

## **PENERAPAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PROCEDURE TEXT KELAS VIII-A SMP NEGERI 18 SURABAYA**

Maghfirah Nur Padila, Waode Hamsia, Sulastri

Universitas Muhammadiyah Surabaya, SMPN 18 Surabaya

[mnurpadila@gmail.com](mailto:mnurpadila@gmail.com), [waodehamsia@um-surabaya.ac.id](mailto:waodehamsia@um-surabaya.ac.id), [astrisagita@gmail.com](mailto:astrisagita@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII-A SMP Negeri 18 Surabaya melalui penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi teks prosedur. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan indikator keberhasilan yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80 dan minimal rata-rata kelas mencapai 80. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes tulis, dan dokumentasi, sementara analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 61,4 pada pra-siklus menjadi 75 pada siklus I dan 81 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan belajar dari 37,5% menjadi 62,5% dan akhirnya 87,5%. Keberhasilan ini juga didukung oleh modifikasi sistem permainan dari rebutan menjadi giliran, yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih adil, partisipatif, dan kondusif. Dengan demikian, metode TGT yang diimplementasikan secara adaptif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis siswa.

Kata Kunci : *Team games tournament (TGT)*, Keterampilan menulis, Pembelajaran kooperatif, *Procedure text*

**Abstract:** This study aims to improve the writing skills of eighth-grade students at SMP Negeri 18 Surabaya through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning method in teaching procedure texts. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with success indicators including at least 85% of students achieving scores above the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 75 and the class must have an average score of at least 80. Data collection techniques included observation, written tests, and documentation, while data were analyzed using descriptive quantitative. The results showed that the TGT method significantly enhanced students' writing skills, as seen in the increase of average scores from 61.4 (pre-cycle) to 75 (cycle I) and 81 (cycle II), along with the improvement in student achievement from 37.5% to 68.75% and finally 87.5%. This success was also supported by the modification of the tournament system from a competitive buzzer-style to a turn-based approach, which fostered a more equitable, participative, and conducive learning environment. Thus, the adaptively implemented TGT method proved to be effective in improving students' writing outcomes.

*Keywords:* *Team games tournament (TGT)*, *Writing skill*, *Cooperative learning*, *Procedure text*

### **PENDAHULUAN**

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek esensial dalam penguasaan bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris. Menurut Harmer (2004), menulis tidak hanya memerlukan penguasaan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir kritis, perencanaan yang matang, serta keterampilan dalam mengorganisasi ide secara runtut dan logis. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), penguasaan berbagai genre teks menjadi bagian integral dari kurikulum Bahasa Inggris, salah satunya adalah *procedure text*. Teks ini memiliki nilai aplikatif yang tinggi karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, seperti dalam memberikan petunjuk atau langkah-langkah melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu, penguasaan terhadap teks prosedur menjadi penting bagi siswa, baik dari sisi struktur, bahasa, maupun isi.

Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, kemampuan menulis teks prosedur siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII-A SMP Negeri 18 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mampu menulis teks prosedur dengan struktur yang lengkap, pemilihan kosakata yang sesuai, serta penggunaan tata bahasa yang benar. Dari 32 siswa, hanya 12 siswa (37,5%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Persentase ini masih jauh di bawah ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 85%, yang menunjukkan adanya permasalahan signifikan dalam proses pembelajaran

menulis. Kondisi ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya efektif dalam membangun kemampuan menulis siswa.

