

PENGGUNAAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GRAMMAR MAHASISWA

Lusiana Dewi Kusumayati¹, Sri Handayani², Erna Dewi Kartikasari³

Universitas Slamet Riyadi

The purpose of this research are: (1) to explain whether *Team Games Tournament* is able to improve students' grammar competence; (2) to know how far *Team Games Tournament* can improve students' grammar competence; (3) to know the changes of class situation after implementing *Team Games Tournament* in learning *grammar*. This research was implemented in Slamet Riyadi University on March until July 2017. The subjects of this research were the students of semester 4 class 01 Slamet Riyadi University Surakarta in academic year 2016/2017 which consists of 25 students. The method of this research is classroom action research. In collecting data, the research used interview, photograph, observation, documents, and field note. The researcher analyzed data using qualitative method which consisted of data reduction, data presentation, and conclusion drawing/verification. Besides, quantitative data was analyzed using descriptive statistic. This research was successful in improving students' grammar competence. It can be seen from their score in pre test 6.82. it improved to 7.40 in post test 1 and also improved to 8.20 in post test 2. Besides, the classroom situation was also improved. The students became more active in the classroom. They worked in group enthusiastically in solving grammar problems.

Keywords: Team Games Tournament, Grammar Competence, Classroom Action Research

A. Latar Belakang Masalah

Penguasaan bahasa Inggris mencakup penguasaan lisan dan tulis. Di dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:402) dikatakan bahwa pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Inggris memiliki dua tujuan pokok yang harus dapat dikuasai peserta didik yaitu lisan dan tulisan. Penguasaan lisan diartikan bahwa siswa diharapkan dapat berbicara (berbahasa) yang baik dan

benar sehingga dapat dimengerti orang lain tidak hanya untuk diri sendiri. Penguasaan tulis disini diartikan bahwa siswa harus menguasai bahasa dalam bentuk tertulis dalam artian dapat menulis kata dan kalimat dengan baik dan benar. Selain kedua hal tersebut, terdapat hal penting yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran bahasa khususnya

Bahasa Inggris yaitu penguasaan grammar.

Pada saat berkomunikasi, seseorang harus mengucapkan suatu kalimat dan kalimat tersebut susunan struktur yang berbeda-beda. Tanpa menguasai grammar yang baik, dimungkinkan terjadi kesalahpahaman dalam proses komunikasi tersebut. Leech (1982: 3) menyatakan bahwa "*Grammar refers to the mechanism according to which language works when it is used to communicate.*" Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa grammar merujuk pada mekanisme sesuai dengan kerja bahasa ketika digunakan dalam berkomunikasi. Dengan demikian, grammar merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana suatu bahasa bekerja untuk berkomunikasi. Dykes (2007: 5) menuliskan dalam bukunya *Grammar for Everyone* bahwa "*grammar is a language to talk about language*". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa grammar adalah bahasa untuk mempelajari bahasa., kita bisa mempelajari bagaimana berkomunikasi dengan bahasa dengan mempelajari grammar;

dimulai dari kosakata dan fungsinya, pola kalimat, ungkapan, dan maknanya.

Menurut Coghill (2003), "*Grammar of language is the set of rules that govern its structure. Grammar determines how words are arranged to form meaningful units.*" Artinya, grammar suatu bahasa merupakan seperangkat aturan yang mengatur struktur bahasa itu sendiri. Grammar menentukan bagaimana kata-kata disusun untuk membentuk unit bahasa yang bermakna. Grammar disini diartikan dengan sangat jelas dimana grammar diartikan sebagai seperangkat aturan untuk membentuk bahasa agar mempunyai makna atau bisa dipahami. Swan (2005:xix) dalam bukunya *Practical English Usage*, melontarkan pendapatnya mengenai definisi grammar. Menurutnya grammar adalah "*The rules that show how words are combined, arranged or changed to show certain kinds of meaning.*" Atau bisa diartikan sebagai berikut "Grammar adalah aturan yang menerangkan bagaimana kata digabungkan, disusun atau diubah untuk menunjukkan beberapa jenis

makna.” Berdasarkan pengertian grammar diatas, aturan yang terstruktur yang mengatur susunan kalimat, frase biasanya di kenal dengan tata bahasa. Secara garis besar grammar adalah ilmu tata bahasa yang harus dipelajari guna menguasai ke-4 keterampilan berbahasa Inggris, speaking, writing, reading, ataupun listening dengan benar.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan terhadap pembelajaran grammar pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris semester V kelas 01 ditemukan beberapa kelemahan yang dapat mempengaruhi penguasaan grammar mahasiswa. Kelemahan tersebut seperti: 1) pembelajaran berlangsung monoton dari awal hingga akhir perkuliahan, 2) mahasiswa terlihat tidak antusias mengikuti perkuliahan, 3) kurangnya interaksi antar mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, dan 4) pelaksanaan pembelajaran masih menitikberatkan pada aktivitas dosen (teacher centered). Kelemahan-kelemahan tersebut nantinya pasti akan berdampak pada kemampuan anak dalam penguasaan grammar. Agar

