

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA SISWA
KELAS XI IPA SMA N 1 BONAI DARUSSALAM**

Parida Hannum Lubis, Rita Arianti, dan Misra Nofrita
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Rokania
(Naskah diterima: 1 Juni 2020, disetujui: 28 Juli 2020)

Abstract

This research is motivated by the low activity and student learning outcomes in writing procedure texts in class XI science students of SMA N 1 Bonai Darussalam. This is because students are less enthusiastic, creative, and concentrated in learning to write procedure texts so that learning objectives are not achieved as expected. This study aims to describe the improvement of the process and learning outcomes of procedure text writing skills through the model Team Games Tournament (TGT) in class XI science students of SMA N 1 Bonai Darussalam. This type of research is classroom action research. This research method is qualitative and quantitative methods. The research subjects were class XI Science students totaling 28 people. The results of this study were (1) an increase in the quality of student activity from the first cycle which was in the quite good category with a score of 102 (36.43%) and increased in the second cycle to a good category with a score of 116 (42.43%), and (2) an increase in completeness of student learning outcomes from pre-cycle of 14.28% with a class average of 46.26, increased in cycle I by 50% with an average grade of 61.96%, and increased to 92.85% in the cycle II with a class average of 72.32. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the model Team Games Tournament (TGT) in writing procedure texts is able to improve the activities and learning outcomes of students in class XI Science of SMA N 1 Bonai Darussalam.

Keywords: Writing, procedure text, model Team Games Tournament (TGT)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menulis teks prosedur pada siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam. Hal ini disebabkan karena siswa kurang antusias, kreatif, dan konsentrasi dalam pembelajaran menulis teks prosedur sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sesuai yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur melalui model *Team Games Tournamen (TGT)* pada siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 28 orang. Hasil penelitian ini adalah (1) terjadi peningkatan kualitas aktivitas siswa dari siklus I yang berada pada kategori cukup baik dengan skor 102 (36,43%) dan

meningkat pada siklus II menjadi kategori baik dengan skor 116 (42,43%), dan (2) terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari prasiklus sebesar 14,28% dengan rata-rata kelas 46,26, meningkat pada Siklus I sebesar 50% dengan rata-rata kelas 61,96% , dan meningkat menjadi 92,85% pada Siklus II dengan rata-rata kelas 72,32. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournamen (TGT)* dalam menulis teks prosedur mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam.

Kata Kunci: Menulis, teks prosedur, model *Team Games Tournamen (TGT)*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia mempelajari kaidah bahasa yang baik dan benar. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik menguasai empat aspek keterampilan dalam berbahasa ada empat aspek yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dan saling melengkapi.

Salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari di kelas XI IPA SMA N Bonai Darussalam adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membacanya dapat memahami tulisan tersebut dengan baik. Hal ini, selaras dengan pendapat Dalman (2014:3) menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan atau menghibur.

II. KAJIAN TEORI

Menurut Tarigan (2008:22) mengatakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang di pahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut.

Berdasarkan pengamatan saya selama mengajar dikelas XI IPA SMA Negeri 1 Bonai Darussalam ditemukan beberapa permasalahan pada keterampilan menulis teks prosedur antara lain: (1) Siswa kurang mampu memilih diksi atau kata untuk menulis teks prosedur, (2) Siswa kurang terampil dalam menyusun kalimat yang efektif, (3) siswa kurang tepat dalam penggunaan ejaan (EBI), (4) siswa kurang terampil dalam menyusun kepaduan dan kesesuaian menyusun teks, (5) aktivitas siswa kurang mendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran, (6) kurangnya minat siswa dalam menulis, (7) guru kurang memvariasi-

kan model pembelajaran, (8) kurangnya pengetahuan siswa dalam menulis teks prosedur yang baik, (9) rendahnya minat baca siswa, dan (10) kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tes prosedur. Permasalahan di atas mengakibatkan rendahnya nilai siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam dalam menulis teks prosedur. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Hiliah,R., Bahriah, E. S., & Zidny, 2017).

