IMPLEMENTASI TURNAMEN DALAM PERMAINAN BOY BOYAN MATERI "*GREETING, TAKING LEAVE, THANKING AND APOLOGIZING*" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP

Sumiyati
SMP Negeri 2 Merbau Mataram
sumiyatimerbaumataram@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to implement a tournament in the Boy Boyan game of greeting material, taking leave, thanking and apologizing to improve the learning outcomes of VIIE grade students. In the initial conditions, learning was done using the lecture method. Learning were tedious and less stimulates students' minds and interests, many of which were less concerned and lacked understanding of the material presented. This results in an average pretest score of 59.87 with learning completeness of 39.39%. This type of research is experimental research. The data collection technique used was tests and non-tests. Tests was used to measure learning outcomes and the level of understanding of students, non-tests to measure the validation of teaching aids or media and the material studied, responses of students to learning that has been done, the quality of teachers in learning and validation of test instruments. Test instruments in the form of questions and non-test questions in the form of questionnaires. Test results were tabulated in percentages analyzed by descriptive comparative. Tournaments in traditional boy boyan games were applied to students class VIIE of SMP Negeri 2 Merbau Mataram during Odd Semester of academic year 2018/2019 totaling 33 people, consisted of 17 men and 16 women. The results of the application showed that the average value of learning outcomes was 74.93 with learning completeness 62.50%, meaning that there is an increase in the average score of 37.50 and learning completeness of 23.11%. Based on the results of the analysis it is concluded that the tournament in traditional boy boyan games can improve learning outcomes of students class VIIE of SMP Negeri 2 Merbau Mataram during odd semester of academic year 2018/2019.

Key Words:*tournaments, games, boy boyans, improving, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada 4 keterampilan yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.Kondisi yang telah lama dirasakan dan dialami ketika guru melakukan kegiatan pembelajaran dalam keterampilan berbicara di kelas yaitu siswa cenderung pasif, bersifat hanya menunggu dan menerima informasi yang diberikan oleh guru. Karena berbagai alasan klasik seperti minimnya ketersediaan alat/bahan dan metode/cara yang dilakukan guru di sekolah, maka siswa jarang

melakukan kegiatan praktek berbicara bahasa Inggris, sehingga siswa belum terbiasa berbicara dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa muncullah ide untuk membuat alat/media pembelajaran.Guna meningkatkan interaksi antarsiswa serta untuk lebih meningkatkan pendalaman konsep perlu diterapkan model pembelajaran baru yaitu belajar sambil bermain, menggunakan perpaduan turnamen dan permainan tradisional boy boyan materi *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing*. Materi bahasa Inggris ini diambil dalam Wachidah (2016). Permainan tradisional menurut Danandjaja (1978) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak anak, yang turun temurun secara lisan diantara anggota kolektif tertentu. Alasan lain kenapa guru menggunakan permainan tradisional yaitu agar siswa mengenal dan melestarikan permainan tradisional yang jarang dimainkan karena siswa sekarang lebih sering cenderung menghabiskan waktu luang bermain *game* dalam *handphone* atau *PlayStation* (PS). Dalam penelitian ini, guru ingin memotivasi siswa untuk berbicara dalam bahasa Inggris dengan memanfaatkan permainan tradisional boy boyan dalam bahasa Inggris sekaligus melestarikan permainan tradisional tersebut.

Boy boyan merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Alat yang digunakan adalah pecahan genting, bola kasti atau bola plastik. Menurut Suyitno (2018), model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efesien.

Permainan Boy boyan ini dikemas dalam bentuk turnamen mengadaptasi model pembelajaran *Teams Game Turnamen* (TGT). Jadi dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran, siswa akan dibentuk kelompok dan berikutnya mereka ditandingkan dalam suatu turnamen yang disiapkan guru.

Pada hasil tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris materi *greeting, taking leave, thanking, dan apologizing* masih tergolong rendah dengan rata-rata 59,87 dan presentase ketuntasan belajar klasikal 39,39%. Untuk memperbaiki segala kendala tersebut, guru merancang inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yaitu turnamen dalam permainan tradisional boy boyan untuk materi *greeting, taking leave, thanking* dan apologizing padasiswa kelas 7E SMP N 2 Merbau Mataram semester1 tahun pelajaran 2018-2019.