mahasiswa mampu menyerap materi perkuliahan secara optimal, sudah sepantasnya seorang pendidik mengembangkan pembelajaran yang menarik di kelas dengan mahasiswa sebagai pusat aktivitas pembelajaran (student centered). Untuk itu, diperlukan merencanakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dengan menekankan pada kegiatan bekerja dalam kelompok dan terdapat suatu permainan di dalamnya. Salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri seperti itu adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bagian dari cooperative learning yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa yang lebih menitikberatkan pada kegiatan berkompetisi antar kelompok mahasiswa sehingga setiap mahasiswa dituntut untuk dapat berjuang dengan baik agar kelompoknya dapat memenangkan pertandingan. Karena dikemas dalam bentuk permainan, diharapkan mahasiswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang

menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi perkuliahan, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi perkuliahan sehingga hasil belajar mencapai optimal. Dalam model Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT) ini Slavin (2008: 166-168) menjabarkan komponen-komponen pembelajaran Team Games Tournament sebagai berikut:

a) Presentasi di kelas

Merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh dosen, tetapi bisa juga memasukkan unsur presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah pada presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan akan sangat penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian membantu mereka dalam mengerjakan kuis-

kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b) Teams

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bias memainkan game turnamen dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pada pembelajaran tim biasanya melibatkan pembahasan masalah bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahpahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c) Games

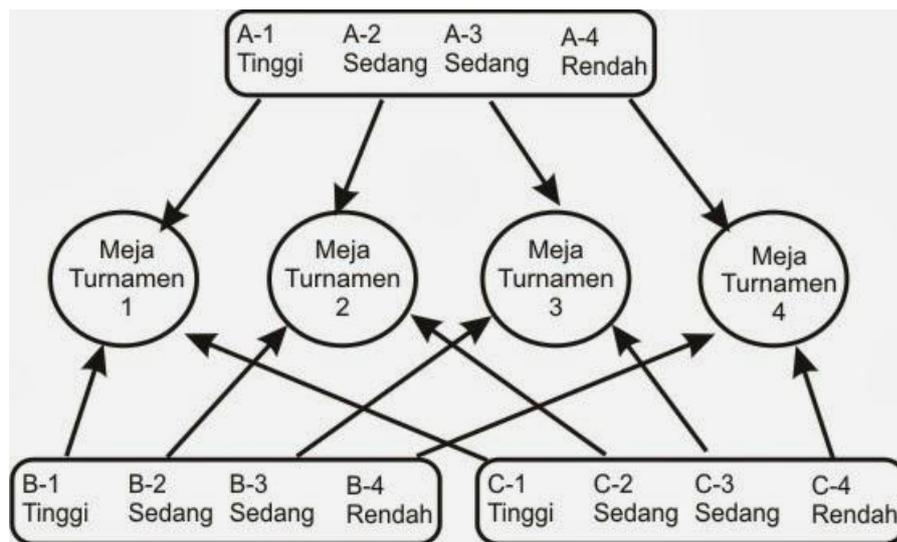
Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan games hanya berupa

nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d) Tournament

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam

beberapa meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Alur penempatan peserta turnamen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Penempatan siswa dalam turnamen

e) Penghargaan Tim (Team Recognition)

Dosen kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang

ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 40 kebawah.

Tahapan Team Games Turnamen tersebut memfasilitasi

pencapaian tujuan akhir pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi yaitu agar mahasiswa mampu menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi sehari-hari. Dalam rangka mengakomodasi karakteristik yang berbeda dari mahasiswa dan merangsang mereka untuk mau mengeluarkan pemikirannya, dosen harus menggunakan metode yang tepat untuk mengajar mahasiswa. *Team Games Tournament* memiliki konsep yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah penguasaan kemampuan grammar mahasiswa. Konsep *Team Games Tournament* digunakan untuk membuat mahasiswa menemukan hubungan yang bermakna antara bekerja dalam kelompok dan kompetisi antar kelompok. Dalam *Team Games Tournament*, mahasiswa memperoleh konsep melalui presentasi, tim, game, turnamen, dan penghargaan tim. Teknik ini mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dengan game atau permainan. Mahasiswa dapat belajar bersama dengan teman sekelasnya sehingga diharapkan mahasiswa mengalami apa yang mereka pelajari, proses

belajar akan lebih bermakna dan masuk akal. Pembelajaran diharapkan menjadi efektif dengan menggunakan *Team Games Tournament* untuk meningkatkan penguasaan grammar mahasiswa. Dari pemikiran di atas, peneliti sekaligus dosen pengampu mata kuliah advance grammar tertarik melakukan penelitian tindakan kelas bekerjasama dengan meningkatkan kemampuan grammar dengan menggunakan *Team Games Tournament* pada mahasiswa kelas 01 semester V Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi tahun pelajaran 2016/2017.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mata kuliah advance grammar dengan subyek penelitian mahasiswa Kelas 01 semester IV yang berjumlah 25 mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi Surakarta dimana motivasi para mahasiswa dalam mempelajari grammar masih rendah. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai Juli 2017.

Penelitian ini dilakukan sebagai penelitian tindakan kelas bekerja

sama dengan dosen mata kuliah advance grammar. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan wawancara, foto-foto, pengamatan kelas, dokumen, dan catatan lapangan. Peneliti menganalisis data menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari reduksi data, presentasi data, dan mengambil kesimpulan/ verifikasi.

