol, maka harus dilakukan uji *paired sample t-test*. Syarat mutlak melakukan uji *paired samples t-test* adalah data penelitian harus berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas.

Tabel 3. Paired Samples Test Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test Eksperimen- Post-test Eksperimen	-24.862	9.433	1.752	-28.450	-21.274	14.193	28	.000
Pair 2	Pre-test Eksperimen- Post-test Kontrol	-20.586	12.356	2.295	-25.286	-15.886	-8.972	28	.000

Sumber: Analisis Data dengan bantuan software IBM SPSS 17,0

Berdasarkan *output* Pair 1 dan Pair 2 diperoleh nilai Signifikansi (Sig. 2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ atau berdistribusi normal, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dan *posttest* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen dan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas kontrol.

Pembelajaran menulis teks eksposisi yang pada awalnya terdapat kesulitan dalam hal menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan dapat teratasi dengan baik. Tentu hal ini dengan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kreativitas siswa. Menulis adalah salah satu keterampilan yang harus dilatih secara terus menerus. Dalam proses latihan tersebut membutuhkan amunisi berupa pengetahuan yang berasal dari hasil membaca, riset, dan pengalaman. Pengetahuan peserta didik dapat terlihat dari tulisan yang dihasilkan. Seberapa banyak buku yang dibacanya, seberapa kritis dan peka terhadap lingkungan sekitar, dan pengalamannya bersosialisasi dalam masyarakat.

Teks eksposisi yang dibuat oleh peserta didik mengenai tema bencana banyak yang memaparkan tentang kondisi alam dan bencana

yang terjadi dari berbagai sumber dan topik pembahasan sehingga teks eksposisi yang dihasilkan bersifat argumentatif dan informatif. Peserta didik menyampaikan gagasannya secara terbuka dan bebas berpendapat.

Tujuan dari penerapan model pembelajaran adalah untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Dalam praktiknya, pendidik harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, dan santun. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas dan evaluasi teman sejawat untuk menyunting hasil tulisan.

Model ini sering digunakan sebagai salah satu alternatif model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan para peserta didik secara aktif dalam memperoleh dan memahami konsep-konsep bahasa Indonesia secara benar, yaitu model pembelajaran TGT (Karman 2016, 97). Lebih lanjut, Karman mengatakan bahwa dalam model pembelajaran ini, siswa merupakan pelaku utama dalam pembelajaran. Siswa diharapkan mampu berkomunikasi (*Comunication*), berkolaborasi (*Collaboration*) dengan siswa lainnya dan diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui manipulasi benda-benda nyata yang ada pada lingkungannya atau yang dapat dibayangkan.

4 PENUTUP

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) **lebih efektif** digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi dibandingkan dengan

model pembelajaran *Discovery Learning*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *paired sample t-test* yang menyatakan adanya perbedaan peningkatan dari nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* di eksperimen sebesar 24,86 dan 20,59 di kelas kontrol.

Dalam proses pembelajaran segala aspek bertemu dan berproses, guru dengan segala kemampuannya, murid dengan segala latar belakang dan potensinya, kurikulum dengan segala komponennya, metode dengan segala pendekatannya, media dengan segala perangkatnya, materi sumber pelajaran dengan segala pokok bahasannya, bertemu dan berinteraksi di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus terus belajar dan melatih kompetensi untuk melaksanakan proses pembelajaran tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Disdik KBB dan tim Jurnal Kinanti yang telah memfasilitasi kegiatan Bimbingan Teknis Penyusunan Karya Tulis Ilmiah-Jurnal Kinanti, Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Parangpong (Dra. Nani Sulyani, M.Ds.) dan semua pihak SMK Cendekia Batujajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Karman. 2016. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia (Cermen) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Makassar." *Jurnal Retorika* 9: 90-106.
- Kharisma, Giri Indra. 2019. "Model Pembelajaran Tim Game Turnamen (TGT) Plus untuk Pembelajaran Teks Eksposisi." *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 4: 1-6.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supini Pipin, Rochmat Tri Sudrajat, dan Heri Isnaini. 2021. "Pembelajaran Menulis Teks Drama dengan Menggunakan Metode Picture and Picture." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 4: 16-23.