

# **The Implementation of Practical Method Based on Team Games Tournament (TGT) Approach in Learning English to the Tenth Class Students at MA Al-Hidayah Jenu Tuban**

**Ali Fauzi**

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Email: alifauzi417@gmail.com

## **Abstrak**

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama di Indonesia yang dianggap penting dalam transfer dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni serta membangun hubungan antar negara. Tujuan pengajaran bahasa Inggris di SMA Islam adalah untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Pengajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat dilakukan secara integratif untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurangnya perhatian terhadap keterampilan berbahasa tertentu dapat menyebabkan penguasaan bahasa Inggris siswa tidak seimbang. Namun, selain menggunakan model pengajaran biasa, untuk meningkatkan keterampilan siswa dan menciptakan situasi proses belajar mengajar yang menyenangkan, disarankan bagi guru bahasa Inggris untuk membuat variasi pengajaran dengan menggunakan model tertentu yang menurutnya cocok untuk siswa. Salah satu model pengajaran bahasa Inggris adalah metode praktis berdasarkan turnamen permainan tim. Model ini dianggap menyenangkan karena merupakan kombinasi lucu antara kolaborasi, permainan, dan turnamen. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin mempelajari tentang “Implementasi Metode Praktis Berbasis Pendekatan Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas Sepuluh di MA Al-Hidayah Jenu – Tuban. Penelitian ini berbentuk analisis deskriptif yang artinya peneliti menguraikan apa yang ditemukannya di dalam kelas dan mengungkapkannya untuk membuktikan kebenaran asumsinya. Ia mencoba mencari data dan mengolahnya serta hanya menjelaskan temuannya. Dia menganalisis dan menjelaskan tentang penerapan metode praktis berdasarkan turnamen permainan tim (TGT) dalam pengajaran bahasa Inggris. Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis dan metode deskriptif-kualitatif. Artinya, ia hanya memaparkan data penelitian dan temuan penelitian dalam bentuk tulisan, kalimat, dan paragraf; dia tidak mendeskripsikan dan menganalisis yang berbentuk angka. Hasil penerapan metode praktik berbasis turnamen permainan tim dalam pengajaran bahasa Inggris adalah positif dan bermanfaat.

**Kata Kunci:** Metode Praktikum, TGT, Pembelajaran Bahasa Inggris

## **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan sarana untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan pikiran. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama di Indonesia yang dianggap penting dalam transfer dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta membangun hubungan antar negara (Fauzi, 2021: 24). Mengingat pentingnya bahasa Inggris sebagai alat komunikasi sekaligus cara menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pemerintah Indonesia memberikan kedudukan khusus dalam Kurikulum Sekolah Menengah Atas (MA) Islam. Hal ini dibuktikan dengan bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib di Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SMA Islam

adalah untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis yang menekankan pada kemampuan pemahaman bahasa yang digunakan baik di tempat kerja maupun di lingkungan Akademik. Keempat keterampilan berbahasa tersebut diajarkan secara terpadu yang penekanannya adalah pada bagaimana siswa dapat menyelesaikan soal-soal Ujian Nasional.

Sehubungan dengan tuntutan di atas, guru Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah lebih fokus pada pengajaran Bahasa Inggris lebih pada bagian atau pemahaman, penguasaan kosakata dan Struktur (model pengeboran). Biasanya guru Bahasa Inggris mengajar siswanya dengan menggunakan metode ceramah, Diskusi (Tanya Jawab) dan proyek pekerjaan rumah. Ia menekankan pengajaran pada keterampilan membaca, tata bahasa, dan struktur. Untuk mengajarkan tata bahasa dan struktur dia menggunakan model pengeboran. Jumlah siswa kelas X sebanyak 33 siswa dan waktu pengajaran dua jam sesi atau 80 menit dalam satu minggu. Padahal, jika dicermati, waktunya cukup terbatas. Karena keterbatasan waktu, maka guru hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan pekerjaan rumah. Akibatnya terkesan membosankan karena tidak ada variasi model atau pendekatan pembelajaran padahal guru juga pernah menerapkan model atau pendekatan lain.

