

EFEKTIFITAS METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA

Roslaini^{1)*} dan Cahya Komara²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

ABSTRACT - *Teams Games Tournament (TGT) is a method that is supposed to be effective in improving students' speaking skill. It can provide learners with opportunities to practice their speaking ability through competition. The activity is carried out in small group. Each group consists of students with different ability. To see the effectiveness of TGT, quasi-experiment is implemented in which the only experiment class is treated. The number of students for both experiment and control class is 20 students. After the implementation of the study, the calculation of normality test of pretest and posttest for control class shows that the sample is normally distributed. It is $\chi^2_o = 8.37 < \chi^2_t = 9.49$, and $\chi^2_o = 3.17 < \chi^2_t = 7.81$; it means that H_o is accepted. The sample of experiment class is also normally distributed; it shows that $\chi^2_o = 6.09$ is less than $\chi^2_t = 7.81$, and $\chi^2_o = 6.53$ is less than $\chi^2_t = 9.49$, so H_o is accepted. For homogeneity test, it reveals that the variance score for pretest between experiment and control class is $F_{count} < F_{table}$, ($1.30 < 2.17$), and posttest score between experiment and control class $F_{count} < F_{table}$, ($1.41 < 2.17$), so H_o is accepted; both data variances are homogenous. Then, the calculation of independent t-test, the result is $t_{count} > t_{table}$ or $6.92 > 2.02$; it means that H_o is rejected and H_i hypothesis is accepted. It proves that Teams Games Tournament (TGT) method is effective to improve students' speaking skill.*

Key Words: TGT, learning, Speaking skill

Pendahuluan

Bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi antar manusia. Dengan bahasa, segala sesuatu yang penutur ingin sampaikan dapat dimengerti dan dipahami oleh mitra tutur, seperti menyampaikan pendapat, meminta tolong, mengajak, dan lain-lain. Oleh karena itu, bahasa merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Bahasa adalah sebuah sistem komunikasi berupa tanda hasil kesepakatan bersama masyarakat penggunaannya. Hal ini ditegaskan pula oleh Syal dan Jindal bahwa bahasa adalah cara manusia mengkombinasikan simbol-simbol yang berupa tanda bunyi untuk berkomunikasi diantara manusia (Syal & Jindal, 2007). Dengan ini dapat dipahami bahwa elemen-elemen bahasa berupa simbol bunyi yang kemudian menjadi kata per kata lalu

*E-mail: roslaini@uhamka.ac.id

digabung menjadi kalimat, dan itulah yang merupakan bagian dari sistem pendukung kemampuan berbahasa manusia.

Seiring perkembangan jaman, bahasa yang paling banyak digunakan oleh manusia dan menjadi pemersatu dunia adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris berkembang sangat pesat saat ini, menjadi bahasa yang masuk dalam pembelajaran bahasa asing di berbagai Negara di Asia, seperti Indonesia (Berns, 2010). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris telah menjadi komoditas utama yang penting dikuasai dalam menyongsong era globalisasi. Namun, dalam menguasainya tidaklah mudah, pembelajar harus memahami empat keterampilan utama dan tiga komponen pendukung dalam bahasa Inggris, yaitu keterampilan Menyimak, Membaca, Berbicara, dan Menulis serta komponen kosa kata, tata bahasa, dan pengucapan. Salah satu keterampilan yang menuntut fokus, keaktifan, dan komunikasi pembelajar adalah Berbicara atau *Speaking*.

Keterampilan berbicara (*speaking*) termasuk dalam kategori *productive skill* yang dipandang sebagai salah satu jenis keterampilan dalam Bahasa Inggris yang cukup sulit dikuasai mengingat perbedaan kemampuan individu dalam berinteraksi ditambah lagi tidak rutinnya pembelajar melatih kemampuan verbal yang dimiliki (Gangal, 2012). Seperti diketahui, keterampilan Berbicara menuntut pembelajar aktif berkomunikasi, *sharing ideas*, dan *fluent* atau lancar sehingga apa yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain. Kayi mengatakan bahwa Berbicara (*speaking*) sebagai sebuah proses membangun dan berbagi makna atau maksud melalui penggunaan kemampuan verbal khususnya dalam berbagai variasi konteks (Kayi, 2016). Hal ini memperjelas pemahaman bahwa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, pembelajar harus terampil berbicara agar terjalin kesepahaman pesan yang ingin disampaikan.

