



LATERNE JOURNAL

Vol.15 No.03– 2026

e-ISSN XXXX-XXXX

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/index>

**HASIL BELAJAR MENULIS KARANGAN SEDERHANA
BAHASA JERMAN MELALUI PENERAPAN METODE
PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO**

Wisna Diwa Sintiya¹, Dwi Imroatu Julaikah²

¹Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Surabaya, wisnadiwa.21013@mhs.unesa.ac.id

²Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya, dwijulaikah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian berfokus menggali penerapan metode TGT sebagai intervensi untuk keterampilan menulis karangan dalam Bahasa Jerman pada konteks siswa kelas XI yang berlokasi di SMKN 2 Buduran. Disamping itu, juga mengevaluasi bagaimana hasil belajar dengan metode ini. Dengan mengadopsi desain deskriptif kuantitatif, sampel dipilih dengan teknik purposive sampling yang merujuk kelas AKK-1 menjadi kelas eksperimen dengan kelas LPB-1 menjadi kelas kontrol. Observasi serta tes berupa menulis karangan sederhana menjadi metode dalam menghimpun data lapangan yang selanjutnya diolah dengan *sample T-test*. Temuan penelitian menunjukkan penerapan TGT memiliki beberapa tahapan pelaksanaan mulai pertama, penyampaian materi, pembentukan kelompok secara acak, memberi stimulus awal berupa tugas sederhana yang dilakukan secara kelompok, pelaksanaan permainan dengan sistem TGT, pemberian reward kepada kelompok pemenang, di setiap akhir pertemuan siswa diberikan tugas menulis karangan sederhana sebagai data penelitian. Hasil observasi mengindikasikan Keaktifan peserta didik selama permainan menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam TGT mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong tanggung jawab

individu sekaligus kelompok. Melalui turnamen, setiap anggota kelompok memiliki kontribusi terhadap skor tim sehingga peserta didik terdorong untuk memahami materi sebelum kompetisi berlangsung. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman, kondisi tersebut berimplikasi pada meningkatnya kesempatan siswa menggunakan kosakata secara berulang melalui interaksi antarteman, yang pada akhirnya mendukung proses penyusunan karangan sederhana. Secara deskriptif *output* pembelajaran lebih baik ditunjukkan oleh kelas eksperimen dengan rerata nilai pertemuan pertama, kedua, ketiga, yaitu 70, 86, 89, sedangkan nilai kelas kontrol yaitu 71, 79, 82. Secara statistik, nilai signifikansi dari uji T yang sebesar $0,228 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

Kata Kunci: TGT, Hasil Belajar, Menulis Karangan Sederhana, Keterampilan menulis, Bahasa Jerman

ABSTRACT

This study focus on explores the implementation of the TGT learning method as an intervention to improve German writing skills among eleventh-grade students at SMKN 2 Buduran and examines the resulting learning outcomes. A quantitative descriptive design was employed. The sample was selected through purposive sampling, with class AKK-1 serving as the experimental class and LPB-1 as the control class. Data were collected through observation and writing tests in the form of simple essays and analyzed using an independent sample T-test. The findings show that the implementation of the TGT method involved several stages, including material presentation, random group formation, simple group assignments as initial stimulation, game activities using the TGT system, and rewards for the winning groups. At the end of each meeting, students were assigned to write simple essays as research data. Observation results indicated active student participation during learning activities. Descriptively, the experimental class achieved higher average scores of 70, 86, and 89, while the control class obtained averages of 71, 79, and 82. Statistically, the T-test significance value was $0.228 > 0.05$, indicating that it can be concluded that there was no significant difference between both classes.

Keywords: TGT, Learning Outcomes, Writing Simple Essays Writing Skills, German.

AUSZUG

Diese Forschung untersucht die Anwendung der TGT-Methode als Intervention zur Förderung der Schreibfertigkeit im Fach Deutsch bei Schülerinnen und Schülern der Klasse XI an der SMKN 2 Buduran. Darüber hinaus wird auch der Lernerfolg durch diese Methode analysiert. Die Untersuchung verwendet ein quantitatives deskriptives Forschungsdesign. Die Stichprobe wurde mithilfe des purposiven Samplings ausgewählt, wobei die Klasse AKK-1 als Experimentalgruppe und die Klasse LPB-1 als Kontrollgruppe eingesetzt wurden. Zur Datenerhebung dienten Beobachtungen sowie Schreibtests in Form einfacher Aufsätze, deren Ergebnisse anschließend mit dem Independent-Sample T-Test ausgewertet wurden. Die Ergebnisse zeigen, dass die Durchführung der TGT-Methode mehrere Schritte umfasst, darunter die Vermittlung des Lernmaterials, die zufällige Gruppenbildung, einfache Gruppenaufgaben als Einstiegsstimulus, die Durchführung des Spiels mit dem TGT-System sowie die Vergabe von Belohnungen an die Siegergruppen. Am Ende jeder Unterrichtseinheit schrieben die Schülerinnen und Schüler einfache Aufsätze als Forschungsdaten. Die Beobachtungen zeigen eine aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler am Unterricht. Deskriptiv erzielte die Experimentalgruppe bessere Durchschnittswerte von 70, 86 und 89, während die Kontrollgruppe Durchschnittswerte von 71, 79 und 82 erreichte. Statistisch zeigte der Signifikanzwert von 0,228 ($p > 0,05$). Daraus kann geschlossen werden, dass kein signifikanter Unterschied zwischen den Lernergebnissen der Experimental- und Kontrollgruppe besteht.