Hal yang utama yang menyebabkan hasil menulis teks prosedur rendah ialah pada proses pembelajaran. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu pembelajarannya masih terpusat pada guru, karena guru masih menggunakan metode diskusi biasa. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis teks prosedur masih terkesan monoton, kurang menyenangkan sehingga siswa kurang termotivasi dan merasa bosan. Peran guru dalam proses pembelajaran di kelas sangatlah penting, guru harus dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran menulis teks prosedur berlangsung. Selain itu, guru harus terampil dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam menulis teks prosedur. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan

pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik(Hikmah, M., Anwar, Y., 2018). Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti mencoba menerapkan satu model yang bisa meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam menulis teks prosedur yaitu model *Team Games Tournament (TGT)*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi. (Soleh.,M.I.,Kurnia, D.,& Sunarya, 2017).

Model *Team Games Tournament (TGT)* sangat baik digunakan dalam menulis teks prosedur. Model TGT ini merupakan teknik berupa game akademik, dimana siswa akan merasakan pertandingan yang dihadirkan di kelas tersebut (Walfiani, W., Kurnia,D. & Irawati, 2016). Model ini memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari

siswa, (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) motivasi belajar lebih tinggi, (7) hasil belajar lebih baik, dan (8) teks prosedur dengan kalimat yang bersifat pada umumnya untuk membantu seseorang dalam memahami tata cara secara benar dan juga tepat, sehingga tujuan yang diharapkan tercapai dengan efisiensi dan efektif.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) belajar tim, (5) turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan (Astutik, T., & Abdullah, 2013). Melalui model *Team Games Tournament (TGT)* ini diharapkan hasil belajar siswa mencapai KKM yang ditetapkan sekolah tersebut. Rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) bagaimanakah kualitas peningkatan aktivitas siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam menulis teks prosedur?, dan (2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam menulis teks prosedur?.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam menulis teks prosedur dan pertemuan kedua tes unjuk kerja dalam menulis teks prosedur. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi siswa dan tes unjuk kerja menulis teks prosedur.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam yang berjumlah 28 siswa pada semester genap Tahun Ajaran 2019/2020. Berdasarkan analisis hasil tes menulis teks prosedur pada tes awal di prasiklus ditemukan nilai siswa banyak yang tidak mencapai KKM (65) sehingga perlu dilakukan perbaikan terhadap proses dan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 bulan dari bulan April 2020 s.d Juni 2020.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif untuk menganalisis data akti-

vitas siswa dan teknik kuantitatif digunakan untuk analisis hasil tes unjuk kerja siswa.

Siswa dikatakan tuntas secara individu jika daya serap siswa lebih dari atau sama dengan 65%. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika ketuntasan siswa dalam pembelajaran menulis teks ulasan novel sudah mencapai 90 % dari jumlah seluruh siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika hasil ketuntasan belajar siswa sudah mencapai kategori baik atau sangat baik. Nilai persentase ketuntasan siswa dianalisis dengan rumus berikut:

Persentase Ketuntasan= Jumlah siswa tuntas x 100 % Jumlah siswa seluruhnya

Kategori Penilaian:

91% \leq NR < 100% : Sangat Baik

81% \leq NR < 90% : Baik

71% \leq NR < 80% : Cukup

60% \leq NR < 70% : Kurang

IV. HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)*. Hasil penelitian ini mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dalam menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa. Berikut pemaparan hasil aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan

model *Team Games Tournament (TGT)* dalam menulis teks prosedur di kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam.

1) Aktivitas Belajar Siswa melalui Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)*

Aktivitas pembelajaran siswa dilakukan pengamatan oleh guru dalam proses pembelajaran selama 2 siklus. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini mengubah proses pembelajaran yang awalnya teacher center menjadi student center sehingga peserta didik dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator ((A'yuningsih, D. Q., Suardana, I, N., & Suwento, I, 2017). Indikator penilaian kualitas aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis teks prosedur dilakukan pada 10 aspek pengamatan yaitu sikap siswa menerima pembelajaran, keantusiasan siswa dalam pemahaman materi menulis teks prosedur, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas menulis teks prosedur dalam kelompok, partisipasi siswa dalam pembelajaran teks prosedur dalam kelompok, keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru dalam kelompok, ketekunan siswa dalam menulis teks prosedur dalam kelompok, kedisiplinan siswa dalam mengumpulkan tugas, ketepatan siswa dalam

