

MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BAHASA INGGRIS PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN METODE *COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA MATERI *ANALYTICAL EXPOSITION TEXT*

Lariska Saptiani¹, Enni Erawati Saragih², dan Muhammad Shabir³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

¹lariskasaptiani71@guru.sma.belajar.id, ²ennierawati.saragih@uika-bogor.co.id,

³zawsfaa@yahoo.com

Abstrak: Kemampuan literasi bahasa Inggris merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi teks bahasa Inggris dalam berbagai konteks. Kemampuan literasi bahasa Inggris yang baik sangat penting bagi siswa dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, karier, dan kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, kemampuan literasi bahasa Inggris siswa kelas X Pioneer SMAS Plus PGRI Cibinong masih belum optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut masih kesulitan dalam memahami teks bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis. Teknik Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu teknik pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Joyce (2000) menyatakan teknik ini menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama tim untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Teknik ini dapat diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran bahasa Inggris, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dalam penerapannya, guru dapat membagi siswa menjadi beberapa tim, kemudian memberikan tugas atau tantangan yang terkait dengan materi pembelajaran. Tugas atau tantangan tersebut dapat berupa permainan, kompetisi, atau kerja sama tim. Secara umum, respon siswa terhadap penggunaan teknik Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa adalah positif. Siswa merasa bahwa teknik TGT adalah teknik pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Selain itu mereka merasa lebih termotivasi dalam belajar bersama kelompok dan menjawab soal saat turnamen. Mereka berharap dalam pembelajaran selanjutnya guru menerapkan model pembelajaran yang inovatif lagi.

Key Words: Analytical Exposition Text, Cooperative Learning, Teams Games Tournament.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan literasi bahasa Inggris merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi teks bahasa Inggris dalam berbagai konteks. Kemampuan literasi bahasa Inggris yang baik sangat penting bagi siswa dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendidikan, karier, dan kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, kemampuan literasi bahasa Inggris siswa kelas X Pioneer SMAS Plus PGRI Cibinong masih belum optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas tersebut masih kesulitan dalam memahami teks bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi bahasa Inggris siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yaitu:

- a. Kurang Menguasai Kosakata dan Tata Bahasa bahasa Inggris.

Kosakata dan tata bahasa merupakan dasar dari kemampuan literasi bahasa Inggris. Siswa yang kurang menguasai kosakata dan tata bahasa akan kesulitan memahami teks bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tertulis.

- b. Kurang Minat Membaca

Minat membaca merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan literasi. Siswa yang kurang minat membaca akan kesulitan mengembangkan kemampuan pemahaman dan interpretasi teks.

- c. Kurang Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Siswa yang kurang motivasi belajar akan sulit berkonsentrasi dan menyerap materi pelajaran.

Sedangkan untuk faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yaitu:

- a. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah masih perlu ditingkatkan. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif agar siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

- b. Lingkungan

Lingkungan keluarga dan masyarakat juga dapat mempengaruhi kemampuan literasi siswa. Siswa yang tinggal di lingkungan yang kurang mendukung literasi akan kesulitan mengembangkan kemampuan literasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan melakukan praktik pembelajaran. Teknik pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik Team Games Tournament (TGT). Teknik ini terbukti berhasil meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Inggris siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Praktik pembelajaran ini penting untuk dibagikan karena memiliki beberapa manfaat, diantaranya: untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Praktik baik ini dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru bahasa Inggris untuk menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Selain itu, praktik pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa. teknik *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, baik secara lisan maupun tertulis. Ditambah lagi praktik pembelajaran ini dapat mendukung pemerataan akses pendidikan. Praktik baik ini dapat diterapkan di berbagai tingkatan pendidikan, baik di sekolah dasar, sekolah menengah, maupun sekolah tinggi.

Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu teknik pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Joyce (2000) menyatakan teknik ini menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama tim untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Teknik ini dapat diterapkan dalam berbagai materi pembelajaran bahasa Inggris, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Dalam penerapannya, guru dapat membagi siswa menjadi beberapa tim, kemudian memberikan tugas atau tantangan yang terkait dengan materi pembelajaran. Tugas atau tantangan tersebut dapat berupa permainan, kompetisi, atau kerja sama tim.

