

KEEFEKTIFAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN BERBICARA SMP NEGERI 1 BASTEM KABUPATEN LUWU

Abd. Rahim Ruspa, Nirwana, Marlia

Universitas Cokroaminto Palopo

abd.rahimruspa@uncp.ac.id, nirwanawana@uncp.ac.id, marlia@uncp.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keefektifan metode *Team Games Tournament* pada pembelajaran berbicara SMP Negeri 1 Bastem Kabupaten Luwu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem yang berjumlah 20 siswa. Objek penelitian adalah keterampilan berbicara. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* pada keterampilan berbicara siswa efektif atau meningkat dibuktikan dari skor rata-rata siswa yaitu skor rata-rata *pretest* 69,90 berada pada interval 65-79 yang dikategori sedang dan skor rata-rata *posttest* menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 83,35 berada pada interval 80-89 dikategori tinggi.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, keterampilan berbicara.

PENDAHULUAN

Bahasa memainkan peranan penting bagi manusia, yakni sebagai alat komunikasi atau alat interaksi dalam kehidupan. Bahasa adalah suatu sistem simbol bunyi yang memiliki makna yang berarti kualisi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konfisional yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok orang untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Bahasa juga digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan untuk mengidentifikasikan diri. Seseorang yang tidak menguasai bahasa yang digunakan masyarakat tempat dia berada, tentu akan merasakan kesulitan untuk berkomunikasi dan mengintegrasikan diri dalam masyarakat tersebut.

Kurikulum Bahasa Indonesia dewasa ini telah mengedepankan standar kompetensi Bahasa Indonesia yang bersumber pada hakekat pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu belajar bahasa adalah belajar komunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan maupun tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Pendapat di atas terlihat ide-ide siswa tidak pernah dibangun sehingga ketika pembelajaran Bahasa Indonesia hampir tidak pernah menyatakan pendapatnya. Seperti yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Bastem. Hal tersebut terbukti ketika diberikan tugas untuk mendiskripsikan sesuatu hanya beberapa kata yang dapat dibuat. Selain itu, siswa di SMP Negeri 1 Bastem masih kurang aktif menggunakan Bahasa Indonesia dan lebih banyak yang menggunakan bahasa daerah. Ini menunjukkan keterampilan berbicara masih belum dikuasi oleh siswa. Pentingnya keterampilan berbicara mendasari siswa aktif dalam mengikuti semua proses belajar mengajar di kelas. Siswa yang aktif adalah siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan adanya permasalahan di atas, guru hendaknya mencari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran kooperatif. Dari banyaknya model kooperatif, salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sesuai digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat mengaktifkan siswa dikarenakan memberi kesempatan bagi siswa untuk berfikir lebih banyak dalam menjawab soal. Dengan *tournament* siswa akan dilatih untuk menjawab soal secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan berbicara. *Teams Games Tournament* membantu siswa satu sama lain dalam kelompok belajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Tipe *Teams Games Tournament* ini, di dalam proses penerapannya terdapat kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang heterogen dan dapat menumbuhkan hubungan sosial yang baik antar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana keefektifan metode *Team Games Tournament* pada pembelajaran berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem Kabupaten Luwu?”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “untuk mendeskripsikan keefektifan metode *Team Games Tournament* pada pembelajaran berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem Kabupaten Luwu”.

Teams Games Tournament pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya (Slavin 2010:163).

Metode *Teams Games-Tournament* (TGT) menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *games* ini bersama tiga orang atau lebih pada “meja turnamen”, dimana peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam setiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya, ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk menang (Huda, 2013:197).

Menurut Slavin (2010:168), ada lima komponen utama dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian kelas (*class presentation*)

Penyajian kelas dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung siswa sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung, sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 3-5 orang yang mewakili percampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) Permainan (*games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4) Kompetisi/turnamen (*tournaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Penghargaan kelompok (*teams recognise*)

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan (Saddhono dan Slamet, 2012:36).

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011:241), keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara.

Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Muammar (2008:320) bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk menceritakan, mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain dengan kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab, serta dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Berdasarkan sejumlah pengertian di atas, disimpulkan keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan kehendak, perasaan, ide maupun gagasan kepada orang lain secara lisan.