Selain itu data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan deskriptif statistik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, yang memberikan waktu untuk melakukan tahap demi tahap turnamen dan untuk memeriksa kemajuan belajar mahasiswa. Prosedur penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Prosedur Penelitian

I. Pre-research	1. Analisis dokumen	Nilai Gammar III	Mengetahui nilai Grammar III untuk memberi gambaran kemampuan grammar mahasiswa.
	2. Wawancara	Dosen	Mengidentifikasi dan mengkonfirmasi kesulitan dosen dalam mengajar grammar
	3. Pre-test	Mahasiswa	Mengidentifikasi kemampuan grammar mahasiswa
	4. Wawancara	Mahasiswa	Mengetahui jenis aktivitas dalam mata kuliah advance grammar dan kesulitannya
II. Pelaksanaan penelitian	1. Siklus 1 a. Perencanaan	ketua dan anggota penelitian	1) Menggunakan team games tournament untuk mengajar topik pembelajaran mata kuliah advance grammar kepada mahasiswa.

			2) Menyiapkan materi pembelajaran, RPP, media pembelajaran, kamera, dan semua hal yang berkaitan dengan tindakan.
	b. Pelaksanaan	Ketua Peneliti	<p>Menerapkan tindakan dalam 3 pertemuan:</p> <p>1) Pertemuan pertama Ketua Peneliti menjelaskan skill 1 dan 2 dalam mata kuliah advance grammar. Masalah yang sering dihadapi pada saat pengerjaan toefl dibahas bersama dengan memberikan contoh pengerjaannya. Kemudian, ketua peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok. Ketua peneliti memberikan penjelasan tentang prosedur team games tournament dan meminta dua grup untuk mempraktekkan. Ketua peneliti memberikan beberapa soal grammar yang muncul dalam tes toefl untuk di diskusikan ke dalam kelompok. Ketua Peneliti memberikan waktu untuk berdiskusi, ketua peneliti memulai kompetisi antar grup.</p> <p>2) Pertemuan kedua Pada pertemuan ini, ketua peneliti menjelaskan skill 3 dan 4 dalam mata kuliah advance grammar.</p>

			<p>Masalah yang sering dihadapi pada saat pengerjaan toefl dibahas bersama dengan memberikan contoh pengerjaannya. Kemudian, ketua peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok. Ketua peneliti memberikan penjelasan tentang prosedur team games tournament dan meminta dua grup untuk mempraktekkan. Ketua Peneliti memberikan beberapa soal grammar yang muncul dalam tes toefl untuk di diskusikan ke dalam kelompok. Ketua peneliti memberikan waktu bagi setiap kelompok untuk berdiskusi, dosen memulai kompetisi antar grup.</p> <p>3) Pertemuan ketiga</p> <p>Ketua peneliti menjelaskan skill 5 dan 6 dalam mata kuliah advance grammar. Masalah yang sering dihadapi pada saat pengerjaan toefl dibahas bersama dengan memberikan contoh pengerjaannya. Kemudian, ketua peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok. Ketua peneliti memberikan penjelasan tentang prosedur team games tournament dan</p>
--	--	--	---

			meminta dua grup untuk mempraktekkan. Ketua peneliti memberikan beberapa soal grammar yang muncul dalam tes toefl untuk di diskusikan ke dalam kelompok. Ketua peneliti memberikan waktu untuk berdiskusi, ketua peneliti memulai kompetisi antar grup.
	c. Pengamatan	Anggota Peneliti	Mengamati pelaksanaan penelitian selama tiga pertemuan. Anggota peneliti mengamati dan mengambil gambar selama pelaksanaan team games tournament dan menulis hasil pengamatan tiap pertemuan.
	d. Refleksi	Ketua dan anggota Peneliti	Membahas kelebihan dan kelemahan selama tindakan berlangsung, perubahan yang terjadi pada siswa dan perubahan situasi kelas. Ketua dan anggota peneliti menyimpulkan pelaksanaan tindakan.
	e. Revisi	Ketua dan anggota Peneliti	Merubah rencana untuk menyelesaikan masalah yang muncul selama tindakan dan menciptakan peningkatan yang lebih baik pada tindakan selanjutnya.
	2. Siklus 2 a. Perencanaan	Ketua dan anggota peneliti	1) Menyiapkan materi pembelajaran, RPP, media pembelajaran, kamera, dan semua hal yang berhubungan

			dengan refleksi pada siklus 1.
			2) Peneliti membagi kelompok berdasarkan nilai yang mereka peroleh di siklus 1. Masingmasing kelompok terdiri dari siswa dengan kompetensi rendah, sedang dan tinggi. Peneliti tidak hanya meminta siswa untuk menulisjawaban yang benar dari masing-masing soal tapi juga membetulkan dengan jawaban yang tepat.
	b. Pelaksanaan	Ketua peneliti	<p>Pelaksanaan tindakan dalam tiga pertemuan:</p> <p>1) Pertemuan pertama Mahasiswa masuk ke dalam kelompok yang dibagi sesuai dengan nilai mereka. Ketua peneliti menjelaskan skill 7 dan 8. Kemudian setiap kelompok mengerjakan soal grammar yang diberikan oleh ketua peneliti. Kelompok yang menang bukan mereka yang paling cepat dan benar dalam menuliskan di whiteboard tapi mereka harus mampu membetulkan statement yang salah. Kelompok yang kalah mendapat punishment dengan menghapus papan tulis.</p>