Dalam praktik pembelajaran ini, guru memiliki peran dan tanggungjawab yang sangat vital. Peran dan tanggung jawab dalam praktik ini antara lain: memberikan berbagai macam aktifitas terkait materi agar pemahaman siswa terhadap materi meningkat, memberikan

berbagai macam motivasi pembelajaran sehingga terjadi pembelajaran yang berdiferensiasi, mengembangkan metode dan teknik pembelajaran yang menarik, menyiapkan segala perangkat dan perlengkapan yang dibutuhkan, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik, menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang telah didesain agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

2. PEMBAHASAN

Tantangan yang dihadapi dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, terdiri dari dua faktor yaitu faktor guru dan faktor peserta didik. Faktor guru disebabkan karena guru belum menguasai metode pembelajaran yang inovatif dengan baik dan guru belum mampu merencanakan alokasi waktu dengan tepat. Sedangkan untuk faktor dari peserta didik di antaranya: peserta didik terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, peserta didik belum memiliki kosakata bahasa Inggris yang cukup untuk berkomunikasi dengan temannya di kelas, dan peserta didik belum memiliki kemampuan sosial yang baik dalam berkomunikasi.

Dalam menghadapi tantangan yang dihadapi, penulis melibatkan banyak pihak untuk menyelesaikan masalah ini. Orang yang terlibat dalam praktik pembelajaran ini, di antaranya: peserta didik kelas 10 Pioneer SMAS Plus PGRI Cibinong, guru sebagai fasilitator, dosen dan guru pamong sebagai pembimbing, rekan sejawat yang membantu dalam pengambilan video dan tempat berbagi ilmu, wakasek kurikulum sebagai pakar di bidangnya sebagai tempat berbagi informasi. Mereka terlibat aktif dalam praktik pembelajaran ini, di mana pada praktik pembelajaran ini penulis menggunakan teknik Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa.

Langkah-langkah pendahuluan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini adalah melakukan kajian literatur, kemudian wawancara dengan rekan sejawat, dan pakar (wakasek kurikulum) untuk mendapatkan rumusan solusi dari masalah yang saya hadapi terkait upaya meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Langkah-langkah lanjutannya antara lain:

a. Merancang Proses Pembelajaran

Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, saya merancang perangkat pembelajaran yang terdiri dari: Modul Ajar dengan menggunakan metode cooperative learning teknik Team Games Tournament (TGT), Lembar Peserta Didik (LKPD) yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, media Pembelajaran yang menarik (Berupa slide power point dan aplikasi pembelajaran), dan instrumen penilaian yang memuat penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan selama pembelajaran berlangsung.

b. Berdiskusi dengan Dosen Pembimbing dan Guru Pamong

Sebelum melakukan PPL, saya melakukan diskusi dengan dosen pembimbing dan guru pamong untuk menyempurnakan lagi perangkat pembelajaran.

Strategi yang dilakukan untuk menyelesaikan tantangan ini antara lain:

- Pemilihan metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, bentuk penilaian, kemampuan dan karakteristik peserta didik, serta kesesuaian dengan materi yang akan dibahas. Materi yang akan dibahas yaitu teks analytical exposition, maka guru memilih metode cooperative learning. (Rohman, 2009) Metode cooperative learning dirasa cocok dengan materi ini karena metode pembelajaran ini menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok.
- Menggunakan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). (Chotimah, 2009) Teknik ini cocok untuk pembelajaran reading, karena teknik pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir, siswa memiliki tanggung jawab dalam kelompoknya

dan terhadap dirinya sendiri dalam mempelajari materi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar, sikap tolong menolong dan perilaku sosial. Kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan jika siswa dilatih mengemukakan pendapat atau gagasan melalui kerja kelompok. 3. Menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik, seperti: presentation slide melalui aplikasi canva, padlet dalam menuliskan hasil diskusi, dan wordwall pada saat turnamen berlangsung. Sedangkan untuk tes sumatif, saya menggunakan blooket. Tampilan blooket seperti tampilan games online, sehingga peserta didik menikmati dalam menjawab soal-soal tes sumatif. 4. Membuat LKPD yang menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi yang disajikan sebagai bahan penunjang berjalannya diskusi.