Berdasarkan sejumlah tujuan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan tujuan berbicara yaitu: untuk menginformasikan, menghibur, memberitahukan dan meyakinkan orang lain dalam rangka berkomunikasi untuk menambah pengetahuan dan cakrawala.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk mengukur keefektifan pengaruh suatu perlakuan yang diuji cobakan. Perlakuan yang dimaksud adalah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kemampuan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem. Dalam rancangan penelitian ini, subjek penelitian terdiri dari satu kelas eksperimen yaitu kelas VII yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Kelas tersebut akan diajar dengan metode *Teams Games Tournament* dan akan diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan selesai, kelas tersebut akan diberikan *posttest*. Hasil akhir akan memperlihatkan perbedaan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Setelah mengetahui dari penjabaran di atas, data pengamatan dapat diukur oleh angka, dan diolah menggunakan analisis statistik, maka desain yang digunakan untuk penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan dalam penelitian dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Bastem, Kecamatan Bastem, Kabupaten Luwu. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan Februari 2018 dimulai dari tahap persiapan hingga waktu pelaksanaan penelitian.

Populasi didefinisikan oleh Arikunto (2010:173) sebagai keseluruhan objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem tahun ajaran 2017/2018, yang terdiri dari 100 siswa yang terbagi dalam 4 kelas.

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *simple random sampling* atau pemilihan acak sederhana yang bertujuan menghindari kesubjektifitas penulis. Penulis melakukan undian dalam menentukan 5 orang siswa setiap kelas, sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Tes kemampuan berbicara: Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*.
2. Dokumentasi: Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan data rekaman siswa selama proses penelitian, hal ini dilakukan sebagai data penunjang mengenai keefektifan metode *Team Games Tournament* pada pembelajaran berbicara serta sebagai bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilakukan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan menggunakan beberapa rumus, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai akhir tes keterampilan berbicara siswa. Oleh karena hasil penilaian keterampilan berbicara hasilnya berupa skor, maka skor tersebut harus dikonfersikan ke dalam bentuk nilai. Nilai diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Nilai yang diharapkan (dicari)

R : Jumlah skor di item (skor yang didapat)

N : Skor maksimum dari tes tersebut

Sumber: Arikunto (2010:112)

2. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan melakukan perhitungan rerata (*mean*) hasil tes siswa pada *pretest* dan *posttest*. Perhitungan rerata dihitung menggunakan rumus *mean* sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Rata-rata skor (*mean*)

$\sum x$: Jumlah nilai siswa

N : Banyaknya siswa

Sumber: Sudijono (2010:284)

3. Untuk mengetahui persentase kategori nilai siswa dicari dengan rumus seagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of classes* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Sumber: Arikunto (2010:115)

4. Untuk mengkasifikasikan nilai siswa, penulis menggunakan kategori di bawah ini:

Tabel 4. Kategori nilai siswa

No.	Interval	Kategori
1.	90 – 100	Sangat Tinggi
2.	80 – 89	Tinggi
3.	65 – 79	Sedang
4.	55 – 64	Rendah
5.	0 – 54	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2010:119)

5. Untuk mengetahui standar deviasi dan perbedaan skor yang signifikan pada *pretest* dan *posttest* menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL PENELITIAN

Analisis Data *Pretest* (Sebelum Diterapkan Metode *Team Games Tournament*)

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara pada tahap ini menerapkan pembelajaran yang lazim digunakan oleh guru. Guru dan siswa melakukan apersepsi tentang materi berbicara. Pemberian *pretest* merupakan tahap awal dari pengumpulan data penelitian eksperimental. Pada tahap ini siswa diperintahkan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang fenomena ketua DPR “Setya Novanto yang menabrak tiang listrik. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan berbicara.

Tabel 5. Rangkuman nilai statistik hasil *pretest*

No.	Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah Sampel	20
2.	Nilai Rata-rata (Mean)	69,90
3.	Median	73,50
4.	Nilai Tertinggi (Maksimum)	84
5.	Nilai Terendah (Minimum)	53
6.	Range	31
7.	Standar Deviasi	10,61

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Tabel 5 menunjukkan rangkuman nilai statistik hasil *pretest*. Tabel tersebut menunjukkan bahwa tes awal (*pretest*) dari 20 siswa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 69,90, median 73,50, nilai tertinggi 84, nilai terendah 53, range 31, dan standar deviasi 10,61.

