



Pengembangan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman (*Wortschatz*) di SMA Kota Makassar

Misnawaty Usman¹, Ambo Dalle²

^{1,2}Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The purpose of this study was to obtain information about the effectiveness of German vocabulary learning (*Wortschatz*) based on the *Teams-Games-Tournaments* (TGT) learning model. The subjects involved in this study were teachers and class XI students of Makassar 11 Public High School. The research data was collected through a device implementation sheet, questionnaire and test. The quality of learning devices is viewed from three aspects, namely; validity, practicality, and effectiveness. The results showed that the German vocabulary learning device (*wortschatz*) based on the *Teams-Games-Tournaments* (TGT) learning model was valid, practical, and effective. Test the effectiveness of learning devices using the t-test formula and the results of data analysis show that $t(10.128) > t(2.002)$ with the level of alpha (α) 0.05. The results showed that learning devices based on the *Teams-Games-Tournaments* (TGT) learning model were effective in learning German vocabulary.

Keywords: *Teams-Games-Tournament* (TGT), model Four-D (4-D), vocabulary

1. PENDAHULUAN

Terdapat berbagai macam bahasa di dunia sebagai penanda beragamnya identitas kelompok dan stratifikasi sosial. Dalam dunia internasional bahasa yang digunakan adalah bahasa Indo-Eropa. Bahasa yang termasuk bahasa Indo-Eropa adalah bahasa Inggris, Spanyol, Portugis, Jerman, dan Rusia. Bahasa tersebut dikenal dengan istilah bahasa asing dan sangat diminati oleh masyarakat luas termasuk Indonesia. Belajar bahasa adalah proses alami, bahkan di sebagian besar negara-negara di dunia, orang belajar dua atau tiga bahasa atau bahkan lebih. Di Indonesia, selain membutuhkan bahasa Inggris untuk semua siswa, bahasa Jerman memiliki tempat khusus di kalangan akademisi. Bahasa Jerman merupakan bahasa asing kedua yang diajarkan di sekolah menengah atas dan sederajat setelah bahasa Inggris.

Bahasa Jerman mencakup empat kompetensi kebahasaan yaitu: menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Selain keempat aspek kebahasaan tersebut, terdapat dua kemampuan yaitu kemampuan tatabahasa (*Strukturen/Grammatik*) dan kosakata (*Wortschatz*). Penguasaan kosakata sangat dibutuhkan dalam penguasaan keempat kompetensi tersebut, namun tidak terlepas dari pengetahuan gramatik yang memadai. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan solusi mengenai problematika tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) di SMA kota Makassar. Model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) merupakan model yang menerapkan unsur permainan

dan turnamen kosakata dalam proses pembelajarannya. sehingga akan menciptakan suasana kelas yang nyaman dan tidak membosankan. Hal tersebut juga akan menimbulkan kerjasama tim yang solid untuk melakukan yang terbaik untuk kelompok mereka. Proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman di SMA yang akan dikembangkan dapat tercapai dengan hasil pembelajaran yang maksimal dengan menggunakan model pengembangan *Teams-Games-Tournament* (TGT).

Teams-Games-Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, model itu melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Huda, 2011). *Teams-Games-Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain dengan kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka (Slavin, 2010). Jadi, *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda, yang menggunakan turnamen akademik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (R&D). Rancangan pengembangan menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dikenal dengan 4-D yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini mencakup uji lapangan terbatas bahan ajar. Uji coba bertujuan untuk menguji keefektifan dan kepraktisan bahan ajar yang telah didesain dengan melibatkan guru dan siswa. Sekolah yang menjadi subjek uji coba yaitu: (1) SMA Negeri 11 Makassar; (2) SMA Negeri 10 Makassar, dan (3) SMA Negeri 14 Makassar. Rencana kegiatan penelitian pada tahun III berupa pengemasan dan penyebarluasan produk. Kegiatan ini meliputi penyempurnaan tampilan produk dan penyebarluasan melalui forum ilmiah, kelompok diskusi terfokus, dan distribusi. Subjek penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah menengah atas, yakni (1) SMA Negeri 11 Makassar; (2) SMA Negeri 10 Makassar, dan (3) SMA Negeri 14 Makassar. Subjek penelitian terdiri atas; (1) ahli pembelajaran dan bahan ajar; (2) siswa; dan (3) guru.

Prosedur penelitian pengembangan bahan ajar dilakukan melalui tahap penilaian ahli, uji coba lapangan, revisi/penyempurnaan akhir, pengemasan produk, dan penyebaran. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan mempergunakan instrumen-instrumen sebagai berikut:

- Lembar observasi yang meliputi; (a) aktivitas siswa, untuk memperoleh data tentang perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung; (b) pengelolaan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang proses pelaksanaan pembelajaran; dan (c) keterlaksanaan bahan ajar, digunakan untuk memperoleh data kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan.
- Tes perkembangan kompetensi siswa, untuk mengetahui perkembangan siswa setiap subpokok materi pelajaran.
- Angket respon guru, untuk memperoleh data tentang pandangan guru terhadap perangkat pembelajaran dalam membantu mereka melaksanakan PBM
- Angket respon siswa, untuk memperoleh data tentang pandangan siswa terhadap perangkat pembelajaran dalam membantu mereka belajar.