			<p>2) Pertemuan kedua Mahasiswa masuk ke dalam kelompok yang dibagi sesuai dengan nilai mereka. Ketua peneliti menjelaskan skill 9 dan 10. Kemudian setiap kelompok mengerjakan soal grammar yang diberikan oleh ketua peneliti. Kelompok yang menang bukan mereka yang paling cepat dan benar dalam menuliskan di whiteboard tapi mereka harus mampu membetulkan statement yang salah. Kelompok yang kalah mendapat punishment dengan menghapus papan tulis.</p> <p>3) Pertemuan ketiga Mahasiswa masuk ke dalam kelompok yang dibagi sesuai dengan nilai mereka. Ketua peneliti menjelaskan skill 11 dan 12. Kemudian setiap kelompok mengerjakan soal grammar yang diberikan oleh ketua peneliti. Kelompok yang menang bukan mereka yang paling cepat dan benar dalam menuliskan di whiteboard tapi mereka harus mampu membetulkan statement yang salah. Kelompok yang kalah</p>
--	--	--	---

			mendapat punishment dengan menghapus papan tulis.
	Pengamatan	Anggota peneliti	Mengamati pelaksanaan penelitian selama tiga pertemuan. Ketua peneliti mengamati dan mengambil gambar selama pelaksanaan team games tournament dan menulis hasil pengamatan tiap pertemuan.
	Refleksi	Ketua dan anggota peneliti	Membahas kelebihan dan kelemahan selama tindakan berlangsung, perubahan yang terjadi pada siswa dan perubahan situasi kelas. Ketua dan anggota peneliti menyimpulkan pelaksanaan tindakan.

1) Pertemuan Pertama (skill 1 dan 2)

Dosen menjelaskan tentang skill 1 "Be sure the sentence has a subject and a verb" dan skill 2 "Be careful of objects of preposition". Penjelasan pertama tentang skill 1, ketua peneliti memberikan konsep dan contoh kalimat dalam bahasa Inggris, tak lupa memberikan contoh masalah yang sering muncul dalam toefl. Setelah memberikan waktu untuk

berdiskusi, ketua peneliti meminta mahasiswa untuk melihat video yang menampilkan prosedur kegiatan pembelajaran yang menggunakan team games tournament. Kemudian ketua peneliti menginformasikan bahwa kelompok 1 dan 2 akan berkompetisi mengerjakan nomor 2 dan 3. Kelompok 3 dan 4 akan mengerjakan nomor 4 dan 5. Kelompok 5 dan 6 akan mengerjakan nomor 6 dan 7.

Sedangkan, nomor 7, 8, 9 akan digunakan sebagai final yang dikerjakan oleh 3 pemenang dari turnamen penyisihan. Turnamen penyisihan pertama dimenangkan oleh kelompok 2. Turnamen penyisihan kedua dimenangkan oleh kelompok 3. Turnamen penyisihan ketiga dimenangkan oleh kelompok ke 6. Dengan demikian final dilakukan oleh kelompok 2, 3 dan 6 yang dimenangkan oleh kelompok 6

Penjelasan kedua tentang skill 2 "*Be careful of object preposition*", ketua peneliti mengidentifikasi frase yang mengandung preposition dengan melingkarinya. Tak lupa tentu saja ketua peneliti juga mengidentifikasi subject dengan memberikan garis bawah sekali dibawah subyek tersebut dan mengidentifikasi kata kerja dengan menggaris bawah dua kali pada kata kerja

tersebut. Kemudian ketua peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan soal exercise 2, nomor 2-10. Setelah memberikan waktu untuk berdiskusi, ketua peneliti menginformasikan bahwa kelompok 1 dan 2 akan berkompetisi mengerjakan nomor 2 dan 3. Kelompok 3 dan 4 akan mengerjakan nomor 4 dan 5. Kelompok 5 dan 6 akan mengerjakan nomor 6 dan 7. Sedangkan, nomor 7, 8, 9 akan digunakan sebagai final yang dikerjakan oleh 3 pemenang dari turnamen penyisihan. Turnamen penyisihan pertama dimenangkan oleh kelompok 1. Turnamen penyisihan kedua dimenangkan oleh kelompok 3. Turnamen penyisihan ketiga dimenangkan oleh kelompok ke 5. Dengan demikian final dilakukan oleh kelompok 1, 3 dan 5 yang dimenangkan oleh kelompok 1. Ketua peneliti

membuka sesi Tanya jawab namun tidak ada mahasiswa yang bertanya untuk itu kuliah pada hari itu diakhiri.