Salah satu penyebab yang teridentifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah dan latihan tertulis individu, yang kurang mampu mendorong partisipasi aktif dan motivasi siswa. Padahal, motivasi dan keterlibatan aktif merupakan komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran menulis. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran kooperatif dapat menjadi solusi alternatif. Slavin (1995) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong interaksi antar siswa yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan melalui kerja kelompok. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang telah terbukti efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT). Metode ini menggabungkan unsur pembelajaran kolaboratif, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung efektivitas metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis. Tran (2014) menemukan bahwa TGT mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui aktivitas yang menekankan interaksi sosial dan tanggung jawab bersama dalam kelompok. Demikian pula, Susilawati et al. (2022) melaporkan bahwa metode TGT secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas tulisan siswa, terutama dalam aspek struktur dan penggunaan bahasa. Studi lain oleh Akmal et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada pelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa secara signifikan. Hal senada juga ditemukan oleh Nurdin & Yuliani (2020), yang menyatakan bahwa TGT meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam menulis teks naratif di SMP. Selain itu, penelitian oleh Mulyani (2023) menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT menciptakan lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk aktif, kreatif, dan saling menghargai kontribusi teman sekelompoknya.

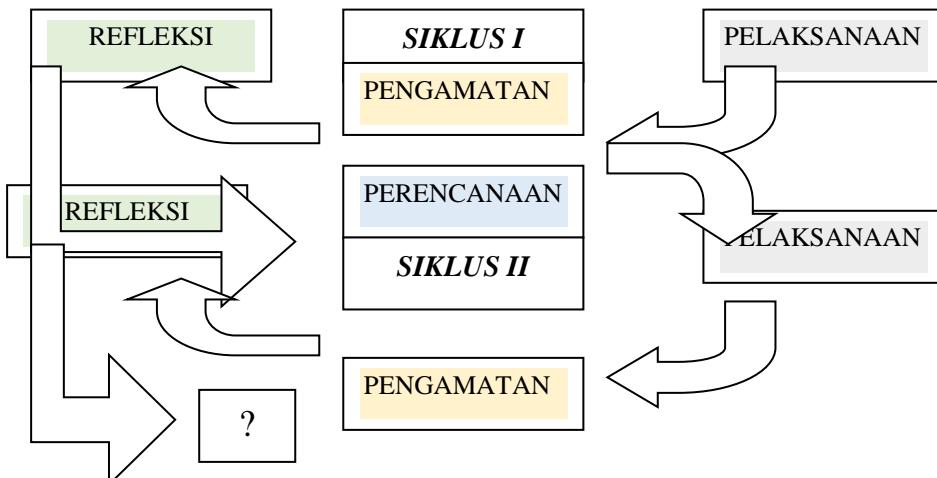
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran menulis teks prosedur serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VIII-A SMP Negeri 18 Surabaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermakna, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pengembangan strategi pembelajaran menulis. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif, oleh siswa sebagai pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta oleh institusi pendidikan sebagai rujukan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Keberhasilan penelitian ini akan diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi nilai rata-rata maupun jumlah siswa yang mencapai atau melampaui KKM setelah penerapan metode TGT. Dengan demikian, efektivitas metode *Team Games Tournament* dapat diidentifikasi secara objektif dan memberikan dasar empiris yang kuat bagi penerapannya dalam pembelajaran menulis teks prosedur di tingkat SMP.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena fokus utamanya adalah memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas. Kemmis dan McTaggart (1988) mendefinisikan PTK sebagai suatu proses reflektif dan sistematis yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk memperbaiki praktik pembelajaran mereka secara berkesinambungan. Dalam konteks ini, peneliti merangkap sebagai guru yang merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan seluruh proses pembelajaran secara langsung.



**Gambar 1.** desain penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan McTaggart (1988)

### Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 18 Surabaya yang berlokasi di Jl. Bambang Sutoro kompleks Angkatan Laut, Kenjeran, Surabaya. Pemilihan lokasi dilakukan karena peneliti sedang melaksanakan program PPL II di sekolah tersebut, sehingga memudahkan proses pengamatan dan pelaksanaan tindakan. Penelitian berlangsung selama dua bulan, yaitu dari bulan Februari hingga April 2025.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-A SMP Negeri 18 Surabaya yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Berdasarkan hasil asesmen awal dan observasi kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks prosedur secara efektif serta menunjukkan kurangnya antusiasme terhadap pembelajaran menulis yang dilakukan secara konvensional.