Apalagi di era modern, selain empat keterampilan membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara, siswa juga diminta memiliki empat kompetensi wajib atau 4C yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif, komunikasi dan kolaborasi. Oleh karena itu, pekerjaan guru semakin banyak sehingga dalam proses belajar-mengajar banyak kita temukan permasalahan dan banyak hal yang tidak dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan harapan kita. Permasalahan tersebut disebabkan oleh banyak faktor seperti terbatasnya waktu mengajar, kesamaan metode, model dan pendekatan mengajar, sulitnya materi pembelajaran dan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Padahal dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki siswa (Hikmah, dkk, 2018: 3).

Pada zaman dulu, pengajaran bahasa Inggris di kelas bergantung sepenuhnya pada guru (Teacher Centered) dan bisa membentuk karakter yang pasif dan kurang partisipatif. Namun kini telah terjadi pembaharuan di bidang pengajaran baik dari segi metode, pendekatan, strategi dan media. Dalam pengajaran bahasa Inggris, guru mempunyai peranan yang sangat penting karena dia adalah tokoh kunci dalam pembelajaran bahasa dan mempunyai banyak kesempatan untuk menciptakan berbagai kegiatan pengajaran. Kreativitas guru akan sangat berperan dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa SMA Islam, seorang guru bahasa Inggris harus menemukan dan membuat berbagai kegiatan dan menerapkannya di kelas mereka. Guru hendaknya bijaksana dalam mengambil keputusan dalam memilih kegiatan mengajar,

kegiatan belajar siswa, bahan ajar, media, metode dan pendekatan yang memungkinkan sebanyak mungkin siswa memperoleh tujuan pada tingkat pencapaian yang dapat diterima dalam jumlah yang wajar. waktu (Kemp, 1977: 56). Guru juga perlu mengetahui kelebihan dan kekurangan alternatif metode, teknik, pendekatan, media dan berbagai materi yang akan dipilih berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Dalam mengajar, guru diminta memvariasikan cara mengajar; ia harus memperhatikan cara yang dilakukannya dalam menjadikan siswa matang dan mandiri dalam berpikir. Kematangan dan kemandirian berpikir dapat dibangun dengan menciptakan situasi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Oleh karena itu, guru diminta secara fungsional untuk memilih cara yang tepat dalam mengajar dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengenal sehingga membentuk satu kesatuan. Rasa persatuan akan tumbuh jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dan belajar dalam kelompok (Saadjat, 2021: 64). Hal ini tentunya dilakukan untuk meminimalisir kebosanan yang dialami siswa dan hal ini harus dilakukan dengan menerapkan model atau pendekatan baru yang dianggap penting untuk mengubah situasi kelas menjadi lebih baik. Implementasinya tidak hanya pada kegiatan pembelajaran saja tetapi guru juga harus merancang dengan sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran walaupun implementasinya tidak dapat berdiri sendiri tetapi juga dipengaruhi oleh objek lain (Rosyad, 2019: 176) . Model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada aspek keterampilan sosial, aspek kognitif dan sikap adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai metode pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi (Sugiata, 2018: 79). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang peneliti usulkan adalah Team Games Tournament yang disingkat TGT.

Turnamen Permainan Beregu (TGT) adalah struktur untuk mengatur ulang kelas menjadi empat atau lima tim beranggotakan, masing-masing memiliki anggota dari semua tingkat pencapaian. Prosedur pengurutan peringkat digunakan untuk membentuk tim dengan kemampuan yang sebanding. Tim duduk bersama dan secara teratur terlibat dalam sesi bimbingan sejawat untuk persiapan turnamen TGT. Permainan latihan keterampilan dimainkan selama turnamen mingguan. Mereka fokus pada tujuan yang diajarkan pada saat itu. Selama permainan, siswa bersaing secara individu sebagai wakil dari timnya melawan dua atau tiga siswa lain yang memiliki kemampuan sebanding. Di setiap meja permainan, siswa yang berkompetisi menjawab pertanyaan untuk menunjukkan penguasaan keterampilan tertentu. Poin diberikan berdasarkan kinerja di setiap meja sehingga siswa yang berprestasi rendah dapat mencetak poin yang sama banyaknya atau lebih banyak untuk timnya seperti siswa yang berprestasi tinggi (De Vries, 1990: xi). Team Games