2) Pertemuan kedua (skill 3 dan skill 4)

Dosen menjelaskan tentang skill yang akan mereka pelajari hari itu yaitu skill 3 "*Be careful of appositives*" dan skill 4 "*Be careful of present participles*". Penjelasan pertama tentang skill 3, ketua peneliti memberikan konsep dan contoh kalimat dalam bahasa Inggris, tak lupa memberikan contoh masalah yang sering muncul dalam toefl. Kemudian ketua peneliti membagi kelas menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan soal exercise 3, nomor 2-10. Setelah memberikan waktu untuk berdiskusi, ketua peneliti meminta kelompok 1 dan 2 untuk berkompetisi mengerjakan nomor 2 dan 3. Kelompok 3 dan 4 akan

mengerjakan nomor 4 dan 5. Kelompok 5 dan 6 akan mengerjakan nomor 6 dan 7. Sedangkan, nomor 7, 8, 9 akan digunakan sebagai final yang dikerjakan oleh 3 pemenang dari turnamen penyisihan. Turnamen kali ini dimenangkan oleh kelompok 2

Penjelasan kedua tentang skill 4 "*Be careful of present participles*" Ketua peneliti memberi contoh bagaimana menganalisis sebuah statement itu salah atau benar. Kemudian ketua peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan soal exercise 4, nomor 2-10. Setelah memberikan waktu untuk berdiskusi, ketua peneliti menginformasikan bahwa kelompok 1 dan 2 akan berkompetisi mengerjakan nomor 2 dan 3. Kelompok 3 dan 4 akan mengerjakan nomor 4 dan 5. Kelompok 5 dan 6 akan mengerjakan nomor 6 dan 7. Sedangkan,

nomor 7, 8, 9 akan digunakan sebagai final yang dikerjakan oleh 3 pemenang dari turnamen penyisihan. Turnamen ini dimenangkan oleh kelompok 3.

3) Pertemuan Ketiga (skill 5 dan skill 6)

Dosen menjelaskan tentang skill yang akan mereka pelajari hari itu yaitu skill 5 "*Be careful of past participles*" dan skill 6 "*Use coordinate connectors correctly*". Ketua peneliti mengidentifikasi past participle dengan melingkarinya dan member keterangan dibawahnya apakah past participle itu berfungsi sebagai *adjective* atau *verb*. Ketua peneliti juga mengidentifikasi subject dengan memberikan garis bawah sekali dibawah subyek tersebut dan mengidentifikasi kata kerja dengan menggaris bawah dua kali pada kata kerja tersebut. Kemudian ketua peneliti membagi kelas

menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan soal exercise 5, nomor 2-10. Kemudian turnamen dimulai. Turnamen penyisihan pertama dimenangkan oleh kelompok. Turnamen penyisihan kedua dimenangkan oleh kelompok 3. Turnamen penyisihan ketiga dimenangkan oleh kelompok ke 5. Dengan demikian final dilakukan oleh kelompok 1, 3 dan 5 yang dimenangkan oleh kelompok 1

Penjelasan kedua tentang skill 6 "*Use coordinate connectors correctly*", ketua peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan soal exercise 6, nomor 2-10. Turnamen ini dimenangkan oleh kelompok 6.

4) Post Test 1

Hasil post-test menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan

grammar mahasiswa, yang dapat diidentifikasi dari salah satu indikator yang nilai mereka. Skor rata-rata mereka meningkat dari 6,82 pada pre-test menjadi 7,54 pada post-test 1.

c. Mengamati Aksi

Peneliti mengamati seluruh kegiatan pembelajaran, mengambil beberapa gambar dari pelaksanaan tindakan dan menulis hasil observasi. Terlihat bahwa selama pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Ada beberapa hal positif yang bisa diamati dalam kegiatan ini. Salah satunya adalah ketika mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk membahas soal yang harus mereka pecahkan. Mereka antusias mengemukakan pendapatnya satu sama lain. Hal positif lainnya adalah ketika tiap kelompok harus berkompetisi dalam turnamen melawan kelompok lain, mereka sangat antusias. Mereka bersemangat untuk maju dan menyemangati anggota kelompok masing-masing. Mereka pun saling bekerjasama untuk mengecek

pekerjaan temannya dan membetulkan agar kelompok mereka menang.

d. Merefleksi Hasil Pengamatan

Ketua dan Anggota peneliti merefleksi hasil dari tindakan dalam siklus ini berdasarkan hasil pengamatan dikumpulkan. Hasil positif tercermin sebagai berikut: a) mahasiswa menjadi lebih percaya diri dan kerjasama dengan teman terjalin pada saat mendiskusikan soal yang harus dipecahkan, b) mahasiswa lebih antusias, terutama saat berkompetisi untuk menjadi paling cepat dengan kelompok lain, c) mahasiswa bisa mengoreksi satu sama lain untuk memastikan pekerjaan kelompoknya benar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ada peningkatan kemampuan grammar mahasiswa.