menjawab pertanyaan dari guru dalam kelompok, minat siswa dalam menulis teks prosedur, minat siswa dalam menulis teks prosedur dalam kelompok, dan keaktifan siswa dalam menemukan sendiri contoh-contoh tentang menulis teks prosedur dan berpikir kritis dalam kelompok. Semua aspek penilaian aktivitas tersebut diberikan penilaian sebagai berikut : nilai 1= kurang baik ; 2 = cukup baik; 3 = baik ; dan 4 = sangat baik.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama mengajar di kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam pada prasiklus ditemukan sikap siswa dalam proses pembelajaran tidak mendukung tercapainya tujuan pembelajaran menulis teks prosedur. Siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran menulis teks prosedur, siswa kurang berminat dalam menulis teks prosedur, dan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa juga kurang tertarik dalam belajar teks prosedur. Pada prasiklus guru menerapkan model konvensional (metode ceramah) dalam menulis teks prosedur. Untuk mengatasi permasalahan ini maka perlu dilakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran agar nilai siswa dalam menulis teks prosedur meningkat dan mencapai KKM (65) yang diharapkan. Peneliti mencoba menerapkan model *Team Games*

Tournament (TGT) dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran siklus I maka kualitas aktivitas siswa ditemukan 102 skor berkategori (kurang baik) dengan persentase 36,43. Selanjutnya ditemukan 102 skor dengan persentase (cukup) persentase 36,43. Kemudian 72 skor berkategori baik dengan persentase (25,71), dan skor 4 berkategori (sangat baik) dengan persentase 1, 43. Pada siklus 1 aktivitas siswa cenderung berada pada kategori kurang baik dan baik. Kualitas tertinggi pada keantusiasan siswa dalam pemahaman materi menulis teks prosedur yaitu 15 siswa dan 15 siswa tekun dalam menulis teks prosedur. Aktivitas siswa yang belum berkualitas yaitu ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru hanya sebanyak 5 siswa yang berkategori baik dan ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru hanya 5 siswa yang berkategori baik. Kualitas pembelajaran masih berada kategori cukup baik, maka perlu dilanjutkan pada siklus II. Melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* ini di kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam mampu meningkatkan keantusiasan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Langkah-langkah penerapan model *Team Ga-*

mes *Tournament (TGT)* oleh guru dalam pembelajaran menulis teks prosedur adalah (1) guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran menulis teks prosedur sesuai KI dan KD yang telah ditetapkan kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar minat belajar siswa semakin meningkat; (2) guru mulai membagikan kelompok siswa dalam setiap kelompok terdapat 4/5 orang secara berbeda dan tingkat intelegensi; (3) guru menyiapkan meja yang digunakan untuk games dan turnamen; (4) guru menempatkan setiap kolompok pada meja yang telah disediakan; (5) guru menjelaskan pentingnya belajar menulis teks prosedur, menjelaskan tentang keterampilan yang akan dicapai, dan guru menjelaskan materi pembelajaran serta tugas dan tatacara mengerjakannya, (6) guru membagikan contoh teks prosedur dengan judul yang sama (judul : Cara mengoperasikan *Rice Cooker* untuk memasak nasi); (7) siswa mulai mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas; (8) siswa mulai melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi pembelajaran teks prosedur; (9) lalu guru melakuka game's dan turnamen kepada siswa secara individu dan kelompok; (10) guru menyelesaikan games dan turnamen tersebut.guru memberikan penghargaan kepada

siswa atau kelompok yang bisa menyelesaikan games lebih cepat dan tepat. Langkah-langkahnya yang tepat dalam menerapkan model pembelajaran TGT yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik serta guru mengaitkan pelajaran sekarang dengan yang terdahulu. (2) Guru menjelaskan langkah-langkah model TGT dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menyampaikan materi kepada peserta didik dengan media power point. (3) Guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar (setiap kelompok beranggotakan 4-6 orang peserta didik) dan menunjuk ketua kelompok. (4) Guru meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk berada di meja turnamen dan memberikan soal untuk di jawab. (5) Guru membagi peserta didik ke dalam meja turnamen dan membagikan soal-soal turnamen berdasarkan tingkat kesulitannya kepada masing-masing kelompok turnamen. (6) Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi (Mudrika., Wijaya, M., 2018).

Kemudian pada siklus II setelah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran menulis teks prosedur, kualitas aktivitas siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai juga meningkat lagi menjadi skor

116, dengan persentase 42, 43 % dengan kategori baik. Kualitas tertinggi terdapat pada ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru yaitu 15 siswa dan keaktifan siswa dalam menemukan sendiri contoh-contoh tentang menulis teks prosedur dengan berpikir kritis juga 15 siswa. Sedangkan aktivitas terendah yaitu tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas menulis teks prosedur dalam kelompok hanya 6 siswa yang berkategori baik. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari cukup baik menjadi baik. Guru akan menjadi “aktor” penentu keberhasilan peserta didik dalam mengadopsi dan menumbuh kembangkan nilai-nilai kehidupan (Rochmanto, 2015).

2) Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)*

Untuk mengetahui sejauh mana ilmu yang telah diserap dan dikuasai oleh siswa maka guru perlu melakukan suatu penilaian atau evaluasi (Momon Dt. Tanamir, 2016). Hasil tes menulis teks prosedur siswa dinilai berdasarkan 4 indikator penilaian yaitu: pemilihan judul, struktur teks prosedur, kalimat efektif, dan penggunaan ejaan bahasa Indone-

sia (EBI). Jumlah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam adalah 28 orang dan semuanya mengikuti tes unjuk kerja menulis teks prosedur. Berikut perbandingan hasil belajar siswa pada prasiklus dan siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus dan Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Prasiklus		Siklus I	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tuntas	4	14,30	14	50 %
Belum Tuntas	24	85,70	14	50%
Rata-rata kelas	28	46,28	28	61,96

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa pada prasiklus ketuntasan belajarnya sebesar 14,30 % dan belum tuntas sebesar 85,70 %. Sebanyak 24 siswa yang tidak tuntas mencapai KKM (65) dan 4 siswa tidak tuntas. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan perbaikan melalui tes unjuk kerja pada siklus I karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 90 %. Penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam menulis teks prosedur juga terbukti meningkatkan nilai rata-rata kelas dari 46,28 menjadi 61,96. Ketuntasan siswa meningkat pada siklus 1 menjadi 50 % dan tidak tuntas 50 %. Dalam penerapan teks prosedur masih banyak siswa yang

tidak mampu memilih judul, menulis struktur teks prosedur sesuai dengan struktur teks, menulis kalimat efektif, dan penggunaan EBI pada siklus I juga masih belum tepat.

Pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswapun meningkat dibandingkan siklus I yaitu 92,85 % dengan nilai rata-rata kelas 72,32. Pada siklus II ini 26 siswa tuntas dalam tes keterampilan menulis teks prosedur, dan 2 siswa tidak tuntas. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian 90 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model ***Team Games Tournament (TGT)*** mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model ***Team Games Tournament (TGT)*** dalam menulis teks prosedur mampu meningkatkan kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam. Model pembelajaran ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan meningkatkan komunikasi matematis siswa dengan baik dalam bekerja sama, berpendapat maupun dalam bersaing secara sehat antarsesama temannya (Sanusi, N.M., & Widyaningsih,

2014). Berikut paparan kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa.

1) Kualitas Aktivitas Siswa

Kualitas aktivitas siswa pembelajaran menulis teks prosedur dipengaruhi oleh pengelolaan kelas guru dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu mengelola kelas dan menerapkan model yang sesuai dengan materi teks prosedur yang diajarkan agar bisa memperbaiki aktivitas siswa dalam belajar. Proses belajar aktif apabila siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat serta suasana dalam keadaan kondusif. Proses belajar perlu didukung dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa (Arrumaisha, Z., Nurmiyati., Muzzazinah., & Untari, 2018). Berdasarkan aktivitas belajar siswa yang sudah dideskripsikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa model ***Team Games Tournament (TGT)*** mampu meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa pada setiap siklusnya. Berikut perbandingan aktivitas belajar siswa dalam menulis teks prosedur.

Tabel 2. Rekapitulasi Kualitas Aktivitas Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan II

Aspek	Aktivitas Siswa Setiap Siklus	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	102	116
Persentase	36,43%	42,43%
Kategori	Cukup Baik	Baik

Berdasarkan kualitas aktivitas belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada Siklus I kualitas aktivitas belajar siswa mendapat poin 102 (skor 2) berkategori cukup baik dengan persentase 36,43% dan meningkat pada siklus II menjadi poin 116 (skor 3) dengan persentase 42,43% berkategori baik. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada diagram 1 berikut ini.