Tournament merupakan model pembelajaran Cooperative yang dapat melatih keaktifan siswa karena dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dalam bermain game bersama anggota tim lainnya untuk mendapatkan tambahan poin atas nilai timnya. Dalam Team Games Tournament, proses Belajar Mengajar dilakukan sambil bermain untuk menciptakan keaktifan siswa di dalam kelas. Bermain dinilai baik karena dapat merangsang minat siswa dalam kegiatan kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan mempunyai minat belajar (Sugiata, 2018:79). Turnamen Permainan Tim adalah cara yang menyenangkan dan menarik untuk mempromosikan pembelajaran dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di kalangan siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif team games turnamen diharapkan guru dapat memotivasi siswa dan mengusir kebosanan dari situasi kelas karena model pembelajarannya berisi permainan dan turnamen di dalam kelas yang mana pemenangnya akan mendapatkan reward, sehingga siswa akan mendapatkan reward. termotivasi untuk menjadi yang terbaik. Dengan adanya turnamen yang dinilai dapat menciptakan persaingan yang baik, diharapkan guru dapat memotivasi siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Dalam membahas penerapan metode Praktik berbasis turnamen permainan tim dalam pembelajaran bahasa Inggris, peneliti mendasarkan pendapatnya pada teori para ahli. Metode adalah cara melakukan sesuatu dan praktik adalah sesuatu yang berkaitan dengan praktik, jadi metode Praktis berarti cara melakukan sesuatu dalam bentuk praktik (Hornby, 1980: 533 dan 653). Dalam pembelajaran bahasa, metode digunakan untuk mengungkapkan keseluruhan garis besar proses belajar mengajar. Prosesnya terdiri dari beberapa kegiatan yang disusun secara sistematis berdasarkan pendekatan yang didasarnya. Metode bersifat prosedural, namun teknik bersifat operasional. Penerapan teknik didasarkan pada proses sistematis dalam metode (Haerazi, 2011:40). Sedangkan pendekatan adalah suatu sikap, pandangan atau keyakinan terhadap sesuatu yang biasanya berbentuk asumsi atau sekumpulan asumsi yang saling berhubungan, dalam hal ini tentang pembelajaran bahasa (Haerazi, 2011: 40). Pendekatan merupakan unsur utama dalam proses belajar mengajar dan pendekatan tersebut digambarkan dalam bentuk metode. Kemudian metode diungkapkan dan diwujudkan dalam suatu teknik dan teknik ini merupakan sarana utama dalam proses belajar mengajar karena merupakan tahap operasional dan pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memilih judul penelitiannya, "Implementasi Metode Praktik Berbasis Pendekatan Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Kelas Sepuluh di MA Al-Hidayah Jenu – Tuban. Rumusan masalahnya adalah bagaimana penerapan metode praktik berbasis pendekatan team games tournament (TGT) dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas sepuluh di MA Al-Hidayah Jenu–Tuban?. Sementara itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode praktis berbasis