### Prosedur Penelitian

Tahap perencanaan melibatkan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), perangkat evaluasi, lembar observasi, serta media pembelajaran yang mendukung penerapan model TGT. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sintaks utama yang terdiri atas lima langkah, yaitu:

- 1) **Pembentukan kelompok** di mana siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen (beragam kemampuan) agar saling membantu dalam belajar.
- 2) **Penyajian kelas** oleh guru untuk menyampaikan materi,
- 3) **Kerja tim** di mana siswa berdiskusi dalam kelompok heterogen untuk memperdalam pengetahuan,
- 4) **Turnamen** berupa permainan akademik yang mendorong persaingan sehat antar siswa dari berbagai tim, dan
- 5) **Penghargaan tim** untuk kelompok dengan kinerja terbaik. Sintaks ini dirancang untuk meningkatkan motivasi, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Implementasi tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa dikelompokkan secara heterogen, diberikan materi ajar, dan terlibat aktif dalam permainan kuis dan turnamen sebagai bagian dari strategi pembelajaran TGT. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara peneliti bertindak sebagai pengamat dan pencatat proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencermati keterlibatan siswa, dinamika kelompok, serta efektivitas penerapan model TGT. Setelah setiap siklus, dilakukan refleksi terhadap hasil tindakan dan menentukan langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

## **Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan penelitian ini ditentukan oleh dua indikator utama, yaitu: (1) sebanyak minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 80; (2) nilai rata-rata kelas minimal mencapai yang telah ditentukan, yakni 80.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui observasi, tes tulis, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan keterlibatan siswa serta guru. Tes tulis dilakukan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan menulis siswa. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung.

## **Teknik Analisis Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas dan rubrik penilaian menulis teks prosedur yang mencakup struktur, kosakata, dan tata bahasa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal.

- **Menentukan rata-rata kelas :**

$$X = \frac{\text{Jumlah Nilai Peserta didik}}{\text{Jumlah Peserta didik}}$$

Rata-rata kelas yang diharapkan dalam penelitian ini adalah 80.

- **Menghitung ketuntasan klasikal :**

$$KK = \frac{\text{Jumlah Peserta didik Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

Jika persentase ketuntasan klasikal mencapai 85 %, maka kelas bersangkutan dianggap tuntas.

## **HASIL**

### **Pra-Siklus**

Asesmen awal dilakukan sebelum tindakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa dalam menulis teks prosedur. Pertemuan pra siklus ini menerapkan metode yang bersifat konvensional, yaitu ceramah. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh rata-rata nilai kelas sebesar 61,4, dengan hanya 12 dari 32 siswa (37,5%) yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu menulis teks prosedur dengan struktur yang benar, pemilihan kosakata yang sesuai, serta penggunaan tata bahasa yang tepat. Temuan ini mengonfirmasi adanya kebutuhan akan perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan memotivasi.

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 75$ )	12 siswa	37,5%
Belum Tuntas	20 siswa	62,5%
<b>Total</b>	32 siswa	100%
<b>Rata-rata Nilai</b>		61,4

**Tabel 1.** Kesimpulan hasil tes pra-siklus

### **Siklus I**

#### **Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan model *Team Games Tournament* (TGT), dimana sintaksnya terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) Pembentukan kelompok (2) Penyajian materi (3) Diskusi kelompok (4) Pelaksanaan turnamen, dan (5) Penghargaan tim. Aktivitas turnamen yang dirancang meliputi permainan *words puzzle*, *crossword* (teka-teki silang) dan pertanyaan berupa isian singkat berkelompok yang menuntut

kerja sama dan diskusi. Siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan hasil asesmen awal. Selain itu, disiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) individu untuk menulis teks *procedure* secara mandiri.

### Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan. Aktivitas turnamen yang menjadi bagian utama dalam siklus ini meliputi permainan *word puzzle*, *crossword* (teka-teki silang), dan isian singkat yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai struktur teks prosedur, seperti urutan langkah-langkah dan penggunaan *imperative verb*. Selain itu, pada setiap akhir sesi, siswa diberikan tugas individu berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi tugas menulis teks prosedur secara mandiri. Ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan apa yang telah mereka pelajari selama permainan, serta menilai pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

### Observasi

Selama proses pembelajaran, suasana kelas cukup aktif dan dinamis. Permainan edukatif mendorong partisipasi siswa dalam kelompok, meskipun masih terdapat dominasi dari beberapa siswa yang lebih aktif. Beberapa siswa terlihat belum percaya diri untuk berkontribusi dalam kelompok. Namun, secara umum, terjadi peningkatan interaksi antarsiswa dan antusiasme dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

### Refleksi

Refleksi menunjukkan bahwa metode TGT dengan permainan *wordz puzzle*, *crossword* dan teka-teki silang efektif meningkatkan minat dan kerja sama siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 75, dengan 20 siswa (62,5%) mencapai KKM. Meski terjadi peningkatan yang signifikan dibanding pra-siklus, indikator keberhasilan ( $\geq 85\%$  siswa tuntas dan nilai rata-rata  $\geq 80$ ) belum tercapai. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian strategi pada siklus berikutnya.

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas ( $\geq 75$ )	20 siswa	62,5%
Belum Tuntas	12 siswa	37,5%
Total	32 siswa	100%
Rata-rata Nilai		75

**Tabel 2.** Kesimpulan hasil tes siklus I

## Siklus II

### Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I. Terdapat *games* yang menggunakan sistem rebutan. Hal ini menimbulkan dominasi oleh kelompok tertentu. Ketimpangan partisipasi ini berdampak pada belum meratanya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sebagai respons atas temuan tersebut, peneliti dan guru melakukan perbaikan dengan mengubah sistem turnamen menjadi sistem giliran. Dengan sistem ini, setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan menjawab secara bergantian, sehingga partisipasi lebih merata dan mendorong seluruh anggota untuk terlibat aktif.

Jenis permainan berupa kuis berkelompok menggunakan Wordwall yang berbentuk *jumbled sentences* (menyusun kalimat acak menjadi instruksi logis) dan *fill in the blanks* (melengkapi kalimat prosedur dengan kosakata yang tepat). Permainan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman struktur dan kosakata dalam teks prosedur. Selain itu, disiapkan kembali LKPD individu untuk mengukur keterampilan menulis siswa secara personal dan menilai hasil belajar setelah kegiatan kooperatif berlangsung.

### Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan, mengingat waktu dan efektivitas yang

sudah direncanakan dengan lebih baik. Turnamen dilaksanakan menggunakan Wordwall dalam dua sesi: pertama adalah *jumbled sentences*, di mana siswa harus menyusun kalimat acak menjadi langkah-langkah prosedur yang benar; kedua adalah *fill in the blanks*, di mana siswa melengkapi kalimat dengan kosakata yang sesuai. Setiap kelompok mendapat giliran menjawab secara bergantian. Guru memberi waktu berdiskusi sebelum kelompok menjawab. Suasana kelas menjadi lebih seimbang karena seluruh kelompok mendapatkan kesempatan secara adil. Setelah turnamen selesai, siswa menyelesaikan LKPD individu dengan tugas menulis teks prosedur berdasarkan topik yang tersedia.

### **Observasi**

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif dan kolaboratif dibandingkan siklus I. Dengan sistem giliran, tidak ada kelompok yang mendominasi permainan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri karena mendapat kesempatan berbicara dan berdiskusi secara aktif dalam kelompok. Guru juga mencatat bahwa interaksi dalam kelompok menjadi lebih merata, dan siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Partisipasi meningkat secara menyeluruhan, baik dalam sesi permainan maupun saat menyelesaikan LKPD individu. Antusiasme siswa juga meningkat karena permainan yang diberikan terasa menantang, tetapi tetap menyenangkan.

