

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MEMBACA PADA SISWA KELAS X  
SMA NEGERI 16 BANDARLAMPUNG**

**Donny Aditama<sup>1\*</sup>, Endang Ikhtiarti<sup>2\*</sup>, Diana Rosita<sup>3\*</sup>**

FKIP Universitas Lampung Jl. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandarlampung

\*E-mail: [donnyaditama95@gmail.com](mailto:donnyaditama95@gmail.com), Telp:+6285839761689

**Abstract: L'application du modèle d'apprentissage coopératif de type *teams games tournament* (TGT) pour améliorer de la compétence de la compréhension écrite de la classe X du SMA Negeri 16 Bandarlampung**

Cette recherche vise à décrire les résultats d'apprentissage la compétence de compréhension écrite du français en utilisant le modèle d'apprentissage coopératif de type *teams games tournament* (TGT) pour des élèves de la classe X du SMA Negeri 16 Bandarlampung. Cette recherche est pré-expérimentale avec un groupe de pré-test, de conception post-test. La population de cette recherche est constituée de tous les élèves de la classe X MIA SMAN 16 Bandarlampung qui comptait 104 élèves. On utilise une technique d'échantillonnage aléatoire simple, classe X MIA 2:35 étudiants en classe expérimentale. L'analyse des données dans cette recherche utilise le test de normalité, d'homogénéité, N- gain, t-test. Les résultats prouvent que l'utilisation du modèle d'apprentissage coopératif de type *teams games tournament*(TGT) peut améliorer de la compétence de la compréhension écrite. Cela démontré par les résultats du pré-test et du post-test, la capacité de compréhension écrite moyenne des étudiants au moment du pré-test est de 62 et celle du post test de 83,29. Les résultats ont développé de 21,29. C'est mis en évidence par les résultats du test N-gain avec une valeur moyenne de N-gain de 0,56 et un test t avec une valeur de signification de données (0,000 < 0,05).

**Abstrak: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandarlampung**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar kemampuan membaca bahasa Prancis siswa kelas X SMA Negeri 16 Bandarlampung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMA Negeri 16 Bandarlampung yang berjumlah 104 siswa, dengan menggunakan teknik *simple random sampling* diperoleh kelas X MIA 2 sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji gain dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan membaca. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *pretest* dan *posttest*, rata-rata nilai kemampuan membaca siswa pada saat *pretest* 62 dan *posttest* 83,29. Siswa mengalami peningkatan sebesar 21,29. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji N-gain dengan rata-rata nilai sebesar 0,56 dan uji-t dengan taraf signifikansi (0,000 < 0,05).

**Kata Kunci** : Bahasa Prancis, keterampilan membaca, model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

## PENDAHULUAN

Dewasa ini bahasa memiliki peranan penting untuk manusia. Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi atau alat berinteraksi dalam kehidupan. Dalam komunikasi tersebut terdapat proses penyampaian informasi berupa suatu pesan, ide, atau gagasan baik secara lisan maupun tertulis. Komunikasi dapat berjalan dengan baik jika terjadi pemahaman yang sama antara pengirim dan penerima.

Selain bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu, kita juga mempelajari bahasa asing. Dalam mempelajari bahasa terutama bahasa asing, kaitannya dengan bahasa Prancis, seseorang harus mampu menggunakan bahasa tersebut sebagai alat komunikasi. Agar tujuan pembelajaran bahasa asing yaitu untuk menambah pengetahuan dan kecakapan dalam berbahasa asing dapat tercapai, seorang pembelajar bahasa asing harus menguasai empat keterampilan pokok dalam berbahasa yaitu, berbicara (*production orale*), menulis (*production écrite*), membaca (*compréhension écrite*), dan menyimak (*compréhension orale*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Observasi awal di SMA Negeri 16 Bandar Lampung melalui wawancara dan observasi langsung. Melalui wawancara, peneliti mencoba untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dalam kelas, model pembelajaran yang digunakan, perkembangan siswa, hingga kendala yang sering terjadi selama masa pembelajaran. Dari observasi langsung dan wawancara terhadap

guru bahasa Prancis di SMA Negeri 16 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa guru kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran bahasa Prancis terutama dalam pembelajaran membaca. Selain itu, meskipun guru sudah banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, namun peran siswa di dalam kelas cenderung pasif, dan motivasi belajar siswa juga masih rendah. Guru hanya menggunakan metode ceramah saat memberikan materi pembelajaran. Metode ini berpusat pada guru, sedangkan peran siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan oleh guru. Hal ini menyebabkan kebosanan kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis. Salah satu elemen penting dalam pembelajaran adalah motivasi atau minat siswa itu sendiri untuk belajar. Di sekolah, peneliti mengamati pembelajaran bahasa Prancis keterampilan membaca. Menurut Tarigan (2015:7), membaca suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media katakata/bahasa tulis. Dari hasil pengamatan terdapat beberapa kendala yang dialami banyak siswa sekolah dalam belajar bahasa Prancis. Beberapa siswa masih merasakan kesulitan dalam pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan membaca.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yang dapat membangkitkan minat, motivasi belajar siswa, serta membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat

digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Menurut Lestari dan Yudhanegara dalam Bahagiani (2017: 198 ) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar. Menurut Shoimin yang dikutip dalam Soleh ( 2017:104), model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipemodel pembelajaran kooperatif yang mudah untuk dilaksanakan karena tidak memandang status yang berbeda, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mempunyai unsur permainan. *Teams Games Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan. (Slavin, 2005: 143). Sedangkan menurut Slavin (2005: 163-165), *Teams Games Tournament* merupakan metode pembelajaran yang membagi siswa dalam tim-tim kemudian siswa melakukan permainan akademik dalam meja turnamen, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Alasan dipilihnya model ini karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Salah satunya adalah membuat siswa berperan serta lebih aktif dalam proses pembelajaran, selain itu siswa juga lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

## METODE

### Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Dalam penelitian eksperimen hanya terdapat satu kelompok yang menjadi kelompok eksperimen. Perlakuan pada satu kelompok setelah diadakan *pre test*. Perlakuan atau *treatment* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran keterampilan membaca. Desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$

Keterangan:

- $O_1$  : nilai pretest kelompok eksperimen
- $O_2$  : nilai posttest kelompok eksperimen
- $X_1$  : perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

### Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti, untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya, atau dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kemudian ada macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua yaitu: Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi perbedaan yaitu : Variabel bebas (*independent*) adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Variabel terikat (*dependent*) adalah keterampilan membaca bahasa Prancis siswa.

### Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA SMA Negeri 16 Bandar Lampung yang belajar bahasa Prancis yaitu berjumlah 104 siswa. Menurut Sugiyono (2017: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA2 sebagai kelas eksperimen di SMA Negeri 16 Bandar Lampung

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah siswa	Keterangan
X MIA 2	35 Siswa	Kelas eksperimen

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada prosedur eksperimen. Adapun langkah-langkah prosedur penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Observasi Pendahuluan  
Observasi pendahuluan dilakukan untuk melihat keadaan lapangan seperti, jumlah siswa, kurikulum, kondisi siswa, dll.
- b. Menyepakati dengan guru tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas eksperimen
- c. Penyusunan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Perangkat pembelajaran ini terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Soal tes, dan kunci jawaban soal test.
- d. Melakukan uji coba instrumen.
- e. Melakukan analisis instrumen.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan test (*pretest*) pada kelas eksperimen.
- b. Menerapkan model pem-

belajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas eksperimen.

- c. Melaksanakan test (*posttest*) pada kelas eksperimen.

### 3. Tahap Pengelolahan Data

- a. Pengumpulan dan analisis data.
- b. Mengolah hasil pretest dan posttest membaca bahasa Prancis.
- c. Membuat kesimpulan.

### Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017 : 222) menyatakan, bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal bahasa Prancis dalam bentuk pilihan ganda dan *vrai ou faux* yang berjumlah 20 soal dengan alokasi waktu 30 menit pengerjaan. Setelah soal instrumen peneliti diuji validitasnya, langkah selanjutnya yaitu menguji reliabilitas.

### Reliabilitas

Setelah item instrumen telah diuji validitasnya, selanjutnya adalah menguji reabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan artinya, reliabel dapat dipercaya. Sebuah tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Untuk dapat menguji reabilitas instrumen ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS 16.0

### Teknik Analisis Data

Pada proses ini teknik analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis data pencapaian hasil eksperimen yang telah diberikan *treatment* atau perlakuan, maka dari itu teknik analisis data terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut:

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16, kriteria penentuan pengambilan keputusan uji distribusi normalitas sebagai berikut: Tolak  $H_0$  nilai apabila  $\text{sig} < 0,05$  artinya distribusi bersifat tidak normal. Terima  $H_0$  apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  artinya distribusi bersifat normal.

Kemudian uji homogenitas variansi, dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang homogen atau tidak homogen. Pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16, kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Tolak  $H_0$  apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  berarti sampel mempunyai varian yang berbeda.
2. Terima  $H_0$  apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  berarti sampel mempunyai varian yang sama.