Namun faktanya, kelemahan dan kekurangan seorang pemelajar dalam kaitan menguasai keterampilan berbicara Bahasa Inggris di Indonesia masih banyak ditemukan, begitu juga pada mahasiswa pada level Perguruan Tinggi khususnya mahasiswa semester I Prodi Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Berdasarkan kurikulum dan silabus yang ada, mahasiswa semester I mendapat mata kuliah *Survival Listening Speaking* sebagai mata kuliah dasar yang mewajibkan mahasiswa menguasai keterampilan Berbicara yang terintegrasi dengan Menyimak. Dari hasil pengamatan awal atau observasi di beberapa kelas tahun ajaran sebelumnya, tampak jelas kelemahan mahasiswa dalam keterampilan Berbicara Bahasa Inggris. Ditambah lagi, dari hasil wawancara terhadap dosen pengampu diketahui bahwa mahasiswa kurang aktif Berbicara atau *Speak up* yang penting dalam mendukung keterampilan mereka dalam berbahasa Inggris. Selain itu, ditemukan pula kurangnya variasi metode maupun media yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah Berbicara dalam memfasilitasi mahasiswa aktif dan mampu berbicara. Dosen pengampu tampak pula mengalami kesulitan menciptakan kondisi atau situasi yang memancing minat mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan Berbicara mereka dan hanya bermain *role play* sebagai kegiatan utama dari interaksi komunikasi yang diinstruksikan. Pada akhirnya, hal ini sangat tidak berdampak signifikan dalam meningkatkan keaktifan dan keterampilan Berbicara mahasiswa.

Salah satu metode pembelajaran Berbicara yang dipandang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam aktif untuk "*speak up*" sekaligus menciptakan suasana interaksi dan komunikasi yang baik dan terpadu adalah metode "*Teams Games Tournament*". Sebagai bagian dari metode pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*, *Teams Games*

Tournament merupakan metode yang mengedepankan kegiatan pembelajaran dengan format grup yang mengharuskan mahasiswa untuk berkompetisi dan terdiri dari empat elemen utama, yaitu 1) *Class Presentation*, 2) *Teaming*, 3) *Gaming Tournament*, dan 4) *Team Recognition* (Elliot). Manfaat penggunaan metode ini dipandang mampu meningkatkan produktivitas Berbicara mahasiswa karena mereka tergabung dalam grup atau tim yang akan memaksimalkan interaksi dan komunikasi antar anggota secara intens. Dengan pemberian materi *speaking* yang tepat, didukung oleh kondisi kompetitif berlandaskan *games tournament* dengan pemberian *reward* sebagai motivasi tambahan, metode ini akan menjadi jawaban akan kelemahan dan kekurangan yang dirasakan mahasiswa di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, penulis berasumsi bahwa lemahnya keterampilan Berbicara mahasiswa dalam mata kuliah *Survival Listening Speaking* tersebut dikarenakan kurangnya variasi dan teknik yang dapat memaksimalkan interaksi dan komunikasi proses pembelajaran Berbicara mahasiswa. Teknik yang dianggap tepat adalah metode *Teams Games Tournament* yang menggunakan basis *games* serta dipadukan dengan kerjasama tim yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, sehingga diharapkan mahasiswa aktif berkomunikasi, *sharing ideas*, dan kompetitif yang mendorong kondisi atau situasi pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari metode *Teams Games Tournament* sebagai alternatif cara meningkatkan keterampilan Berbicara (*Speaking*) mahasiswa.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris mahasiswa dengan memaksimalkan interaksi dan komunikasi mahasiswa dalam pembelajaran *speaking* menggunakan metode *Teams Games Tournament* di kelas. Penelitian ini menitikberatkan kepada pembagian tim-tim mahasiswa dengan berbagai aktifitas-aktifitas yang dapat menunjang keterampilan berbicara Bahasa Inggris mereka berdasarkan prinsip-prinsip berikut:

1. Berbagi ide atau tema bahasan dengan teman kelompok mereka di kelas.
2. Menghindari ragu-ragu dan berbicara Bahasa Inggris interaktif di kelas.
3. Menggunakan pengucapan (*pronunciation*) yang baik.
4. Mengaplikasikan struktur bahasa yang sesuai (*grammar accuracy*).
5. Menggunakan kosakata (*vocabularies*) yang tepat untuk tugas.
6. Presentasi kelompok yang terpadu.
7. Semangat kompetisi dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris.