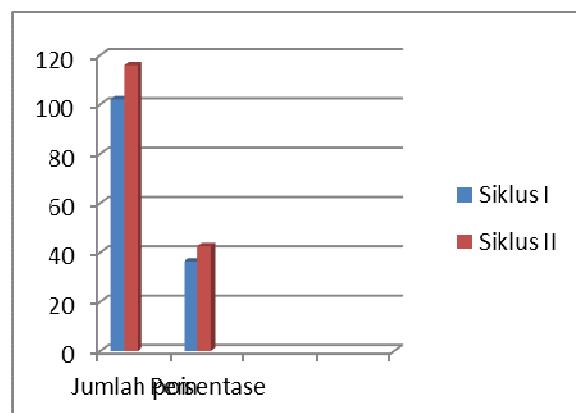


Diagram 1. Perbandingan Peningkatan Kualitas Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

2) Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang berkelanjutan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Perbandingan peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, II

Aspek	Hasil Siklus		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (%)	14,28 %	50 %	92,85 %
Rata-rata Kelas	46,28	61,96	72,32

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa penerapan model **Team Games Tournament (TGT)** mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam dalam menulis teks prosedur. Hal ini terbukti dari terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada prasiklus ketuntasan hasil belajar yaitu 14,28 % dengan nilai rata-rata kelas 46,28 meningkat pada siklus I menjadi 50 % dengan nilai rata-rata kelas 61,96 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92,85 % dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72,32. Untuk lebih jelasnya perbandingan ketuntasan hasil belajar tersebut bisa dilihat pada diagram 2 berikut ini.

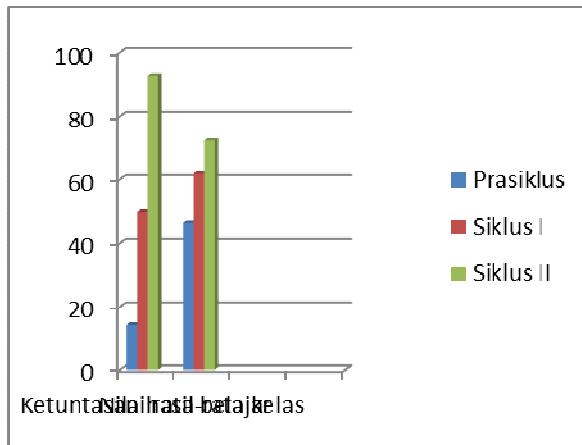


Diagram 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan II

Berdasarkan diagram 2 dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar yang teratur pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dengan baik pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model **Team Games Tournament (TGT)** mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam dalam pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur. Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 90 %.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model **Team Games Tournament (TGT)** dalam pembelajaran menulis teks

prosedur mampu meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa yaitu dari siklus I berkategori cukup baik menjadi kategori baik pada siklus II. (2) Penerapan model **Team Games Tournament (TGT)** mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar dari prasiklus sebesar 14,28 % dengan nilai rata-rata 46,28, siklus I sebesar 50 % dengan nilai rata-rata 61,96 dan siklus II sebesar 92,85 % dengan nilai rata-rata 72,32. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model **Team Games Tournament (TGT)** dalam menulis teks prosedur mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA N 1 Bonai Darussalam.

DAFTAR PUSTAKA

A'yuningsih, D. Q., Suardana, I, N., & Suwento, I, M. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 37–47.

Arrumaisha, Z., Nurmiyati., Muzzazinah., & Untari, S. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura.

- Proceeding Biology Education Conference, 15(1), 146–152.*
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD, 1(2), 1–11.*
- Dalman, 2014. Keterampilan Menulis . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & R. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi, 5(1), 46–56.*
- Hiliashih,R., Bahriah, E. S., & Zidny, R. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) pada Materi Redoks untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan), 2(1), 25–39.*
- Momon Dt. Tanamir. 2016. Hubungan minat terhadap bentuk tes dan gaya belajar siswa dengan hasil belajar geografi di sma negeri kabupaten tanah datar. *Jurnal Curricula, 1(2), 41–51.*
- Mudrika., Wijaya, M., & S. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X MIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri). *Jurnal Chemica, 19(1), 75–86.*
- Rochmanto, Y. 2015. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII dengan Memanfaatkan Facebook sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Educational Social Studies, 4(1), 1–7.*
- Sanusi, N.M., & Widyaningsih, F. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jurnal Unimus, 1(2), 17–23.*
- Soleh.,M.I.,Kurnia, D.,& Sunarya, D. T. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah, 2(1), 2101–2110.*
- Tarigan.H.G. 2008. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Walfiani, W., Kurnia.,D. & Irawati, R. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. *Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 191–201.*