Selanjutnya uji N-Gain pengujian hasil belajar siswa dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam keterampilan membaca bahasa Prancis. Pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16. Rumus uji N-Gain menurut Meltzer (2002: 184) sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skorpretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skorpretest}}$$

Keterangan : Tinggi : N-gain > 0,7  
 Sedang : 0,3 ≤ N-gain ≤ 0,7  
 Rendah : N-gain < 0,3

Analisis uji-t bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang diberikan *treatment*. Pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16, kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

### Hasil Penelitian

#### Hasil

Setelah melakukan uji coba instrumen dan dilanjutkan dengan pemberian tes (*posttest-pretest*) di kelas eksperimen, peneliti melakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa. Analisis tersebut dijelaskan di bawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
50-54	5	14,2%
55-59	7	20%
60-64	6	17,1%
65-69	8	22,8%
70-74	5	14,2%
75-79	3	8,5%
80-84	1	2,8%
Jumlah	35	100%
Mean= 62		

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa jumlah kelas interval = 7, rentang interval= 5, panjang kelas interval= 30. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 65-69 sebanyak 8 siswa dengan persentase 22,8 %, nilai terendah berada pada interval 50-54 sebanyak 5 siswa dengan persentase 14,2 %. Kemudian, siswa yang mendapat nilai tertinggi berada pada interval 80-84 sebanyak 1 siswa dengan persentase 2,8 %. Dengan rata-rata nilai sebesar 62.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttes*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
70-73	2	5,7 %
74-77	4	11,4 %
78-81	9	25,7 %
82-85	11	31,4 %
86-89	0	0 %
90-93	7	20 %
94-97	2	5,7%
Jumlah	35	100%
Mean=83,29		

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa jumlah kelas = 7,

rentang = 4, panjang kelas = 25. Sedangkan nilai yang paling sering muncul berada di rentang 82-85 sebanyak 11 siswa dengan persentase 31,4 %, nilai terendah berada pada interval 70-73 sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,7 %. Kemudian, siswa yang mendapat nilai tertinggi berada pada interval 94-97 sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,7 %. Dengan rata-rata nilai sebesar 83,29.

Uji reliabilitas instrumen dianalisis dengan bantuan program komputer SPSS 16 dan, hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.644	20

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui nilai koefisien reliabilitas untuk soal *pretest* adalah sebesar 0,644 Angka tersebut menunjukkan instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang kuat.

Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah rumus *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Data yang diujikan adalah data *pretest* dan *posttest*. Kriteria pengujian:

1. Apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05, berarti  $H_0$  ditolak atau data tidak berdistribusi normal,
2. Apabila nilai signifikansi (Sig)  $\geq$  0,05, berarti  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Eksperimen

Sumber	P	A	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,454	0,05	$p > 0,05 =$ Normal

Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *pretest* kelas eksperimen dengan bantuan SPSS 16 diketahui nilai signifikansi (*Asymp.Sig*) sebesar 0,454. Apabila dibandingkan dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , diketahui nilai signifikansi lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ ). Dengan demikian  $H_0$  diterima yang artinya data berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen

Sumber	P	A	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,213	0,05	$p > 0,05 =$ Normal

Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *posttest* kelas eksperimen dengan bantuan SPSS diketahui nilai signifikansi (*Asymp.Sig*) sebesar 0,213. Apabila dibandingkan dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , diketahui nilai signifikansi lebih daripada 0,05 ( $p > 0,05$ ). Dengan demikian  $H_0$  diterima yang artinya data berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16. Syarat sebuah varians dikatakan homogen apabila taraf signifikansinya lebih besar dari taraf signifikansi 0,050.

Tabel 8. Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 16

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.062	5	29	.401

Dari hasil uji menggunakan bantuan SPSS 16 untuk varian *pretest-posttest* kelas eksperimen memiliki taraf signifikansi lebih dari 0,050 ( $0,401 > 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian ini homogen secara varians.

Uji Gain digunakan untuk menentukan peningkatan prestasi belajar siswa. Tinggi rendahnya *gain* yang dinormalisasi (*N-gain*) dapat diklasifikasikan yaitu:

1. Jika  $N-gain \geq 0,70$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori tinggi,
2. Jika  $0,70 > N-gain \geq 0,30$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori sedang,
3. Jika  $N-gain < 0,30$ , maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

Tabel 9. Rekapitulasi N-Gain

No	Kelas	Jumlah nilai N- Gain	Rata-rata Nilai N- Gain	Kategori
1	X MIA 2	22,95	0,56	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas X MIA 2

yaitu dengan rata-rata nilai *gain* sebesar 0,56 yang berada pada kategori sedang.

Analisis data ini menggunakan uji-t, uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat prestasi keterampilan membaca. Hasil perhitungan uji-t pada kelas eksperimen menggunakan bantuan program SPSS 16.

Tabel 10. *Paired Sample Test*

Paired Samples Test				
Paired Differences				
		t	Df	Sig.(2-tailed)
Pair 1	Pre-posttest	-18.548	34	.000

Berdasarkan angka pada kolom *sig.(2-tailed)* menunjukkan bahwa taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas X MIA 2 di SMA Negeri 16 Bandarlampung.