Metode Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk memaksimalkan pembelajaran *speaking* Bahasa Inggris mahasiswa agar lebih interaktif dan komunikatif melalui penerapan metode *Teams Games Tournament*. Tujuan akhirnya adalah mengetahui efektivitas dari penggunaan metode *Teams Games Tournament* tersebut terhadap signifikansi meningkatnya keterampilan berbicara mahasiswa. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode eksperimen dengan menggunakan desain atau jenis quasi-eksperimental (*pre-test* dan *post-test*). Peneliti berkeyakinan bahwa desain quasi-eksperimen ini sangat tepat diimplementasikan

guna mengetahui apakah metode *Teams Games Tournament* dapat secara efektif berdampak signifikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu 2 kelas dalam penelitian ini: 1 kelas untuk pemberian *treatment* (kelas eksperimen) berjumlah 20 mahasiswa semester I-Adan 1 kelas kontrol berjumlah 20 mahasiswa semester I-C dalam mata kuliah *Survival Listening Speaking*.

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, instrument yang digunakan peneliti adalah tes lisan (*oral*) kepada mahasiswa dengan mengikuti acuan pembelajaran sesuai silabus. Peneliti membagi skor menjadi empat kriteria yaitu *fluency*, *pronunciation*, *grammar*, dan *vocabulary*. Setiap kriteria diukur sesuai skala penghitungan merujuk kepada pedoman rubrik penilaian (Harris's Scale, 1994).

Adapun data yang diperoleh guna mendukung keabsahan penelitian ini yaitu melalui observasi dan wawancara awal, skor *pre-test* dan *post-test* lengkap dari sampel kedua kelas, baik kontrol dan eksperimen. Selanjutnya, data yang telah didapat dan dikumpulkan dari kedua kelas penelitian (khususnya skor *pre-test* dan *post-test*), peneliti akan melakukan uji normalitas dan homogenitas dengan membandingkan variansi dari kedua kelas tersebut. Kemudian, peneliti akan melakukan pengujian hipotesis uji t (sudjana) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil skor kelas kontrol dan eksperimen, dibawah ini:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

- t = hasil perhitungant-test
- \bar{X}_1 = rata-rata skor menulis kelas eksperimen
- \bar{X}_2 = rata-rata skor menulis dari kelas kontrol
- S_{gab} = standar deviasi
- n_1 = total responden dari kelas eksperimen
- n_2 = total responden dari kelas kontrol (Sudjana, 2005)

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dirancang selama 12 kali pertemuan guna menerapkan metode *Teams Games Tournament* tersebut dikelas. Untuk penelitian eksperimen yang dilaksanakan ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut langkah-langkah penelitiannya:

- a. Membuat rencana uji dan mengembangkan sebagai instrumen untuk mengukur keterampilan berbicara mahasiswa.
- b. Melakukan *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Memberikan *treatment* kepada mahasiswa di kelas eksperimen.
- d. Melakukan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Menganalisis data yang didapatkan bersama kolaborator.

- f. Pengujian hipotesis dan membuat kesimpulan dan laporan penelitian

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, dipaparkan laporan berupa deskripsi data dimana peneliti mencoba untuk membandingkan hasil pencapaian dari *pre test* dan *post test* pada kedua kelas (Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen). Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat efektifitas penggunaan metode *Teams Games Tournament* yang diterapkan pada pembelajaran berbicara di kelas eksperimen. Namun, sebelum peneliti memaparkan hasil penelitian, peneliti melakukan beberapa pengujian prasyarat seperti: Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

Pengujian Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting untuk memastikan ketepatan uji statistik yang nanti akan dilakukan. Sedangkan pengujian Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi dari sebaran data yang ada pada sampel penelitian ini bersifat homogen atau tidak. Sehingga nantinya, peneliti akan dengan tepat memasukan penghitungan Uji t (*t-test*) sesuai dengan kriteria yang ada. Berikut ini tabel data hasil lengkap penghitungannya:

Table 2. Daftar Skor *Pre-test* and *Post-test* Kedua Kelas

Simbol	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Total	1020	970	1092	1389
Rata-Rata	51	48.5	54.6	69.45