Rangkaian proses pelaksanaan praktik pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru melakukan orientasi (mengucapkan salam dan berdoa).
- 2) Guru mengecek kebersihan kelas dan kehadiran siswa.
- 3) Guru melakukan apersepsi terkait materi pada pertemuan sebelumnya.
- 4) Guru memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan pertanyaan pemantik.
- 2) Guru menyajikan sebuah gambar yang berhubungan dengan aktifitas selanjutnya yang akan dilakukan oleh peserta didik.
- 3) Guru mengorganisasikan siswa menjadi 6 kelompok di mana 1 kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen. (dibagi berdasarkan hasil tes diagnostic kognitif)
- 4) Guru memberikan LKPD kepada siswa.
- 5) Guru menjelaskan hal yang akan dilakukan oleh peserta didik terkait LKPD yang telah diberikan yaitu Menyusun kalimat acak menjadi teks terstruktur.
- 6) Guru membimbing kelompok belajar dalam menyelesaikan masalah yang disajikan.
- 7) Peserta didik menuliskan hasil diskusi mereka melalui aplikasi padlet.
- 8) Guru membahas bersama terkait jawaban yang tepat dan meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan alasan mereka dalam menjawab hal tersebut.
- 9) Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik karena sudah menjawab pertanyaan yang disajikan.
- 10) Guru menyajikan informasi terkait teks acak yang sudah peserta didik susun akan disajikan kembali untuk kegiatan aktifitas selanjutnya.
- 11) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Di mana akan diadakan turnamen berdasarkan teks yang disajikan.
- 12) Guru meminta peserta didik untuk belajar bersama kelompoknya sebelum turnamen dimulai.
- 13) Guru menyampaikan hal apa saja yang perlu mereka pelajari.
- 14) Guru membimbing peserta didik belajar.
- 15) Setelah belajar bersama selesai, guru menjelaskan peraturan permainan.
- 16) Masing-masing peserta didik dari masing-masing kelompok secara bergantian maju ke depan untuk mengikuti turnamen dengan menjawab soal yang disajikan di layar.
- 17) Setelah semua selesai menjawab, dilakukan pengecekan silang.
- 18) Tim dengan nilai tertinggi adalah pemenangnya.
- 19) Guru memberikan penghargaan kepada tim pemenang.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru mengulas materi yang dipelajari pada hari ini.
- 2) Guru dan siswa menyimpulkan apa saja yang mereka pelajari pada hari ini.
- 3) Guru memberikan evaluasi melalui aplikasi blooket untuk tes sumatif.
- 4) Siswa mengerjakan tes sumatif melalui gawai mereka masing-masing.
- 5) Guru melakukan refleksi dan menyampaikan aktifitas pada pertemuan selanjutnya.
- 6) Guru memberikan apresiasi untuk kegiatan pada hari ini.
- 7) Guru menutup kegiatan dengan do a dan salam.

Dalam pelaksanaan aksi ini terdapat beberapa orang yang terlibat diantaranya: Peserta didik kelas 10 Pioneer SMAS Plus PGRI Cibinong sebanyak 30 orang, kameraman 2 orang rekan sejawat dan 1 orang siswa, dosen pembimbing dan guru pamong PPG UIKA, dan rekan-rekan mahasiswa PPG Bahasa Inggris UIKA Angkatan 2 kelompok 2.

Adapun sumber daya atau materi yang digunakan antara lain: Smartboard, Camera, HP, Tripod, Modul Ajar, LKPD, Jaringan Internet, Canva (Presentation Slide), Padlet (Form Hasil Diskusi), Wordwall (Penyajian Soal pada Saat Turnamen), dan Blooket (Tes Sumatif).