### **Refleksi**

Refleksi siklus II menunjukkan bahwa perubahan strategi turnamen telah berhasil mengatasi kelemahan dari siklus sebelumnya. Sistem giliran memungkinkan keterlibatan siswa yang lebih adil, sehingga setiap anggota kelompok mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Evaluasi dari LKPD menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis siswa, baik dari aspek struktur, kosakata, maupun tata bahasa. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81,5, dan jumlah siswa yang mencapai KKM (80) meningkat menjadi 28 siswa atau 87,5% dari total siswa. Indikator keberhasilan yang ditetapkan ( $\geq 80$  rata-rata kelas dan  $\geq 85\%$  ketuntasan) telah terpenuhi.

Kategori	Jumlah	Persentase
<b>Tuntas (<math>\geq 75</math>)</b>	28 siswa	87,5%
<b>Belum Tuntas</b>	4 siswa	12,5%
<b>Total Siswa</b>	32 siswa	100%
<b>Rata-rata Nilai</b>		81,5

**Tabel 3.** Kesimpulan hasil tes siklus II

### **Hasil Nilai Siswa VIII-A**

Inisial	L/P	Siklus 1	Siklus 2	Ketuntasan
AAR	L	50	80	Tuntas
AAWB	L	100	100	Tuntas
AO	P	85	85	Tuntas
ADNS	L	90	95	Tuntas
AR	L	65	80	Tuntas
AW	L	80	80	Tuntas
AF	P	50	60	Belum Tuntas

BAW	P	80	85	Tuntas
DHW	L	60	80	Tuntas
DAA	L	85	85	Tuntas
DFS	P	90	90	Tuntas
DAW	L	80	80	Tuntas
FPA	P	85	85	Tuntas
IA	L	85	85	Tuntas
IFS	L	50	60	Belum Tuntas
KSS	P	75	80	Tuntas
MAS	L	95	95	Tuntas
MIPPI	P	80	80	Tuntas
MRI	L	60	60	Belum Tuntas
MAA	L	80	80	Tuntas
MFPM	L	80	80	Tuntas
MRAP	L	65	80	Tuntas
NMWR	P	90	90	Tuntas
NAD	P	90	90	Tuntas
PA	L	65	80	Tuntas
RA	P	50	60	Belum Tuntas
RAKS	P	80	85	Tuntas
RFZ	L	90	90	Tuntas
SDP	P	75	80	Tuntas
SR	P	80	80	Tuntas
YPD	L	90	90	Tuntas
ZRAF	L	50	80	Tuntas

### Ringkasan Kelas

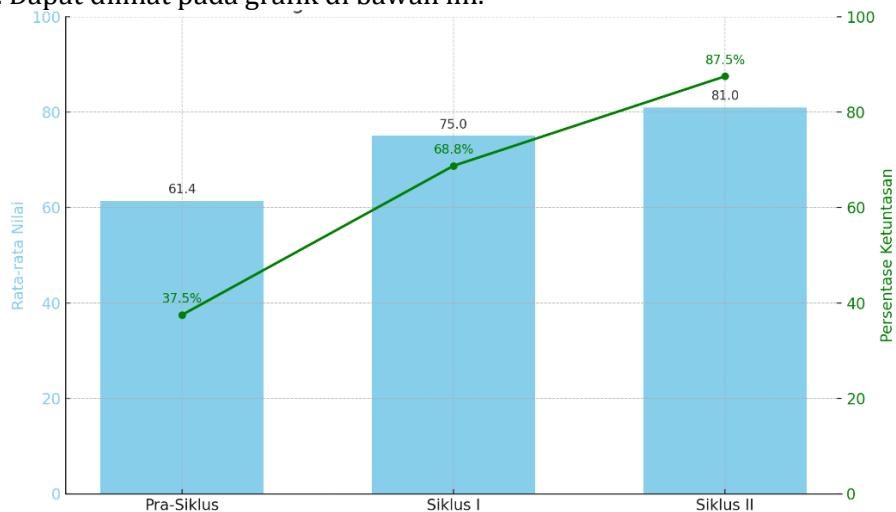
Deskripsi	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata Kelas	75.00	81.5
Ketuntasan Klasikal	62.5%	87.5%