pendekatan team games tournament (TGT) dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas sepuluh di MA Al-Hidayah Jenu-Tuban. Dengan membahas metode praktik pembelajaran bahasa Inggris berbasis Team Games Tournament diharapkan menghasilkan pembelajaran yang interaktif, melibatkan siswa secara aktif dan melatih karakter secara kolaboratif.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan strategi inkuiiri yang menekankan pada penemuan makna, konsep, ciri-ciri, gejala dan deskripsi suatu fenomena, alamiah dan holistik serta disajikan secara naratif (Yusuf, 2017: 329). Artinya peneliti tidak perlu memberi nomor pada data dan temuan penelitiannya. Beliau hanya menguraikan data tentang metode praktik, pendekatan team games tournament (TGT) dan penerapan metode praktik berdasarkan pendekatan team games tournament (TGT) dalam pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk kata, kalimat, dan paragraf. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis dimana peneliti berusaha mencari dan menafsirkan fakta dan sebab-sebab berdasarkan fenomena yang ada di kelas dan pandangan peneliti meskipun mungkin subjektif (Arifin, 1994: 46-47) . Karena peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis dan harus menafsirkan fenomena yang ada di kelas, maka ia menggunakan hermeneutika - suatu metode dalam memahami dan menafsirkan fenomena - dalam pembahasan dan deskripsi data (Ratna, 2004: 44-45 ). Artinya peneliti mencoba mengamati penggunaan Metode Praktis berdasarkan Team Games Tournament (TGT) dalam pengajaran bahasa Inggris kepada siswa Kelas Sepuluh MA Al-Hidayah berdasarkan interpretasinya sendiri. Sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif-kualitatif. Artinya dia hanya menguraikan data dan temuan penelitiannya tentang penggunaan metode praktis berdasarkan turnamen permainan tim (TGT) dalam pengajaran bahasa Inggris kepada siswa kelas sepuluh di MA. Al-Hidayah. Metode analisis menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi di kelas pada saat proses belajar mengajar melalui pengumpulan data, analisis data dan interpretasi data sehingga penelitian tersebut valid dan dapat diandalkan (Surahmad, 1972: 131).

Dalam penelitian, peneliti berfungsi sebagai instrumen utama yang mendeskripsikan data, lebih menekankan pada proses daripada hasil, memusatkan perhatian pada pokok-pokok, membahas temuan penelitian dan mendeskripsikan seluruh temuan sedemikian rupa (Moleong, 2017 4 -8). Datanya berupa fenomena-fenomena yang terjadi di kelas sebelum, selama, dan setelah kelas bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berbentuk penelitian kepustakaan. Ia mencari data dari berbagai literatur untuk mendapatkan teori dan prinsip pengajaran serta teori penelitian sebagai data sekunder yang digunakan sebagai sarana untuk mendeskripsikan data penelitian dan temuan penelitian (Arikunto, 2002:23). Artinya peneliti mendeskripsikan penerapan

metode praktis berbasis Team Games Tournament (TGT) dalam pengajaran bahasa Inggris dengan mempertimbangkan fenomena yang ada di kelas dan menggunakan pendapat para ahli untuk memperkuat uraiannya. Setelah mengumpulkan data, peneliti kemudian menganalisis data dalam tiga tahap. Yang pertama adalah reduksi data—proses pemilihan, pemfokusan, dan transformasi data yang mendukung deskripsi. Ia kemudian mereduksi data-data yang menurutnya tidak relevan dengan pembahasan. Yang kedua adalah tampilan data. Ia menampilkan data dalam bentuk deskripsi data. Artinya dia menggambarkan semua data dan temuannya ketika guru menggunakan metode praktis berdasarkan Team Games Tournament (TGT) dalam pengajaran bahasa Inggris. Yang ketiga adalah kesimpulan data. Ia menyimpulkan pembahasan berdasarkan fakta dan fenomena yang terjadi (Miles dan Huberman, 1984: 48-51).

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2023 sampai dengan 11 Maret 2023. Objek penelitiannya adalah siswa kelas X MA jurusan IPS. Al-Hidayah Jenu-Tuban yang jumlah santrinya sebanyak 33 santri. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Ia mengamati apa yang ia lihat, alami, dan dengar selama proses belajar mengajar di kelas. Data yang diperoleh dari observasi ini merupakan bukti pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan reaksi terhadap penerapan pendekatan pembelajaran team games turnamen (TGT) serta perubahan yang terjadi selama proses belajar mengajar. Sedangkan teknik dokumentasi dalam hal ini berupa data siswa, rencana program pembelajaran serta kondisi dan suasana kelas pada saat proses belajar mengajar bahasa Inggris. Untuk memperkuat dan melengkapi data penelitian, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru bahasa Inggris sehingga ditemukan informasi nyata tentang penerapan metode praktik berbasis turnamen permainan tim dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. *Teams Game Tournament***