Beberapa kelemahan masih ditemukan dalam kegiatan ini. Kelemahan digambarkan sebagai berikut: a) pengelompokan mahasiswa masih dilakukan secara acak sehingga penyebaran mahasiswa tidak merata, b) tanggungjawab dalam kelompok

masih belum dibagi merata sehingga ada mahasiswa yang dominan, c) metode pembelajaran yang diterapkan oleh ketua peneliti di sini metode deduktif dimana ketua peneliti terlebih dahulu menjelaskan konsep materi yang akan diberikan, memberikan contoh kalimat dan menunjukkan cara menganalisis kalimat tersebut kemudian baru meminta mahasiswa untuk berdiskusi. Akibatnya, mahasiswa cenderung menjadi pasif. Salah satu indikator adalah peningkatan nilai mereka. Pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa untuk matakuliah grammar adalah 6.82 tetapi pada post-test 1 nilai rata-rata mereka meningkat menjadi 7.54.

e. Merevisi Rencana

Perbaikan yang pertama mengenai pengelompokan. Pada siklus kedua pengelompokan akan didasarkan pada nilai yang didapat mahasiswa. Setiap kelompok akan terdiri dari mahasiswa dengan kemampuan merata, tinggi, sedang, dan rendah. Permasalahan berikutnya adalah pemerataan

peran dalam kelompok. Aturan pada saat kompetisi harus diperketat. Untuk mengatasi dominasi anggota kelompok tertentu, anggota yang maju dalam tiap kompetisi harus berganti. Termasuk pada saat mengoreksi harus bergantian tidak diperkenankan satu orang maju berkali-kali. Selain kedua hal tersebut, metode pembelajaran yang dipilih dosen harus disesuaikan agar memfasilitasi mahasiswa untuk menjadi lebih aktif. Untuk itu metode pembelajaran induktif dapat menjadi alternatif. Mahasiswa yang telah dibagi dalam kelompok kemudian sekalian dibagi materi kemudian diminta menyiapkan presentasi di rumah. Tiap kelompok harus mempersiapkan power point dan penjelasan manual selama 15 menit kemudian diikuti dengan tanya jawab dan membahas soal.

2. Siklus 2

1) Perencanaan tindakan

Topik yang akan dibahas pada pertemuan pertama siklus

kedua adalah: skill 7 “use adverb time and cause connectors correctly” dan skill 8 “use other adverb connectors correctly”. Pada pertemuan kedua, ketua peneliti membahas skill 8 “use other adverb connectors correctly: dan skill 9 “use noun clause connectors correctly. Pada pertemuan ketiga, topic yang dibahas adalah skill 10 “use noun clause connectors/ subjects correctly” dan skill 11 “use adjective clause connectors correctly”. Peneliti berharap kemampuan grammar mahasiswa akan meningkatkan lebih signifikan dari hasil belajar mahasiswa pada siklus 1.

2) Rencana Aksi

a. Pertemuan pertama (skill 7 dan skill 8)

Sebelumnya, peneliti telah membagi merata mahasiswa ke dalam 5 kelompok berdasarkan nilai mereka pada saat post test 1. Selain itu, peneliti juga telah membagi materi yang harus mereka presentasikan. Kelompok 1 harus

mempresentasikan dan menjelaskan konsep skill 7. Sedangkan kelompok 2 mempresentasikan skill 8. Seluruh anggota kelompok 1 yang terdiri dari 4 mahasiswa maju ke depan untuk mempresentasikan skill 7 “use adverb time and cause connectors correctly”. Kelompok 1 mampu memberikan penjelasan konsep dan contoh kalimat dalam bahasa Inggris, tak lupa memberikan contoh masalah yang sering muncul dalam toefl. Ketua peneliti memberikan konfirmasi atas presentasi kelompok 1 dan memberikan penekanan tentang macam-macam jenis adverb time and cause. Kemudian mereka membinbing kelompok lain untuk melakukan kompetisi. Turnamen penyisihan pertama dimenangkan oleh kelompok 3. Turnamen penyisihan kedua dimenangkan oleh kelompok 4.. Dengan demikian final

dilakukan oleh kelompok 2 dan 4 yang dimenangkan oleh kelompok 4.

Penjelasan kedua oleh kelompok 2 tentang skill 8 "*Use other adverb connectors correctly*", Seluruh anggota mampu menjelaskan bentuk adverb condition, contrast, manner, dan place. Ketua peneliti memberikan konfirmasi atas presentasi kelompok 2 dan memberikan penekanan tentang macam-macam jenis adverb condition, contrast, manner, dan place. Kemudian mereka membimbing kelompok lain untuk melakukan kompetisi. Turnamen penyisihan pertama dimenangkan oleh kelompok 1. Turnamen penyisihan kedua dimenangkan oleh kelompok 4. Dengan demikian final dilakukan oleh kelompok 1 dan 4 yang dimenangkan oleh kelompok 1.

b. Pertemuan kedua (Skill 9 dan skill 10)

Kelompok 3 dan 4 mendapat giliran presentasi. Kelompok 3 harus mempresentasikan dan menjelaskan konsep skill 9. Sedangkan kelompok 4 mempresentasikan skill 10. Kelompok 3 mempresentasikan skill 9 "*use noun clause connectors correctly*". Mereka mampu menjelaskan konsep noun clause dan connectors yang digunakan. Ketua peneliti memberikan konfirmasi atas presentasi kelompok 3 dan memberikan penekanan tentang macam-macam jenis noun clause connectors. Kemudian mereka membimbing kelompok lain untuk melakukan kompetisi. Turnamen kali ini dimenangkan oleh kelompok 2.