Data yang telah dikumpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol kemudian dikomputasikan dalam kerangka kelas interval seperti dibawah ini:

Table 3. Kelas Interval Skor *Pre-Test* Kelas Kontrol

Score	f_i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
38-42	5	40	200	-11	121	605
43-47	2	45	90	-6	36	72
48-52	4	50	200	-1	1	4
53-57	5	55	275	4	16	80
58-62	2	60	120	9	81	162
63-67	1	65	65	14	196	196
68-72	1	70	70	19	361	361
Σ	20		1020			1480

Table 4. Kelas Interval Skor *Post-Test* Kelas Kontrol

Score	i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
36-40	5	38	190	-10.5	110.25	551.25
41-45	3	43	129	-5.5	30.25	90.75
46-50	5	48	240	-0.5	0.25	1.25
51-55	1	53	53	4.5	20.25	20.25
56-60	4	58	232	9.5	90.25	361
61-65	2	63	126	14.5	210.25	420.5
Σ	20		970			1445

Data yang telah dikumpulkan dari hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen kemudian peneliti komputasikan dalam kerangka kelas interval dibawah ini:

Table 5. Kelas Interval Skor *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Score	i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
40-45	6	42.5	255	-12	144	864
46-50	2	48	96	-6.5	42.5	84.5
51-55	2	53	106	-1.5	2.25	4.5
56-60	3	58	174	3.5	12.25	36.75
61-65	3	63	189	8.5	72.25	216.75
66-70	4	68	272	13.5	182.25	729
Σ	20		1092			1935.5

Table 6. Kelas Interval Skor *Post-Test* Kelas Eksperimen

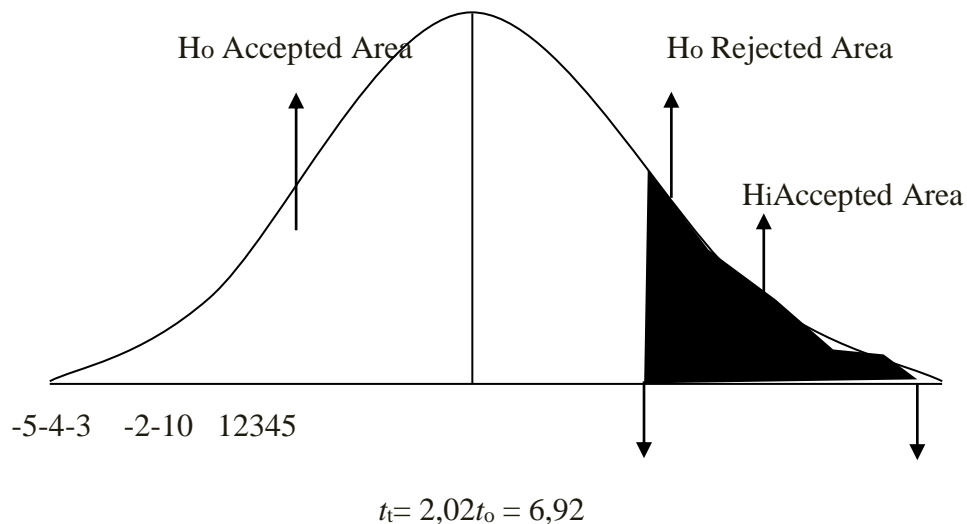
Score	f_i	x_i	$f_i x_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$f_i(x_i - \bar{x})^2$
50-55	2	52.5	105	-16.95	287.30	574.6
56-60	3	58	174	-11.45	131.10	393.3
61-65	3	63	189	-6.45	41.60	124.8
66-70	2	68	136	-1.45	2.10	4.2
71-75	2	73	146	3.55	12.60	25.2
76-80	5	78	390	8.55	73.10	365.5
81-85	3	83	249	13.55	183.60	550.8
Σ	20		1389			2038.4

Setelah memenuhi persyaratan bahwa data kelas kontrol dan eksperimen diketahui berdistribusi normal dan homogen, peneliti memasukan data *post test* kedua kelas tersebut kedalam pengujian statistik yaitu Uji t. Penghitungan menggunakan Uji t atau *t-test*

bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan berbicara yang diterapkan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan yang tidak diterapkan di kelas kontrol. Berikut ini hipotesis dan komputasinya:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{69.45 - 48.5}{9.574 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} = \frac{20.95}{3.027} = 6.92$$