*Teams Game Tournament* tim adalah cara yang menyenangkan dan menarik untuk mendorong pembelajaran dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di kalangan siswa. Namun, terdapat informasi latar belakang umum mengenai manfaat menggunakan TGT di kelas dan bagaimana turnamen tersebut dapat digunakan untuk mendorong pembelajaran. Penerapan TGT dalam mata pelajaran bahasa Inggris menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir sebagai sarana untuk melibatkan siswa, mendorong pembelajaran, dan mendorong kerja tim. Penggunaan permainan di kelas bukanlah hal baru, namun memasukkan TGT ke dalam kurikulum terbukti menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar. Salah satu manfaat utama penerapan turnamen permainan tim pada mata pelajaran bahasa Inggris adalah dapat

membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi stres bagi siswa. Penggunaan permainan dapat memberikan jeda dari metode pengajaran tradisional dan dapat membantu siswa bersantai dan bersenang-senang saat belajar. Selain itu, permainan tim dapat digunakan untuk memperkuat dan menerapkan konsep dan keterampilan yang diajarkan di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Manfaat lain dari TGT adalah mendorong kolaborasi dan kerja tim di antara siswa. Dengan membagi kelas menjadi beberapa tim, siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja sama, berbagi ide, dan belajar satu sama lain. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi dan interpersonal mereka tetapi juga membantu mereka mengembangkan rasa persahabatan dan dukungan satu sama lain. Permainan tim dapat digunakan sebagai bentuk penilaian untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Selain itu, TGT juga memberikan kesempatan untuk penilaian dan umpan balik. Artinya, guru dapat menggunakan permainan ini untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi pengajarannya dan menyesuaikan pengajarannya untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. Penggunaan permainan tim di kelas telah terbukti memberikan beberapa manfaat, antara lain:

(a) Mempromosikan keterlibatan dan motivasi.

Permainan tim dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

(b) Mendorong kolaborasi dan kerja sama tim.

Permainan tim mengharuskan siswa untuk bekerja sama, yang dapat membantu mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerja tim mereka.

(c) Meningkatkan hasil belajar.

Permainan tim dapat digunakan untuk memperkuat dan menerapkan konsep dan keterampilan yang diajarkan di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

## 2. Penerapan Metode Praktikum berbasis Teams Game Tournament pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran kooperatif berbasis TGT merupakan model yang mudah diterapkan, memerlukan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran antar siswa dan mengandung unsur bermain. Dalam pendekatan ini, guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 – 5 siswa secara heterogen, baik dari segi prestasi, akademik, jenis kelamin, ras atau etnis. Komponen dalam turnamen permainan beregu adalah penyajian materi pelajaran, pembentukan tim, permainan, penyelenggaraan turnamen dan pemberian penghargaan kepada kelompok. Saat menerapkan

permainan tim dalam mata pelajaran bahasa Inggris, penting juga untuk mempertimbangkan kebutuhan dan minat khusus siswa, serta sumber daya yang tersedia. Jika diperlukan, guru juga dapat mempertimbangkan untuk menggabungkan teknologi, seperti permainan online interaktif, untuk meningkatkan pengalaman belajar. Namun, penerapannya juga akan bergantung pada berbagai faktor seperti sumber daya yang tersedia, ukuran kelas, dan preferensi guru. Komponen penggunaan turnamen permainan tim dapat dijelaskan dalam beberapa langkah di bawah ini:

(a) Menentukan tujuan.

Guru dapat memulai dengan menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui turnamen. Misalnya, dia mungkin ingin meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan pemahaman siswa dalam bahasa Inggris. Dia mungkin juga ingin mendorong kerja tim, pemikiran kritis, dan kreativitas.

(b) Membuat tim.

Guru membagi kelas menjadi beberapa tim yang masing-masing terdiri dari 3-5 siswa. Ia mencoba menciptakan tim yang beragam yang mencakup siswa dengan kekuatan dan kelemahan berbeda.