Rumusan masalah pada penulisan iniadalah bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran " Penerapan turnamen dalam Permainan Tradisional Materi *greeting, taking leave, thanking* dan *apologizing"* apakah dapat meningkatkan hasil belajar siswa? Dengan model pembelajaran TGT degan bantuan permainan tradisional ini diharapkandapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi guru penulisan ini menjadi inovasi

pembelajaran sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Teams Games Turnamen (TGT)

Turnamen dalam penelitian ini mengadaptasi teori model pembelajaran Teams Games Turnamen. Rusman (2016: 224) mengungkapkan bahwa *Team Game Tournamet* TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang yang memiliki keberagaman dalam segi kemampuan, jenis kelamin dan lain-lain.*Teams Games Tournament*merupakan pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Faizah, 2009). Siswa menikmati suasana permainan dan antusias pada *TGT* (Slavin, 2008) karena menekankan pada kerja sama kelompok, menghilangkan rasa jemu selama proses pembelajaran melalui permainan yang dilaksanakan di dalam turnamen, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi aktif,inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan berbobot yang bisa memberikan kesenanganuntuk siswa dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2009).

Permainan Boy Boyan

Boy-boyan merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Tentu saja bukan dikhususkan untuk anak laki-laki, anak perempuan juga bisa bermain boy-boyan. Sebenarnya, permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama Gaprek Kempung. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya boy-boyan, ada juga yang menyebutnya Bebencaran. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut Gebokan, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola karet yangdigunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkansuara “Gebok” (https://gpswisataindonesia.wordpress.com).

Hasil Belajar

Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal serupa dikemukakan oleh Dimyati& Mudjiono (2009) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar, dilihat dari guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar.

METODE PENELITIAN

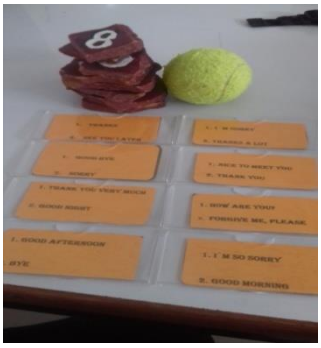
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan cara mengimplementasikanturnamen dalam permainan boy boyan materi *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing*untuk kelas 7E SMP N 2 Merbau Mataram pada semester 1 tahun pelajaran 2018-2019. Sampel yang digunakan adalah

siswakelas 7E terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, dengan jumlah siswa kelas 7E adalah 33 siswa. Cara pengambilan sampel dengan menggunakan metode *cluster random sampling.*

Metode pengumpulan datanya melalui tes. Tes untuk mengukur hasil belajar dan tingkat pemahaman peserta didik. Sebelum media digunakan dalam penelitian, media tersebut sudah divalidasi terlebih dahulu. Instrumen tes dibuat dengan jenis tes lisan. Data hasil tes ditabulasikan dalam persentase dianalisis dengan deskriptif komparatif.

Prosedur penelitian dilakukan dengan tahapan identifikasi masalah, studi pendahuluan, merumuskan hipotesis, identifikasi variabel, menentukan rancangan dan desain penelitian, menentukan dan mengembangkan instrumen penelitian, menentukan subyek penelitian, melaksanakan penelitian, melakukan analisis data, merumuskan hasil penelitian, pembahasan, mengambil kesimpulan, menyusun laporan penelitian dan desiminasi.

Media yang digunakan dalam pembuatan alat/media permainan boy boyan, meliputi potongan genting sebanyak 8 buah, genting dicat, dan diberi nomor 1-8, 1 bola kasti, kartu paket sebanyak 8 buah yang terbuat akrilik. Masing-masing kartu akrilik mempunyai dua sisi, sisi yang kanan tertuliskan angka dari nomor 1 sampai 8, sisi yang kiri tertuliskan ungkapan terkait materi, di bawah ini adalah foto bahan untuk permainan boy boyan:



Gambar 1. Foto Bahan untuk Permainan Boy Boyan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kelas 7 SMPN 2 Merbau Mataram tahun pelajaran 2018/2019 terdiri atas 5 rombel, yaitu 7A, 7B, 7C, 7D, dan 7E, penggunaan model pembelajaran Turnamen dalam permainan boy boyan materi *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing* diterapkan pada semester gasal pada siswa kelas 7E. Salah satu materi Bahasa Inggris kelas VII kurikulum 2013 adalah menyusun teks lisan sederhana untuk mengucapkan dan merespons sapaan, pamitan, ucapan terima kasih dan meminta maaf dengan meperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks yang di alokasikan dalam 3 kali pertemuan atau 6 jam pelajaran, dengan rincian sebagai berikut:

Pertemuan 1 (2x40 menit)

1. Guru memberikan model pengucapan tentang ungkapan *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing* dan responsnya dalam bahasa Inggris, kemudian siswa menirukan ucapan guru secara bersamaan.
2. Meminta beberapa siswa yang siap mencontohkan beberapa ungkapan yang sudah mereka kuasai didepan kelas beserta respons nya.
3. Meminta siswa untuk mendata mana yang ungkapan *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing*yag ada pada buku paket kurikulum 13.