Pengujian hipotesis ini menggunakan *one tail testing* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan (dk) = 38, yaitu $t_{tabel}(2.02)$. Seperti diketahui, tolak H_0 bila t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Dari hasil penghitungan independent *t-test* menunjukkan bahwa rata-rata skor *post test* kelas eksperimen lebih signifikan daripada kelas kontrol dan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $6.92 > 2.02$. Dibawah ini visualisasi dalam kurvanya:



Gambar 1. Kurva penerimaan H_0

Kurva diatas menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan hipotesis (H_i) diterima. Artinya, penggunaan metode *Teams Games Tournament* berdampak positif dan efektif meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa pada program studi pendidikan bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UHAMKA.

Simpulan

Berdasarkan hasil penghitungan statistik dan analisis data penelitian yang dilakukan melalui uji t, maka diketahui nilai " t_{hitung} " lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yaitu $6.92 > 2.02$ (dengan derajat kebebasan = 38 dan taraf signifikansi 5%). Artinya, H_0 ditolak dan hipotesis (H_i) diterima. Sehingga, peneliti menyimpulkan dari hasil penelitian ini bahwa *Teams Games Tournament* berdampak positif dan efektif meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa metode *Teams Games Tournament* lebih baik dan cocok diterapkan pada mahasiswa dalam pembelajaran berbicara (*speaking*) daripada menggunakan metode konvensional.

Berkenaan dengan penerapan metode TGT, disarankan pada pengajar beberapa hal, yaitu 1) Metode *Teams Games Tournament* memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa, yang ditunjang pada meningkatkan interaksi dan komunikasi dalam berbagai aktifitas yang disusun sesuai tema pembelajaran, 2) Dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*, peneliti membuka kesempatan dan mendorong kepada peneliti-peneliti lain untuk menggunakan metode ini dalam pembelajaran *skill* lain seperti *advance grammar* maupun *vocabulary building* yang juga menuntut mahasiswa untuk berbicara dengan format grup dan berkompetisi, dan 3) Peneliti juga berharap dari hasil penelitian ini dapat menjadi acuan maupun literasi pendukung untuk menerapkan metode *Teams Games Tournament* pada bidang pelajaran atau mata kuliah lain, sehingga dapat menambah khasanah ilmu pendidikan yang juga akan memperkaya sumber-sumber atau bukti-bukti penelitian yang sudah ada sebelumnya.

Daftar Pustaka

- Berns, M. 2010. *Concise encyclopedia of applied linguistics*. Oxford: Elsevier Ltd.
- DeVries, D., Robert E. S., et al. 1980. *The instructional design library*. New Jersey: Educational Technology Publications, Inc.
- Elliot, D. C. *Teaching on target: models, strategies, and methods that work*. Thousand Oak, California: Corwin Press.
- Gangal, J. K. 2012. *A practical course in effective english speaking*. Delhi: PHI Learning Private Limited.
- González, A., David, J., Loreto, M. 2014. Multi-faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 30 (5): 1213-1224.
- Harris, M., & Paul, M. 1994. *Assessment: handbooks for the english classroom*. London: Macmillan Education.
- Kayi, H. Teaching speaking: activities to promote speaking in a second language, *The Internet TESL Journal*, Vol. XII, No. 11, November 2006. <http://iteslj.org/Articles/Kayi-Teaching-Speaking.html>.
- Louma, S. 2009. *Assesing speaking*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C. 2008. *Teaching listening and speaking, from theory to practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rusman. 2010. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Silver, H. E., Richard W. S., & Matthew J. P. 2007. *The strategic teacher*. Alexandria: ASCD Publications.
- Slavin, R. E. 1996. *Education for all*. Lisse: SWETS & ZEITLINGER Publications.
- Slavin. 2009. *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. 2005. *Metode statistik*. Bandung: Tarsito.
- Syal, P., & D. V Jindal. 2007. *An introduction to linguistics language, Grammar and Semantic*. New Delhi: Prentice Hall of India Private Limited.
- Thornbury, S. 2005. *How to teach speaking*. Harlow, England: Longman.
- Tomei. 2010. *Designing instruction for the traditional, adult, and distance learner: a new engine for technology-based teaching*. USA: Information science Reference.
- Ur, Penny. 2009. *A Course in language teaching: practice and theory*. Cambridge: Cambridge University Press.