(c) Memilih permainan.

Guru memilih permainan yang selaras dengan tujuannya dan sesuai dengan tingkat siswa. Beberapa contoh permainan bahasa Inggris antara lain Scrabble dan tebak kata.

(d) Menjelaskan peraturan.

Sebelum memulai turnamen, guru menjelaskan aturan permainan dan sistem penilaian. Ia harus memastikan bahwa setiap tim memahami aturan dan memiliki peluang yang sama untuk menang.

(e) Menjadwalkan permainan.

Guru menetapkan jadwal permainan dan memastikan bahwa setiap tim memiliki kesempatan untuk bermain melawan tim lainnya. Dia juga dapat memberikan poin untuk setiap pertandingan berdasarkan kinerja tim.

(f) Melacak kemajuan.

Guru melacak kemajuan dan poin masing-masing tim sepanjang turnamen. Dia bisa menggunakan papan skor atau grafik untuk menampilkan klasemen.

(g) Pemberian hadiah.

Di akhir turnamen, dia memberikan hadiah kepada tim pemenang dan pemain berprestasi lainnya. Ini dapat mencakup sertifikat, medali, atau hadiah kecil lainnya.

Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelas yaitu siswa kelas X IPS yang berjumlah 33 siswa. Ia menyederhanakan langkah-langkahnya sesuai dengan keterbatasan waktu.

Tahapan pembelajaran bahasa Inggris dengan metode praktik berbasis turnamen permainan tim adalah sebagai berikut:

#### **A. Fase pertama**

Pada tahap pertama ini, guru menentukan tujuan pembelajaran. Ia ingin meningkatkan kemampuan pemahaman dalam pembelajaran bahasa Inggris. Beliau mengawali pembelajaran dengan menyapa siswa dengan mengucapkan “Assalamu’alaikum”, “Selamat pagi semuanya”, dan siswa menjawab, “Wa’alaikum salam”, “kami baik-baik saja, terima kasih, dan kamu?”. “Saya cukup baik”, jawab guru. Guru kemudian membuka pertemuan dan memperkenalkan pokok bahasan yang akan mereka bahas dalam pertemuan tersebut. Ia mengatakan bahwa ia akan menerapkan metode praktis berdasarkan turnamen permainan tim dan ia menjelaskan tentang hal ini dimana siswa harus bekerja dalam tim secara kooperatif dalam menerjemahkan bagian tersebut, menanggapi dan menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar. Guru memberikan materi pelajaran yang telah disiapkannya di kertas. Tim yang berhasil menerjemahkan dan menjawab soal akan mendapat skor 10 dan seterusnya. Tim yang tercepat dan paling benar dalam menerjemahkan dan menjawab soal serta memperoleh nilai terbanyak akan mendapat penghargaan menjadi juara pertama, kedua, dan ketiga berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing tim.

#### **B. Fase Kedua**

Pada fase ini, guru membentuk tim dan mempersiapkan pembelajaran tim. Dia membagi kelas menjadi beberapa tim yang masing-masing terdiri dari 3-5 siswa. Ia mencoba menciptakan tim yang beragam yang mencakup siswa dengan kekuatan dan kelemahan berbeda. Karena jumlah siswanya 33 orang, maka guru membaginya menjadi 11 tim. Setelah guru membuat tim, selanjutnya guru menjelaskan cara kerja dan tanggung jawab setiap siswa dalam tim. Ia juga menyerahkan kertas kosong tersebut kepada tim yang dapat mereka gunakan sebagai konsep menerjemahkan dan menjawab pertanyaan. Dia kemudian (1) memberikan bagian pendek atau panjang kepada tim, (2) meminta mereka untuk membaca dengan hati, dan (3) meminta mereka untuk menerjemahkan bagian tersebut dan menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar. Contoh teksnya dapat dilihat dibawah ini:

**Read the Passages and Answer the questions below:**

### **An Exciting Trip**

I have just received a letter from my brother, Tim. He is in Australia. He has been there for six months. Tim is an engineer. He is working for a big firm and he has already visited a great number of different places in Australia. He has just bought an Australian car and has gone to Alice Springs, a small town in the center of Australia. He will soon visit Darwin. From there, he will fly to Perth. My brother has never been abroad before, so he is finding this trip very exciting.