Pertemuan 2 (2 X 40 menit)

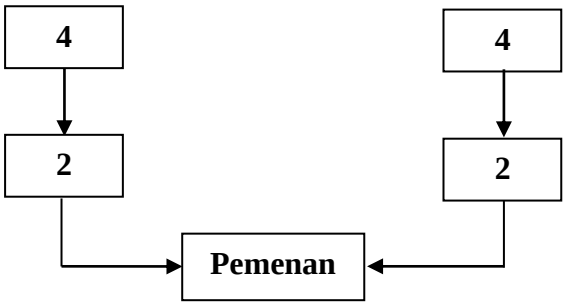
Guru melakukan pretest satu persatu dengan meminta siswa untuk merespons ungkapan yang di ungkapkan guru secara lisan.

Pertemuan 3 (2 X 40 menit)

1. Menjelaskan teknik turnamen.

Teknis Turnamen:

a) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok
b) Masing-masing kelompok terdiri dari 4 tim, satu tim terdiri dari 4 siswa.
c) Dari 2 kelompok awal, masing–masing kelompok akan di ambil 2 kelompok terbaik (nilai tertinggi)untuk di ambil masuk babak final
d) Pemenang adalah yang mendapatkan point terbanyak dari babak final.
e) Reward diatur dalam bagan turnamen.



Bagan 1.Skema Permainan

Ketentuan juara 4, 3, 2 dan 1 adalah 4 tim yang mendapatkan nilai tertinggi. Bagan untuk Remidi, 2 tim dari kelompok A, dan 2 tim dari kelompok B yang nilainya rendah, di tandingkan lagi untuk mendapatkan perbaikan nilai.



Bagan2. Skema untuk Remidi

2. Meminta siswa membagi kelas menjadi 8 tim, masing masing tim terdiri dari 4 siswa.

3. Meminta siswa membagi 8 tim menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 tim.

4. Permainan dimulai dengan kelompok pertama.

Langkah-langkah permainan:

a. Perwakilan masing-masing kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan tim 1, 2, 3, dan tim 4

b. Tim pertama melempar tumpukan genting menggunakan bola kasti sampai tumpukan genting runtuh.

c. Perwakilan kelompok berlari mengambil genting yang runtuh (Masing-masing kelompok mengambil sampai 4 genting).

d. Tim berlari ke tim tim yang lain untuk menyatakan ungkapan yang ada pada paket genting secara bergantian, dan kelompok yang lain merespons ungkapan tersebut bergantian dengan benar.

e. Guru mengamati dan menilai respons kelompok berdasarkan rubrik penilaian.

Kegiatan pembentukan kelompok/tim dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pembentukan Kelompok dan Tim



Gambar 3. Kegiatan Melempar Bola Kasti Ke Tumpukkan Genting



Gambar 4. Kegiatan Merespons Ungkapan

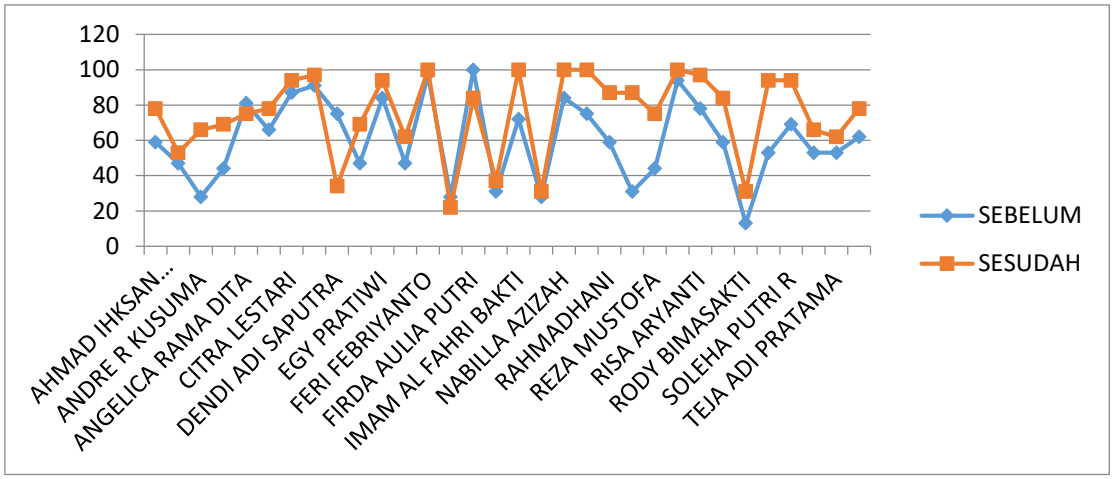
Media boy boyan sebelumnya sudah di validasi oleh ahli media dengan pericinan yaitu terdiri dari 12 item dengan skor maksimal 60, yang terdiri dari nilai 5, 4, 3, 2, 1. Hasil validasi ahli yang telah di lakukan, didapat skor 52, dengan persentase validitas media 86,60% kategori sangat baik. Semua target pembelajaran dalam lembar observasi guru saat menggunakan model pembelajaran tournament ini, berhasil tercapai.