Penjelasan kedua oleh kelompok 4 tentang skill 10 "*Use noun clause connectors/ subjects correctly*". Mereka mampu menjelaskan bahwa terkadang noun clause

connector tidak hanya berfungsi sebagai connectors tetapi juga sebagai subject dalam waktu yang bersamaan. Ketua peneliti memberikan konfirmasi atas presentasi kelompok 4 dan memberikan penekanan tentang posisi *noun clause connectors/ subject as subject* maupun *as object*. Turnamen penyisihan pertama dimenangkan oleh kelompok 1. Turnamen penyisihan kedua dimenangkan oleh kelompok 3. Dengan demikian final dilakukan oleh kelompok 1 dan 3 yang dimenangkan oleh kelompok 1.

c. Pertemuan Ketiga (skill 11)

Pada pertemuan kali ini, giliran kelompok 5 yang harus presentasi. Kelompok 5 mempresentasikan dan menjelaskan konsep skill 11 "*use adjective clause connectors correctly*". Kelompok 5 memberikan penjelasan dengan baik. mereka mampu menjelaskan konsep

adjective clause dan connectors yang digunakan. Ketua peneliti memberikan konfirmasi atas presentasi kelompok 5 dan memberikan penekanan tentang macam-macam jenis adjective clause connectors. Kemudian mereka membimbing kelompok lain untuk melakukan kompetisi. Turnamen ini dimenangkan oleh kelompok 1

d. Post Test 2

Hasil post-test 2 menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan grammar mahasiswa, yang dapat diidentifikasi dari nilai rata-rata mereka yang meningkat dari 6,82 pada pre-test menjadi 7,54 pada post-test 1 dan menjadi 8.20 pada saat post test 2.

Setelah menganalisis data, seperti transkrip hasil wawancara, rekaman audio, foto proses pembelajaran, RPP, hasil karya project mahasiswa, dan nilai pre-test dan post-test mahasiswa, ditemukan

beberapa hal yang menjawab pernyataan masalah sebagai berikut:
 pertanyaan-pertanyaan dari

Tabel 2. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian	Sebelum Tindakan Kelas	Sesudah Tindakan Kelas
1. Peningkatan kemampuan grammar, meliputi:	Kemampuan grammar mahasiswa secara umum masih rendah	Kemampuan grammar mahasiswa meningkat
2. Peningkatan nilai rata-rata mahasiswa	Hasil tes grammar mahasiswa masih sangat rendah. Nilai rata-rata pre-test : 6.82	Hasil tes grammar mahasiswa meningkat.. Nilai rata-rata post-test 1: 7.54 Nilai rata-rata post-test 2: 8.20
3. Peningkatan situasi kelas	Situasi kelas grammar terlihat pasive karena mahasiswa takut dan gugup untuk mengemukakan pendapat, metode yang digunakan dosen berpusat pada dosen	Situasi kelas menjadi lebih aktif dan hidup. Mahasiswa terlihat lebih antusias dan percaya diri pada saat mengikuti kegiatan di kelas.
4. Faktor yang menyebabkan peningkatan kemampuan grammar mahasiswa		
1) Faktor dosen	Awalnya, dosen sangat kaku dan monoton	Dosen menjadi lebih kreatif, fleksibel, atraktif, dan hangat.
2) Faktor mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa merasa takut dan kurang percaya diri pada saat mengerjakan soal grammar ▪ Motivasi mahasiswa untuk mengemukakan pendapat dalam menjawab soal grammar rendah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa lebih percaya diri dan dapat mengatasi ketakutannya dengan bekerja sama dalam kelompok, mereka merasa aman untuk memecahkan soal grammar ▪ Mahasiswa lebih termotivasi dengan adanya turnamen mereka ingin menunjukkan hasil kerjasama mereka dalam persaingan antar kelompok.

Seperti yang bisa kita lihat pada tabel 4.2, ada dua hasil penelitian yang ditemukan berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian. Yang pertama adalah peningkatan kemampuan grammar mahasiswa dan yang kedua perbaikan situasi kelas. Indikator dari peningkatan kemampuan grammar mahasiswa adalah nilai mereka dari tes grammar. Nilai rata-rata pre-test 1 adalah 6.82, mengalami kenaikan pada post-test 1 menjadi 7.54. Nilai rata-rata post-test 2 menjadi 8.20. dari sudut pandang situasi kelas, pembelajaran menggunakan Team Games Tournament dapat mengubah situasi kelas dari pasif menjadi lebih aktif dan hidup.