Analisis hasil pengamatan aktivitas siswa meliputi menghitung frekuensi rata-rata aspek tiap pertemuan dengan cara menjumlahkan frekuensi aspek yang dimaksud dibagi banyak siswa yang diamati. Selanjutnya, menghitung persentase aspek tiap pertemuan dengan cara membagi frekuensi rata-rata aspek tiap pertemuan dengan jumlah frekuensi semua aspek pada pertemuan tersebut dikalikan 100%. Data mengenai tes kosakata siswa dianalisis secara kuantitatif. Untuk analisis data secara kuantitatif, digunakan penilaian Bolton. Kemampuan siswa dapat dikelompokkan dalam skala 1-12, Penilaian tersebut mengacu pada dua aspek yakni aspek komunikatif yang meliputi; (1) tata bahasa;

(2) kosakata; (3) pelafalan/intonasi; dan (4) pemahaman. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket tentang kegiatan pembelajaran dan selanjutnya, dianalisis dengan persentase. Kriteria yang ditetapkan memiliki respon positif jika: (1) respon terhadap bahan ajar, (2) respon terhadap buku siswa, dan (3) respon terhadap bahan ajar dan buku siswa adalah lebih dari 50% dari mereka memberi respon positif terhadap minimal 70% jumlah aspek yang ditanyakan (Nurdin, 2017). Sedangkan, kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, berdasarkan hasil pengamatan kegiatan guru pada setiap pertemuan, dihitung dengan cara menjumlahkan nilai setiap aspek kemudian membandingnya dengan banyaknya aspek yang dinilai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi dan analisis data uji coba menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*wortshatz*) berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments (TGT)* yang terdiri dari : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (3,86), Buku Ajar (3,58), Lembar Kerja Siswa (3,78), dan Buku Pegangan Guru (3,84). Kriteria kepraktisan keterlaksanaan pada setiap perangkat pembelajaran karena secara keseluruhan terlaksana dengan baik. Uji keefektifan perangkat pembelajaran menggunakan rumus uji-t dan hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_h (10,128) > t_t (2,002)$ dengan taraf alpha (α) 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments (TGT)* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Ketercapaian tujuan penelitian yang diuraikan adalah seberapa jauh tujuan penelitian yang direncanakan tercapai. Ketercapaian ini dikaitkan dengan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Temuan khusus yang dimaksudkan dalam bab ini adalah temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan uji coba perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, khususnya yang terkait dengan kondisi siswa yang menjadi subjek penelitian. Kendala-kendala dalam penelitian yang akan dikemukakan, yaitu kendala-kendala selama proses pengembangan perangkat, menyangkut tentang perancangan perangkat pembelajaran, implementasi perangkat pembelajaran di kelas dan kesiapan-kesiapan yang diperlukan untuk memperoleh perangkat pembelajaran. Pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut:

A. Kevalidan

Hasil penilaian ahli dan praktisi dalam bidang pendidikan bahasa Jerman menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) ditinjau dari keseluruhan aspek dapat dinyatakan valid, meskipun masih terdapat saran-saran perbaikan yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan perangkat yang dikembangkan. Saran-saran tersebut meliputi:

- 1) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat dibedakan dengan perangkat pembelajaran yang lain.
- 2) Penyajian materi pada perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- 3) Hal-hal yang dikonstruksi oleh siswa jelas pada setiap item-item *Lehrbuch* dan *Übungsbuch* yang berdasarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Setelah dilakukan revisi, perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di SMA dan SMK.

B. Kepraktisan

Secara teoretis, hasil penilaian ahli dan praktisi dalam bidang pendidikan bahasa Jerman terhadap perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman berdasarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Secara empirik, hasil pengamatan terhadap perangkat pembelajaran oleh observer menyatakan bahwa perangkat pembelajaran terlaksana dengan baik pada saat uji coba. Berdasarkan hasil penilaian pengamat, perangkat pembelajaran telah memenuhi kriteria kepraktisan.

C. Keefektifan

Pada bagian sebelumnya, telah dinyatakan kriteria keefektifan perangkat pembelajaran yang meliputi: (1) kemampuan guru mengelola pembelajaran, (2) aktivitas siswa, (3) respon siswa, dan (4) tes hasil belajar siswa. Kriteria yang harus dipenuhi sehingga suatu perangkat pembelajaran dikatakan efektif adalah minimal 3 dari 4 kriteria tersebut harus terpenuhi, tetapi indikator keempat harus terpenuhi. Pada uji coba keempat aspek kriteria tersebut telah memenuhi semua kriteria. Hal ini diperoleh berdasarkan beberapa faktor yaitu: (1) siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan model pembelajaran yang baru dalam mempelajari bahasa Jerman khususnya kosakata bahasa Jerman. (2) penggunaan *Lehrbuch* dan *Übungsbuch* dengan tampilan yang bervariasi menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar bahasa Jerman. (3) rasa ingin tahu siswa yang besar terhadap

materi pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kosakata bahasa Jerman.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengembangan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) Di SMA kota Makassar memenuhi kriteria sangat valid, karena semua aspek pengembangan perangkat terlaksana dengan baik.
- b. Keterlaksanaan pengembangan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) Di SMA kota Makassar memenuhi kriteria praktis karena seluruh komponen pengembangan perangkat terlaksana dengan baik.
- c. Penerapan pengembangan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) Di SMA kota Makassar, memenuhi kriteria efektif, karena kemampuan guru melaksanakan pembelajaran sangat baik, aktivitas siswa terlaksana secara keseluruhan, respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat positif.
- d. Perangkat pembelajaran kosakata bahasa Jerman (*Wortschatz*) yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurdin. (2017). *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk menguasai Bahan Ajar*. Surabaya: Disertasi PPS Universitas Surabaya.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.