1. What has the writer just received from his brother, Tim?
2. Is Tim an engineer, or is he a doctor?
3. How long has he been in Australia?
4. Has he already visited many places or not?
5. Where is he now?
6. Has Tim ever been abroad before or not?
7. Is he enjoying his trip very much or not

### **The Advantages of Much Reading**

When we entered the elementary school, the teacher taught us reading. After six years of studying, we can read very easily. The enjoyment of reading must be renovated seriously. How can we establish that enjoyment? There are many ways to build the hobby of reading. Founding libraries is one of the answers. Printing all kinds of cheap books is another way to establish the reading interest. Newspapers that reach the villages are important means to create reading habit. The government has been working hard to wipe out the illiteracy. The illiteracy is an obstruction of development.

Why should we read much? There are many advantages of reading. Books are good teachers. By reading we enlarge our knowledge of everything. We can absorb the knowledge of the developed countries. We can compare their knowledge with ours. If we feel ours is lower, we can study from them. From the newspapers people know that American astronauts have landed on the moon. Some books tell us the way to produce much rice and other crops in small land. The use of fertilizers, good irrigation system and good seed are found in the agricultural books. Geography books explain the way to prevent floods in the wet season. They also tell us the danger of blindly wood cutting. The woods may be bare, the earth is not able to hold the rain, and the floods cannot be prevented.

Other books inform us how to cure many kinds of diseases. The discoveries of new medicines help us live healthily. The Ministry of Health explains the advantages of the family planning. Having only two children could make people live happier. Books about sports can be found easily. Those books tell us how to practice many kinds of sports correctly. Reading always gives us a lot of advantages.

1. Why should the enjoyment of reading be renovated?
2. How can we establish the hobby of reading?
3. What is the function of a library?
4. The illiteracy is an obstruction of development. Given a short explanation.
5. How can cheap books establish the reading interest?
6. There are many advantages of reading. Give some examples!
7. What may we have by reading?
8. How do people know that American astronauts have landed on the moon?
9. What do geography books explain?
10. What do books of sports tell us?

## **C. Fase Ketiga**

Pada fase ini guru mengadakan turnamen. Turnamen adalah struktur bagaimana permainan dimainkan. Ia menyiapkan 11 meja sebagai tempat turnamen dan ia meletakkan kertas kosong di setiap meja untuk menerjemahkan dan menjawab soal. Guru menyiapkan dua bagian, pendek dan

panjang dan 17 pertanyaan. Karena materi pelajarannya adalah terjemahan dan soal-soal, maka ia membagi permainan turnamen menjadi dua sesi; sesi pertama adalah kalimat pendek, dalam hal ini tim harus menerjemahkan dan menjawab pertanyaan dan sesi kedua merupakan kalimat panjang, dalam hal ini tim harus menerjemahkan dan menjawab pertanyaan.

#### **D. Fase Akhir**

Fase terakhir adalah tahap rekognisi tim. Setelah semua tim menjawab kuis dan masing-masing tim mendapatkan skor, guru kemudian mengevaluasi dan meminta semua tim memberikan kesimpulan tentang proses belajar mengajar bahasa Inggris. Walaupun seluruh siswa terlihat lelah setelah turnamen, namun mereka terlihat sangat antusias mengikuti permainan dan mengerjakan kuis. Pada fase ini pula guru menutup pertemuan dengan mengucapkan perpisahan kepada siswa. Dia mungkin berkata, “Mari kita akhiri pertemuan kita dengan mengucapkan Alhamdulillah dan sampai jumpa minggu depan.” Siswa menjawab, “Alhamdulillah, sampai jumpa lagi Pak.” “Terima kasih banyak atas pembelajaran yang menyenangkan.”