Sardiman (Ridha, 2007: 37) menegaskan bahwa pada prinsipnya belajar adalah suatu aktivitas yang sangat penting dalam interaksi proses belajar mengajar. Turnamen dalam permainan boy boyan, dalam pelaksanaannya, siswa sangat antusias bermain, melempar bola, berlari berebut genting, dan berkeliling antar tim, sehingga di peroleh hasil penilaian siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran turnamen dalam permainan tradisional boy boyan, di tampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1.Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Aplikasi Praktis Inobel

NO	Keterangan	Sebelum Aplikasi permainan KD 4.1	Setelah Aplikasi permainan KD.4.1
1.	KKM	70	70
2.	Nilai rata-rata	59,87	74,93
3.	Nilai tertinggi	100	100
4.	Nilai terendah	4	22
5.	Jumlah siswa yang mengikuti ulangan	33	32
6.	Jumlah siswa yang sudah tuntas $\geq$ 70	13	20
7.	Jumlah siswa yang belum tuntas $\leq$ 69	20	12
8.	Persentase ketuntasan	39,39%	62,50%

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dijelaskan bahwa dengan mengggunakan model pembelajaran turnamen dalam permainan boy boyan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata pada pretest sebelumnya 59,87 menjadi 74,93 diatas KKM yang ditentukan yakni 70. Demikian pula dengan hasil persentase ketuntasan yang sebelumnya 39,39% meningkat mencapai 62,50%. Agus Suprijono 2010 menyatakan bahwa, hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.



Gambar 5. Perbandingan Nilai Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran Tournament dalam Permainan Tradisional Boy Boyan

Dari grafik pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa ada 29 siswa mengalami peningkatan nilai dan 3 siswa mengalami penurunan nilai. Sebelum menggunakan model pembelajaran ini, terlihat pada table 1, ada 20 siswa atau 63% dari keseluruhan siswa, merespons ungkapan yang di ungkapkan guru dengan ragu-ragu dan tidak percaya diri, sehingga banyak didapat nilai kurang dari KKM. Namun setelah siswa belajar menggunakan model pembelajaran ini, siswa dapat merespons ungkapan yang di ungkapkan guru dengan tanpa ragu ragu dan percaya diri, sehingga ada 20 siswa atau 63% dari keseluruhan siswa mendapat nilai di atas KKM, 10 siswa mendapat nilai KKM dan 3 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Hasil penelitian yang sama dengan metode turnamen khususnya TGT dilakukan oleh Novitasari dkk (2017) dan penelitianSyukur dkk (2014) dan Salam dkk (2015) mendapatkan bahwa hasil belajar menggunakan TGT ini lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil aplikasi penggunaan model pembelajaran Turnamen dalam permainan boy boyan materi *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing* di kelas VIIE SMP Negeri 2 Merbau Mataram semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 37, 50% dan ketuntasan belajar sebesar 62,50%.

Saran

1. Sebelum menggunakan model pembelajaran Turnamen dalam permainan boy boyan materi *greeting*, *takingleave*, *thanking* dan *apologizing*dalam pembelajaran di dalam kelas, usahakan siswa sudah memahami tehnik dan langkah-langkah permainan.
2. Lembar penilaian harus di siapkan karena peniaian yang di lakukan secara langsung.

3. Kondisikan penempatan siswa yang bermain dan yang sedang menunggu giliran bermain dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, James. 1978. *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran* . Chodedi29.blogspot.com, diakses kamis 4 Oktober 2018, jam 12.00 WIB

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Faizah, N. 2009. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Poster dan Media KartuSoal untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika. *Tesis: Universitas Negeri Semarang*.

https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2015/05/03/permainan-tradisional-boy-boyan/

Novitasari, N. Aneros, Renariah. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media Permainan Fukuwarai Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana. *Jurnal Edujapan* 1 (2): 113.

Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cetakan keenam. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Salam, Abdus., A. Hossain, S. Rahman. 2015. Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology 3(3)*

Slavin, R.R., 2008. *Cooperative Learning,Teori,Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Penida.

Sujana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Belajar. Bandung: Rosyda Karya

Suprijono, A. 2009. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogjakarta: Pustaka Pelajar.

Suyitno, Amin. 2018. Pengertian Model Pembelajaran. https//www.zonareferensi.co, diakses kamis 4 Oktober 2018, jam 12.00 WIB

Syukur, I.A, Muhardjito, & M. Diantoro. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 20 (3): 324.*

Wachidah, Siti dkk.2016. *Bahasa Inggris When English Rings a Bell*. Jakarta. Memendikbud.