**Pembahasan**

Hasil penelitian yang dilakukan secara keseluruhan memperlihatkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Prancis kelas X MIA 2 di SMAN 16 Bandarlampung.

Peningkatan tersebut dapat diketahui dengan cara membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Dari hasil *pretest*, nilai rata-rata tes membaca bahasa Prancis pada siswa sebesar 62. Setelah mengetahui nilai siswa, peneliti memberikan perlakuan pada kelas MIA 2 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Dalam pembelajaran model ini, siswa belajar secara berkelompok kemudian siswa melakukan permainan dan turnamen untuk memperoleh nilai. Nilai tersebut akan diakumulasi untuk memperoleh penghargaan bagi kelompok.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis pada kelas eksperimen dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* disukai siswa karena model ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan tidak cepat merasa bosan. Siswa yang dikelompokkan dan diberi kesempatan untuk belajar bersama dan berdiskusi merasa lebih nyaman dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga melatih siswa untuk bertanggungjawab pada materinya dan bekerjasama saling membantu teman sekelompoknya agar dapat memahami pelajaran.

Selanjutnya setelah melakukan perlakuan untuk X MIA 2, nilai rata-rata keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan menjadi 83,29, dengan dibuktikan dari hasil

pengujian *N-gain* dengan jumlah nilai 22,95 dan rata-rata *N-gain* sebesar 0,56. Hal ini membuktikan pembelajaran bahasa Prancis yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* teruji dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Dalam hasil uji t-tes yang telah dihitung dengan menggunakan program SPSS 16. Angka pada kolom *sig.(2-tailed)* menunjukkan signifikansi data  $0,000 < 0,05$ , artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*. Artinya pembelajaran membaca bahasa Prancis yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa pada pembelajaran bahasa Prancis.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penelitian dilaksanakan dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca bahasa Prancis pada siswa kelas X MIA 2 di SMAN 16 Bandar Lampung. Ada peningkatan prestasi peserta didik yang dapat dilihat dari semakin membaiknya nilai keterampilan membaca pada siswa. Sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata keterampilan membaca yang diperoleh siswa adalah 62. Kemudian setelah diberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap pembelajaran bahasa Prancis, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83,29.

Analisis data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji-t dapat dilihat dalam bab IV nilai P (*sig*) sebesar  $0,000 < 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar bahasa Prancis pada data *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya pada perolehan nilai *N-gain*, dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas X MIA 2 di SMAN 16 Bandarlampung jumlah *N-gain* sebesar 22,95 dan rata-rata *N-gain* 0,56 dapat dikatakan bahwa peningkatan nilai sedang. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keterampilan membaca bahasa Prancis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan kenaikan nilai rata-rata siswa sebelum diadakan perlakuan sebesar 62 dan sesudah diadakan perlakuan sebesar 83,29 dan dengan hasil rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,56.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan, berikut saran yang dapat disampaikan sejalan dengan hasil penelitian ini.

1. Guru sebagai pengelola pembelajaran di kelas dituntut kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk penyampaian materi, seperti halnya metode TGT yang terbukti efektif sehingga terjadi peningkatan keterampilan membaca teks bahasa Prancis.
2. Penggunaan TGT efektif meningkatkan keterampilan membaca teks bahasa Prancis tetapi,

metode TGT tetap memiliki kekurangan. Ke-urangan TGT seperti siswa yang mengalami kesulitan karena belum terbiasa mendapatkan perlakuan seperti ini sehingga perlu dijelaskan dengan baik agar tujuan dari turnamen akademik tercapai dengan baik, suasana kelas tidak kondusif apabila guru tidak dapat menguasai kelas dengan baik pada saat turnamen dan waktu yang dibutuhkan saat turnamen cukup lama. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memodifikasi penerapannya seperti pada saat turnamen dilakukan, meja turnamen dapat digantikan dengan papan tulis agar penerapannya lebih efektif dan efisien agar tujuan penggunaan TGT dapat tercapai. Hal tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada.

3. Sekolah hendaknya mendukung dengan memberikan fasilitas pembelajaran yang lebih lengkap agar penggunaan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi memungkinkan untuk dilakukan.

### DAFTAR RUJUKAN

- Bahagiani, I. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, diakses 23 Januari 2019.
- Soleh, M. I. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams

Games Turnament (TGT)  
Pada Pembelajaran PIPS  
Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa Pada Materi  
Sumer Daya Alam dan  
Kegiatan Ekonomi. *Jurnal  
PGSD UPI*.diakses 23 Januari  
2019.

Slavin. 2005. *Cooperatif Learning  
Teori, Riset dan Praktik*. Nusa  
Media. Bandung

Tarigan, H.G. 2015. *Membaca  
Sebagai Suatu Keterampilan  
Berbahasa (Edisi Revisi)* .  
Angkasa. Bandung.