Secara keseluruhan, penerapan TGT dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas sepuluh di MA Al-Hidayah Jenu Tuban dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan hasil belajar di kalangan siswa. Pendekatan TGT dapat menjadi cara yang menyenangkan dan efektif untuk mendorong pembelajaran dan kerja tim dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Namun model pembelajaran kooperatif berupa metode praktik berbasis turnamen permainan tim dalam pembelajaran bahasa Inggris mempunyai kelebihan dan kekurangan. Keuntungannya adalah:

- (a) Siswa mendapatkan lebih banyak kebanggaan dan kepuasan dalam belajar bahasa Inggris.
- (b) Siswa menjadi lebih rajin belajar agar memperoleh nilai yang baik.
- (c) Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan gagasan.
- (d) Siswa lebih berani maju mengemukakan pendapat atau analisisnya.
- (e) Siswa rajin mengerjakan pekerjaan rumah dan menyerahkannya tepat waktu.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif dengan metode praktis berbasis team games turnamen dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah:

- (a) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil secara acak memakan banyak waktu.
- (b) Adanya siswa yang menentang aturan seperti ribut dan gaduh menjadikan pembelajaran kurang kondusif.
- (c) Guru membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan peralatan permainan.
- (d) Guru harus memilih materi pelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran.
- (e) Guru harus mempersiapkan seluruh unsur pembelajaran dengan baik sebelum model diterapkan.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

*Teams Game Tournament* menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk mendorong pembelajaran dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat di kalangan siswa. Model pembelajaran kooperatif ini sangat cocok digunakan oleh siswa Madrasah Aliyah karena mereka dapat belajar bahasa Inggris sambil melakukan permainan. Ada baiknya untuk membuat variasi pembelajaran bahasa Inggris agar tidak terjadi kebosanan. Cara penerapan metode praktik berbasis turnamen permainan tim dalam pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dengan menentukan tujuan, membentuk kelompok, bermain game, mengadakan turnamen dan melakukan evaluasi. Karena model yang baik, metode praktik berdasarkan turnamen permainan tim dalam pembelajaran bahasa Inggris akan menghasilkan keterlibatan dan motivasi siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, menghasilkan peningkatan keterampilan bahasa seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dikalangan siswa, hasilnya dalam peningkatan keterampilan sosial dan kolaborasi antar siswa, menunjukkan prestasi akademik yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang menerima metode pengajaran tradisional.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arifin, Imron (ed). 1994. *Penelitian Kualitatif dalam Ilmu-ilmu Sosial dan Keagamaan*. Malang: Kalimasada Press.
- Arikunto, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- De Vries, David L, et als. 1990. *The Instructional Design Library*. USA: Library of Congress Catalog Card Number: 7926378.
- Fauzi, Ali. 2021. *The Use of Grammar-Translation Method to Teach Reading to the Tenth Class Students at SMK YPM 12 Tuban Academic Year 2020/2021*. Tuban: Jurnal Tadris Vol. 15 No. 1 Juni 2021.
- Haerazi. 2011. *Pendekatan Pembelajaran Bahasa*. Bantul: Penerbit Samudra Biru.
- Hikmah, et als. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan*. Jurnal Pembelajaran Biologi, 5 (1), 46-56. Palembang: SMA Unggulan Negeri 8.
- Hornby, AS. 1980. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. London: The English Language Book Society and Oxford University Press.
- Kemp, Jerrold E .1977. *Instructional Design*. California : David S. Lake Publishers.

- Miles, Matthew B & Michael Huberman. 1984. *Analisi Data Kualitatif Bahasa*; Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, J. Lexy. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosyad, A. M. 2019. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah*. Tarbawi, 05 (2), 173 – 190.
- Saadjat, D. Y. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts N 1 Luwuk*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 5 (1), 63-72.
- Sugiata, I.W. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Kimia, 2 (2), 78-87.
- Surachmad, Winarno. 1972. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar*. Bandung: Tarsito.
- Yusuf, A. M. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Penerbit Kencana.