**Tabel 4.** Hasil belajar siswa VIII-A

## PEMBAHASAN

### Efektivitas Metode *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis *Procedure Text*

Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya pada genre teks prosedur. Hal ini tampak dari peningkatan hasil belajar pada tiap siklus. Pada tahap pra-siklus, hanya 12 dari 32 siswa (37,5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61,4. Setelah penerapan metode TGT pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan: jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 20 siswa (62,5%) dan nilai rata-rata meningkat menjadi 75. Peningkatan ini berlanjut pada siklus II, dengan 28 siswa (87,5%) mencapai KKM dan nilai rata-rata kelas mencapai 81,5, yang menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 85% telah terlampaui. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



**Grafik 1.** Perkembangan nilai dan ketuntasan siswa kelas VIII-A dalam grafik

Hasil ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Yuliana (2021), yang menyatakan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa melalui suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Penelitian serupa oleh Rahmawati dan Syamsuddin (2020) juga menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa SMP, terutama karena metode ini mendorong kolaborasi dan interaksi yang bermakna antar peserta didik.

Metode TGT memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan melalui integrasi permainan edukatif dan kerja kelompok. Pendekatan ini mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, meningkatkan partisipasi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok. Aktivitas turnamen yang dirancang—seperti *crosswords* (teka-teki silang), *jumbled sentences*, dan kuis isian—memfokuskan siswa pada struktur teks prosedur, penggunaan imperatives, serta urutan logis dalam menulis. Hal ini memperkuat kompetensi siswa dalam menyusun teks prosedur secara sistematis dan sesuai kaidah bahasa.

Penelitian oleh Azizah dan Nugroho (2019) menggarisbawahi bahwa aktivitas berbasis permainan dalam model TGT meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam memahami struktur kebahasaan teks tertentu, termasuk teks prosedur. Mereka menemukan bahwa permainan edukatif tidak hanya membangun suasana belajar yang positif, tetapi juga meningkatkan pemahaman mendalam terhadap materi ajar.

Efektivitas metode TGT juga didukung oleh kombinasi antara aktivitas kooperatif dan tugas individu melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menulis. Kegiatan ini menjadi sarana siswa menerapkan hasil belajar dari turnamen ke dalam produk tulisan prosedural mereka, sehingga penguatan kompetensi tidak hanya terjadi secara verbal dalam kelompok, tetapi juga secara produktif dan mandiri. Temuan ini selaras dengan pendapat Slavin (2014), pengembang metode TGT, yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif tergantung pada keseimbangan antara kerja sama dan tanggung jawab individu.

## Penerapan Mekanisme Permainan Sistem Giliran Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Meskipun TGT pada siklus I berhasil meningkatkan hasil belajar, evaluasi menunjukkan bahwa model permainan yang menggunakan sistem rebutan dalam menjawab pertanyaan menimbulkan dominasi oleh kelompok tertentu. Situasi ini membuat keterlibatan siswa tidak merata, karena siswa yang kurang percaya diri atau cenderung pasif tidak memperoleh kesempatan yang setara untuk berpartisipasi. Hal ini menjadi catatan penting dalam pelaksanaan metode TGT yang berbasis pada kolaborasi dan keterlibatan aktif semua anggota kelompok.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, dilakukan perbaikan pada mekanisme permainan di siklus II dengan mengganti sistem rebutan menjadi sistem giliran. Dengan sistem ini, setiap kelompok diberi kesempatan menjawab secara bergiliran, sehingga semua anggota kelompok terdorong untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, variasi kuis yang digunakan—seperti *jumbled sentences* dan *fill in the blanks*—dirancang untuk menstimulus pemikiran logis dan keterampilan bahasa dalam konteks teks prosedur.