D. Kesimpulan, dan Saran

1. Kesimpulan

Permasalahan yang diidentifikasi melalui pra-penelitian adalah sebagai berikut: 1) kemampuan grammar mahasiswa pada umumnya sangat rendah, 2) mahasiswa merasa takut mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran, 3) mahasiswa kurang percaya diri untuk memecahkan soal grammar secara

individu, 4) mahasiswa cenderung pasif karena metode pembelajaran yang dilakukan bersifat deduktif. Selama tahap penelitian, ketua dan anggota peneliti bekerja untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan kemampuan grammar mahasiswa dan situasi kelas yang tidak menguntungkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing – masing siklus terdiri dari tiga pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Team Games Tournament (TGT) dalam pengajaran grammar mampu meningkatkan kemampuan grammar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil tes mereka. Pada saat pre test, nilai mereka sebesar 6.82, pada saat post test 1, nilai mereka meningkat menjadi 7.54. sedangkan untuk nilai post test 2 sebesar 8.20. Peningkatan nilai ini disebabkan oleh beberapa faktor. Yang pertama adalah karena di Team Games Tournament (TGT) memiliki kegiatan yang memaksimalkan kerja kelompok, sehingga mereka didorong untuk bekerja sama untuk memecahkan soal grammar. Selain itu, mereka harus

bersaing dengan kelompok lain dalam bentuk turnamen, sehingga mereka selalu melakukan yang terbaik untuk menjadi pemenang dalam turnamen. Karena kedua alasan tersebut, mahasiswa tampaknya melupakan ketakutan dan ketidakpercayaan diri mereka dalam mengerjakan soal mereka. Dosen dalam mengajar menggunakan Team Games Tournament juga menerapkan metode induktif. Dengan menggunakan metode induktif, mahasiswa jadi lebih aktif untuk berusaha memecahkan soal grammar dengan teman sekelompoknya. Mereka berdiskusi dan saling mengutarakan pendapat masing-masing sebelum dikonfirmasi dengan dosen pengampu mata kuliah grammar.

Selain itu, penggunaan TGT dapat meningkatkan situasi kelas. Sebelum pelaksanaan turnamen, situasi kelas terkesan canggung dan tak bernyawa, tapi setelah menerapkan TGT, muncul suasana baru, yang memotivasi siswa untuk belajar dengan antusias, aktif, dan kreatif. Hal ini dapat dilihat ketika siswa berpartisipasi dalam diskusi

memecahkan masalah dan berlomba dalam turnamen.

2. Saran

Setelah menyimpulkan hasil penelitian, peneliti ingin merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Dosen Bahasa Inggris

- a) Dosen harus tetap up to date dengan informasi baru dan meningkatkan kemampuan mereka dalam pengajaran bahasa, bahasa merupakan ilmu yang fleksibel yang tumbuh pesat, baik variasi dan teknik untuk mengajarkan kepada mahasiswa.
- b) Dosen harus mampu memfasilitasi dan memotivasi selama proses pembelajaran, sehingga mereka bisa mendapatkan kesesuaian antara dosen dan mahasiswa untuk memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana yang nyaman di dalam kelas.

c) Dosen harus memiliki pola pikir yang benar dalam pengajaran grammar. Dosen tidak boleh member kesan grammar merupakan matakuliah yang sulit dengan memperbanyak formula dan kata-kata yang menyulitkan mahasiswa untuk memahami. Dosen harus memfasilitasi beberapa kegiatan yang memungkinkan mahasiswa lebih aktif dan percaya diri.

2. Untuk Jurusan Bahasa Inggris FKIP UNISRI

a) Jurusan Bahasa Inggris FKIP UNISRI harus meningkatkan kualitas silabus untuk kelas grammar sehingga mahasiswa mampu berbahasa Inggris dengan baik.

b) Jurusan Bahasa Inggris FKIP UNISRI harus mendorong mahasiswa untuk melakukan Penelitian Tindakan dalam memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar

Sarjana Pendidikan Bahasa Inggris, karena PTK merupakan strategi yang efektif bagi mereka untuk menjadi guru profesional.

c) Jurusan Bahasa Inggris FKIP UNISRI adalah lembaga luar biasa memproduksi banyak guru bahasa Inggris, sehingga harus ada tes khusus yang berhubungan dengan kompetensi bahasa Inggris bagi calon mahasiswa jurusan bahasa Inggris dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai pijakan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang masalah yang sama melalui teknik pengajaran yang efektif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Burns, Anne. 1999. *Collaborative Action Research for English Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University press
- Coghill, Jeffry. (2003). *English Grammar*. New York: Wiley Publishing, Inc
- Dykes, Barbara. (2007). *Grammar for Everyone*. Victoria: ACER Press.
- Fathoni, Ahmad. 2012. Pengertian Grammar dari Beberapa Ahli Grammar. Retrieved from <http://www.belajarbahasainggris.us>
- Hopkins, David. 1993. *A Teacher's Guide to Classroom Action Research*. Buckingham: Open University Press
- Leech, Geoffrey. (1982). *English Grammar for Today*. London: The Macmillan Press.
- Martino, Keiko. 2015. Definisi Tentang Grammar Bahasa Inggris. Retrieved from <http://www.englishnesia.com/html>
- Mason, Emmanuel J. & William J. Bramble. 1997. *Research in Education and the Behavioral Science: Concept and Methods*. Sidney: Brown & Benchmark Publisher
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Swan, Micheal. (2005). *Practical English Usage 3rd Edition*. Oxford: Oxford University Press.
- Tentang grammar bahasa inggris. n.d. Retrieved from <http://www.ef.co.id>
- Thornbury, Scott. 2005. *How to Teach Speaking*. London: Longman
- Wallace, Michael J. 1998. *Action Research for Language Teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yudiono, Herman. 2016. Apa Itu Grammar? Retrieved from www.tipsbelajarbahasainggris.com/