Dampak dari aksi dan langkah yang sudah dilakukan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris peserta didik, hal tersebut dapat dilihat dari hal-hal berikut:

- a. Peningkatan pemahaman siswa terhadap teks bahasa Inggris. Teknik TGT dapat membantu siswa untuk memahami teks bahasa Inggris dengan lebih baik. Hal ini karena siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan teks bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa dapat berdiskusi dan saling berbagi pengetahuan untuk memahami teks bahasa Inggris.
- b. Peningkatan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi teks bahasa Inggris. Teknik TGT juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan analisis dan evaluasi teks bahasa Inggris. Hal ini karena siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan teks bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami struktur teks bahasa Inggris dan makna yang terkandung di dalamnya.
- c. Peningkatan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Teknik TGT dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Hal ini karena siswa didorong untuk bekerja sama dan berkompetisi secara sehat dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris.

Semua itu dibuktikan dari hasil tes sumatif di mana 86% siswa mendapatkan nilai di atas KKM > 75. Reaksi teman sejawat terhadap dampak efektif dari peningkatan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa melalui teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum positif. Mereka menilai bahwa teknik TGT adalah teknik pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa. Mereka menyatakan teknik TGT dapat membantu siswa untuk memahami teks bahasa Inggris dengan lebih baik. Siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan teks bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa dapat berdiskusi dan saling berbagi pengetahuan untuk memahami teks bahasa Inggris. Teknik TGT juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan analisis dan evaluasi teks bahasa Inggris. Siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan teks bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami struktur teks bahasa Inggris dan makna yang terkandung di dalamnya.

Secara umum, respon siswa terhadap penggunaan teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris siswa adalah positif. Siswa merasa bahwa teknik TGT adalah teknik pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Selain

itu mereka merasa lebih termotivasi dalam belajar bersama kelompok dan menjawab soal saat turnamen. Mereka berharap dalam pembelajaran selanjutnya guru menerapkan model pembelajaran yang inovatif lagi.

3. KESIMPULAN

Faktor keberhasilan praktik pembelajaran ini sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam penguasaan materi, dan kelas. Persiapan perangkat pembelajaran serta sarana dan prasarana yang memadai juga mendukung keberhasilan praktik pembelajaran ini. Serta, kerjasama yang baik dari seluruh pihak terkait.

Pembelajaran dari keseluruhan proses aksi ini di antaranya: guru harus mampu menganalisis permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran, guru harus membuat perencanaan pembelajaran dengan matang, guru harus kreatif dalam menerapkan metode dan teknik pembelajaran. guru harus terus melakukan inovasi-inovasi baru terhadap kegiatan pembelajaran agar dapat membawa hal yang sangat baik terhadap perkembangan dan motivasi belajar siswa, guru harus bisa mengoptimalkan kemampuannya dalam penguasaan teknologi dan media pembelajaran, dan guru perlu memberikan umpan balik yang bersifat puji dan membangun untuk memberikan penghargaan dan perbaikan terhadap kemampuan peserta didik.

4. REFERENCES

- Amaluddin. 2022. "Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris." <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/article/download/444/206>
- Agustiani, Ulfa. 2018. "Analisis Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Asking for and Giving Opinion di kelas XI MIPA 3 SMAN 15 Semarang." <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/mahasiswa/article/view/192/196>
- Haerullah, Ade. 2017. "Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)." Lintas Nalar: Yogyakarta.
- Ibrahim (2000). "Model Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together". <http://edutaka.blogspot.com/2015/03/model-cooperative-learning-tipe.html> Nurfadila, Sabila Husna (2019). "Challenges and Advantages of Reading by Cooperative Learning: Students' Voices." <http://repositori.unsil.ac.id/5297/>
- Rini, Juwita (2017). "Problematika Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Alternatif Solusinya". <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/download/487/508>
- Supini, Epin (2022). "Cooperative Learning dalam Pembelajaran dan Manfaatnya." <https://blog.kejarcita.id/cooperative-learning-dalam-pembelajaran-dan-manfaatnya/>
- Yustina (2023). "Rencana Tindak Lanjut." <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/770904-1674665818.pdf>