Perubahan mekanisme ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri karena memiliki ruang yang aman untuk berkontribusi. Di sisi lain, siswa yang dominan tetap dapat berperan aktif tanpa mendominasi proses. Pengamat mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih seimbang, dinamis, dan kondusif untuk pembelajaran kooperatif.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Pratiwi dan Handayani (2020) yang menyimpulkan bahwa keberhasilan metode TGT tidak hanya ditentukan oleh model dasarnya, tetapi juga oleh fleksibilitas dalam menyesuaikan mekanisme permainan sesuai dengan dinamika kelas. Mereka menyarankan agar guru secara aktif memodifikasi strategi pelaksanaan turnamen untuk menjamin partisipasi semua siswa secara merata.

Dengan demikian, kombinasi antara metode TGT dan modifikasi sistem permainan yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, adil, dan memberdayakan semua siswa. Temuan ini mendukung pentingnya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menarik secara format, tetapi juga sensitif terhadap dinamika kelas dan kebutuhan individual siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menyusun teks prosedur. Metode ini tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga terhadap aspek kualitatif dalam proses pembelajaran. Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan siswa masih tergolong rendah, yaitu 37,5% dengan rata-rata nilai sebesar 61,4. Namun setelah penerapan metode TGT, terjadi peningkatan yang konsisten: pada siklus I ketuntasan meningkat menjadi 62,5% dengan rata-rata nilai 75, dan pada siklus II mencapai 87,5% dengan rata-rata nilai 81,5. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan TGT efektif dalam mendorong ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta ketuntasan klasikal.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan metode TGT dipengaruhi oleh fleksibilitas guru dalam menyesuaikan mekanisme pelaksanaan. Evaluasi pada siklus I menunjukkan bahwa penggunaan sistem rebutan dalam permainan menimbulkan ketimpangan partisipasi antar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, modifikasi dengan menerapkan sistem giliran dalam permainan pada siklus II terbukti lebih efektif dalam menjamin keterlibatan semua anggota kelompok. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri dan aktif, sementara siswa yang dominan tetap dapat berkontribusi secara konstruktif. Kondisi ini menciptakan suasana kelas yang lebih seimbang, kolaboratif, dan kondusif untuk pembelajaran yang bermakna.

Dengan demikian, metode TGT yang diimplementasikan secara adaptif dan kontekstual dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan menulis siswa. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya desain pembelajaran yang tidak hanya menarik secara format, tetapi juga responsif terhadap dinamika kelas dan kebutuhan individual peserta didik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk tidak hanya

mengadopsi model TGT secara struktural, tetapi juga secara reflektif dan fleksibel, agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang adil, memberdayakan, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M., Fitriyah, R., & Hamidah, N. (2021). *The effectiveness of Team Games Tournament (TGT) in improving students' critical thinking and collaboration in English learning*. Journal of English Language Teaching and Linguistics, 6(2), 203–215.
- Azizah, N., & Nugroho, A. (2019). *Penerapan model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman struktur kebahasaan teks prosedur*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 19(1), 45–52.
- Harmer, J. (2004). *How to Teach Writing*. Pearson Education Limited.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Mulyani, L. (2023). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kreativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 35(1), 88–96.
- Nurdin, H., & Yuliani, D. (2020). *Team Games Tournament (TGT) to improve students' narrative writing skill in junior high school*. Journal of Language Teaching and Research, 11(3), 567–574.
- Pratiwi, E., & Handayani, N. (2020). *Strategi modifikasi permainan pada model TGT untuk pemerataan partisipasi siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2), 122–130.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Susilawati, R., Nugraha, E., & Lestari, D. (2022). *Implementasi model Team Games Tournament dalam meningkatkan kualitas tulisan siswa SMP*. Jurnal Bahasa dan Sastra, 10(2), 150–162.
- Tran, V. D. (2014). *The effects of cooperative learning on the academic achievement and knowledge retention*. International Journal of Higher Education, 3(2), 131–140.
- Yuliana, D. (2021). *Penerapan metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing, 7(1), 25