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dengan 20 siswa diperoleh gambaran, yaitu: tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Hal tersebut

mengindikasikan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem masih rendah. Nilai tertinggi, yaitu 84 diperoleh 1 orang siswa dan nilai terendah 53 diperoleh 2 orang siswa. Gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi dari nilai tertinggi sampai nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Tingkat pembelajaran berbicara pada *pretest* (sebelum diterapkan metode *Team Games Tournament*)

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Rata-rata
1.	90-100	Sangat Tinggi	0	0	-
2.	80-89	Tinggi	4	20	-
3.	65-79	Sedang	10	50	69,90
4.	55-64	Rendah	3	15	-
5.	0-54	Sangat Rendah	3	15	-
Jumlah			20	100	

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Tabel 7, menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa berada pada kategori sangat rendah diperoleh 3 orang siswa (15%), kategori rendah diperoleh 3 orang siswa (15%), kategori sedang diperoleh 10 orang siswa (50%), kategori tinggi diperoleh 4 orang siswa (20%), dan tidak ada siswa yang memperoleh kategori skor sangat tinggi. Setelah diperoleh nilai rata-rata *pretest* siswa dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan termasuk dalam kategori sedang, terlihat pada tabel tersebut yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata 69,90 berada pada interval 65-79.

Hasil Analisis setelah Penerapan Metode TGT dalam Berbicara (*Posttest*)

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan berbicara pada tahap ini penulis sudah menerapkan metode *Team Games Tournament* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem. Hasil *posttest* dilakukan dengan penelitian bertahap pengetahuan dan keterampilan. Penilaian pengetahuan berupa penilaian, yaitu: (1) penekanan, (2) pengucapan, (3) nada dan irama, (4) kosa kata/ungkapan atau diksi, (5) struktur kalimat yang digunakan, (6) kelancaran, (7) penguasaan materi, (8) keberanian, (9) keramahan, dan (10) sikap. Hasil tersebut kemudian dilakukan tahap rekapitulasi. Berikut dipaparkan hasil kemampuan berbicara setelah diterapkan metode *Team Games Tournament*.

Tabel 10. Rangkuman nilai statistik hasil *posttest*

No.	Statistik	Nilai Statistik
1.	Jumlah Sampel	20
2.	Nilai Rata-rata (Mean)	83,35
3.	Median	81,50
4.	Nilai Tertinggi (Maksimum)	100
5.	Nilai Terendah (Minimum)	75
6.	Range	25
7.	Standar Deviasi	6,56

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Berdasarkan tabel 10, menunjukkan bahwa tes akhir (*posttest*) dari 20 siswa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83,35, median 81,50, nilai tertinggi 100, nilai terendah 75, range 25, dan standar deviasi 6,56.

Tabel 12. Tingkat pembelajaran berbicara pada *posttest* (setelah diterapkan metode *Team Games Tournament*)

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Rata-rata
1.	90-100	Sangat Tinggi	3	15	-
2.	80-89	Tinggi	13	65	83,35
3.	65-79	Sedang	4	20	-
4.	55-64	Rendah	0	0	-
5.	0-54	Sangat Rendah	0	0	-
Jumlah			20	100	

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Tabel 12, menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa setelah diadakan metode *Team Games Tournament* tidak terdapat siswa (0%) berada pada kategori rendah dan sangat rendah, terdapat 4 orang siswa (20%) berada pada kategori sedang, kategori tinggi diperoleh 13 orang siswa (65%), dan kategori sangat tinggi diperoleh 3 orang siswa (15%). Setelah diperoleh nilai rata-rata *posttest* siswa setelah diterapkan metode *Team Games Tournament* dalam keterampilan berbicara dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan termasuk dalam kategori tinggi, terlihat pada tabel tersebut yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata 83,35 berada pada interval 80-89.

Pembahasan

Proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya diterapkan dalam pembelajaran yang menarik dan tidak membuat siswa menjadi bosan. Bahasa Indonesia SMP adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara salah satunya adalah dengan memberikan pemecahan masalah terhadap permasalahan yang menghambat siswa. Hal ini dapat dilaksanakan antara lain dengan mengadakan penelitian eksperimental.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru belum menggunakan metode *Team Games Tournament*. Guru menggunakan metode ceramah dan diskusi untuk mempermudah menyampaikan tujuan pembelajaran. Beberapa siswa belum menguasai materi yang dijadikan bahan diskusi dalam pembelajaran. Siswa cenderung diam bila guru mengajukan pertanyaan, bahkan ada pula yang tidak memperhatikan pertanyaan guru. Siswa berbicara hanya seperluanya saja, misalnya ketika guru bertanya dan menunjuk salah satu siswa, kemudian siswa tersebut menjawab pertanyaan yang diberikan. Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, tetapi perlu dilatih secara berkala agar dapat berkembang maksimal.

Bertitik tolak dari hal ini penulis berusaha untuk memperbaiki agar permasalahan yang dihadapi segera dapat dipecahkan. Penulis melakukan penelitian eksperimental untuk melaksanakan proses pembelajaran keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Slavin 2010:163).

Aspek kebahasaan yang sudah dikuasai yaitu kosa kata/ungkapan atau diksi, dan struktur kalimat yang digunakan. Aspek nonkebahasaan yang sudah dikuasai yaitu keberanian, keramahan, dan sikap. Sebagian besar siswa belum menguasai aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan dalam keterampilan berbicara. Aspek kebahasaan yang belum dikuasai diantaranya: tekanan, ucapan, nada dan irama. Aspek nonkebahasaan yang belum dikuasai meliputi kelancaran dan penguasaan materi. Aspek-aspek kebahasaan dan

nonkebahasaan yang belum dikuasai siswa disebabkan karena siswa tidak menguasai materi. Penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan yang masih kurang menyebabkan pendengar (siswa lain) menjadi bosan dan tidak memperhatikan pokok pembicaraan yang disampaikan siswa.

Hasil analisis *pretest* keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan metode *Team Games Tournament* yaitu rata-rata nilai siswa adalah 69,90, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, pada *pretest* masih terdapat 12 orang siswa (60%) yang belum mencapai KKM. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem belum mampu dalam menyampaikan berita yang dibacakan sebelum diterapkan metode *Team Games Tournament*.

Hasil pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan *Team Games Tournament* mengalami peningkatan. Rata-rata nilai keterampilan berbicara yang diperoleh pada *posttest* sebesar 83,35 dikategori tinggi. Peningkatan keterampilan berbicara siswa ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa dari proses pembelajaran *pretest* ke *posttest*. *Pretest* diperoleh rata-rata nilai 69,90, sedangkan *posttest* rata-rata nilai meningkat menjadi 83,35 menunjukkan bahwa peningkatan sebesar 13,45.

Berdasarkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa di atas diketahui bahwa penggunaan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bastem. Pada *pretest* masih ditemukan 12 orang siswa yang belum mencapai KKM, tapi pada *posttest* hanya 2 orang siswa yang tidak mencapai KKM.

SIMPULAN

Hasil penerapan metode *Team Games Tournament* terhadap keterampilan berbicara siswa efektif atau meningkat dibuktikan dari skor rata-rata siswa yaitu skor rata-rata *pretest* 69,90 berada pada interval 65-79 yang dikategori sedang dan skor rata-rata *posttest* menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 83,35 berada pada interval 80-89 dikategori tinggi. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari 10 aspek yaitu skor rata-rata *pretest* 1) tekanan 5,00, 2) ucapan 4,75, 3) nada dan irama 4,05, 4) pemilihan kata/diksi 4,45, 5) struktur kalimat 4,70, 6) kelancaran 8,45, 7) penguasaan materi 17,0, 8) keberanian 9,90, 9) keramahan 5,75, dan 10) sikap 5,85. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari 10 aspek yaitu skor rata-rata *posttest* 1) tekanan 5,35, 2) ucapan 5,40, 3) nada dan irama 4,85, 4) pemilihan kata/diksi 6,75, 5) struktur kalimat 6,95, 6) kelancaran 9,30, 7) penguasaan materi 22,75, 8) keberanian 10,00, 9) keramahan 6,00, dan 10) sikap 6,00. Apabila dikonfirmasi dengan nilai KKM sekolah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu siswa dinyatakan mampu apabila jumlah siswa mencapai 85% yang memperoleh nilai 77 ke atas. Jadi bisa disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* efektif karena pada tes akhir (*posttest*) mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsjad, Maidar G., dan Mukti. 2013. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Erlangga. Jakarta.
- Hasmawati Saleh. (2024). Kemampuan Menulis Karangan Eksposisi Melalui Metode Demonstrasi Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah Palopo. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan, Dan Sastra*, 1(1), 33-40. Retrieved from <https://etdci.org/journal/vokatif/article/view/1174>
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Risna Dameria. (2024). Kemampuan Bercerita Tentang Tokoh Idola Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan, Dan Sastra*, 1(1), 41-51. Retrieved from <https://etdci.org/journal/vokatif/article/view/1178>
- Saddhono, Kundharu., dan Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Karya Putra Darwati. Bandung.
- Suparman, S. (2024). Analisis Lagu Iwan Fals Menggunakan Analisis Semiotik Roland Barthes. *Jurnal Vokatif: Pendidikan Bahasa, Kebahasaan, Dan Sastra*, 1(1), 21-32. Retrieved from <https://etdci.org/journal/vokatif/article/view/1177>
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta. Bandung.