Schlüsselwörter: *TGT, Lernergebnisse, Schreiben einfacher Aufsätze, Schreibfertigkeit, Deutschunterricht*

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman sebagai bahasa asing telah terintegrasi dalam kurikulum nasional pada jenjang pendidikan menengah (Ningrum & Kurniawan). Siswa diarahkan mampu terampil baik dalam lisan maupun tulisan dalam praktiknya. Dalam mempelajari Bahasa Jerman ada empat kompetensi yang diajarkan, yaitu keterampilan mendengar (*Hörfertigkeit*), kemampuan baca tulisan (*Lesefertigkeit*), keterampilan bercakap/berbicara (*Sprechfertigkeit*), serta mampu menuangkan

dalam tulisan (*Schreibfertigkeit*). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan berperan dalam keberhasilan pembelajaran bahasa.

Keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) adalah salah satu keterampilan produktif yang berfungsi untuk mengomunikasikan gagasan, ide, maupun informasi dalam bentuk tulisan. Menurut (Tarigan, 2013), keterampilan ini merupakan kegiatan produktif dan ekspresif yang memungkinkan komunikasi tidak langsung dengan pihak lain. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, keterampilan menulis memerlukan penguasaan kosakata, tata bahasa, serta kemampuan menyusun kalimat secara tepat sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Akibatnya, keterampilan menulis seringkali dipandang sebagai salah satu aspek yang cukup menantang bagi peserta didik.

Pada level A1, peserta didik diharapkan mampu menghasilkan tulisan sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang mencakup topik seperti identitas diri, keluarga, sekolah, hobi, dan aktivitas harian. (Mutmainah, 2020) menjabarkan karangan merujuk bentuk tulisan guna menyampaikan ide dan informasi. Lebih lanjut, (Arifoeddin, 2021) menyebutkan bahwa karangan lebih kepada ungkapan gagasan yang menjadi penyampaian ide dengan Bahasa tulis dari seorang pengarang kepada pembacanya.

Kemampuan menulis karangan sederhana merupakan indikator penting dalam pembelajaran bahasa Jerman, sebab hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan kosakata dan struktur bahasa yang telah dipelajari. Pencapaian tujuan pembelajaran siswa dapat diamati melalui hasil belajar yang mereka peroleh. Menurut (Divayana, 2022), hasil belajar adalah luaran kemampuan paska mengikuti suatu pengalaman belajar. Selain itu, hasil belajar siswa juga berfungsi sebagai parameter untuk mengukur Tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan oleh guru. (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan , 2020)

Hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada kemampuan, pengetahuan, maupun keterampilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut menjadi salah satu tolok ukur untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Menurut (Salsabila & Puspitasari) tingkat pencapaian hasil belajar setiap peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan luar. Salah satu faktor eksternal yang sangat berpengaruh adalah pendekatan atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan metode yang tepat tidak hanya berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta interaksi peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sangat diperlukan agar mereka dapat memahami materi dengan lebih optimal dan meraih hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar melalui kerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Siswanto (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang mengintegrasikan kelompok kecil sebagai wadah bagi peserta didik untuk belajar, berdiskusi, dan berkolaborasi guna mencapai hasil belajar yang optimal, baik secara individu maupun kelompok. Melalui interaksi antarpeserta didik, setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk saling bertukar informasi, memberikan bantuan, serta menyelesaikan masalah pembelajaran secara bersama. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya fokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab antaranggota kelompok. Menurut Pianda *et al.* (2018), pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah keunggulan, antara lain:

- a. Memfasilitasi adaptasi sosial siswa
- b. Menumbuhkan antusiasme belajar yang otentik,
- c. Mengurangi sikap individualis/egois,
- d. Memperkuat kepekaan dan solidaritas sosial,

- e. Meningkatkan kapasitas dalam meninjau permasalahan dan situasi dari beragam sudut pandang,
- f. Membangun relasi positif antara siswa dengan guru dan staf akademik.

Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang berpotensi diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Silaban dkk. (2024) menjelaskan bahwa TGT adalah model pembelajaran yang memadukan aktivitas belajar kelompok dengan elemen kompetisi antar tim.. Dalam model ini, siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk mendiskusikan materi yang dipelajari, kemudian berpartisipasi dalam permainan atau turnamen yang relevan dengan topik bahasan. Kehadiran unsur permainan dan kompetisi ini berkontribusi dalam pembelajaran menulis bahasa Jerman tingkat pemula lebih dahulu memberikan dampak terhadap proses pembelajaran, khususnya peningkatan partisipasi, interaksi, dan keterlibatan peserta didik, daripada menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam waktu singkat. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas TGT pada keterampilan menulis kemungkinan memerlukan durasi implementasi yang lebih panjang agar manfaat pembelajaran kooperatif dapat berkembang menjadi peningkatan kemampuan menulis yang terukur secara statistik dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sekaligus berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Studi yang dilakukan oleh Naila Nur Afiyah (2023) mengindikasikan bahwa implementasi metode *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan TGT tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif, tetapi juga berpotensi mendorong partisipasi peserta didik secara optimal melalui kerja sama kelompok dan kegiatan kompetitif yang terstruktur. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa metode TGT memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk pembelajaran bahasa Jerman, karena karakteristiknya yang mampu memfasilitasi interaksi antarpeserta didik serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian yang secara khusus menelaah penerapan metode TGT dalam pengembangan keterampilan menulis karangan sederhana pada pembelajaran bahasa Jerman masih tergolong terbatas. Oleh sebab itu, dibutuhkan penelitian lanjutan guna menambah bukti empiris terkait efektivitas metode TGT, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman pada jenjang pendidikan menengah.

Sebagai langkah awal, dilaksanakan pengamatan awal berupa sesi wawancara yang akan melandasi bagaimana skema penelitian. Guru bahasa Jerman yang terlibat menjadi narasumber dengan lokasi yang dipilih ialah SMK Negeri 2 Buduran sebab sekolah tersebut memiliki pembelajaran Bahasa Jerman di dalam proses belajar-mengajar. Hal utama yang dituju pada step ini ialah mendapatkan gambaran menyeluruh metode belajar yang digunakan selama ini pada saat proses pembelajaran Bahasa Jerman dan kemampuan menulis Bahasa Jerman siswa. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi keterampilan menulis khususnya pada tugas karangan sederhana masih belum sesuai harapan. Siswa masih membutuhkan bimbingan dalam menyusun kalimat sederhana. Selain itu dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman di SMK Negeri 2 Buduran menggunakan berbagai macam metode, terlebih penggunaan metode langsung yang dilanjutkan dengan praktik oleh siswa serta pemberian kuis. Kuis diberikan sebagai alat ukur pemahaman pada materi yang disampaikan. Akan tetapi, wawancara mengungkap metode TGT ini belum menjadi metode utama dalam pembelajaran, sehingga metode ini masih sangat asing untuk diadopsi pada siswa. Oleh karena itu penelitian menjadi krusial sebab akan menjelaskan penerapan metode TGT pada konteks menulis karangan sederhana bagi siswa kelas XI SMK Negeri 2 Buduran, dan disamping itu, juga mengevaluasi hasil belajar menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, paska diterapkannya metode TGT. Penelitian ini diharapkan mampu berguna sebagai acuan bagi penelitian lain dimasa depan apabila akan melaksanakan studi terkait penggunaan metode TGT dalam mendongkrak keterampilan menulis dalam bahasa Jerman. Lebih lanjut, penelitian ini diinginkan dapat menjadi sarana perbantuan siswa dalam memahami langkah-langkah penerapan metode pembelajaran TGT untuk mengoptimalkan keterampilan menulis karangan yang diharapkan. Dan menjadi wawasan terbaru yang berguna utamanya pada topik penerapan metode pembelajaran TGT terhadap kemampuan menuliskan karangan Bahasa Jerman.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman pada peserta didik kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada materi *Gegenstände in der Schule*, sehingga seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, instrumen penilaian, dan aktivitas pembelajaran disusun berdasarkan tema tersebut. Penerapan metode TGT dilaksanakan selama tiga kali pertemuan melalui lima tahapan utama, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, pelaksanaan *games*

tournament, serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi atas hasil kerja mereka. Setiap tahap dirancang untuk mengaktifkan partisipasi siswa secara intens melalui kombinasi aktivitas kooperatif dan kompetitif. Di akhir setiap pertemuan, siswa diberikan tugas menulis karangan sederhana dalam bahasa Jerman yang disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari. Tugas tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur perkembangan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung. Aktivitas permainan yang diterapkan meliputi *Mystery Box Challenge*, *Write and Race*, dan *Satz Puzzle*, yang masing-masing dirancang untuk memperkuat penguasaan kosakata, penggunaan artikel, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana sesuai dengan materi pada setiap pertemuan. Dengan demikian, seluruh rangkaian pembelajaran diarahkan untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis karangan sederhana melalui penerapan metode TGT secara sistematis dan bertahap.

Pendekatan penelitian yang diadopsi adalah deskriptif kuantitatif dengan jenis desain kuasi-eksperimen, Menurut Creswell dalam (Kusumastuti, Khoiron, & Achmadi, 2020) metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menguji teori tertentu melalui analisis hubungan antar variabel. Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experiment. Cook dalam (Abraham & Supriyati, 2022) menjelaskan bahwa kuasi eksperimen adalah eksperimen yang melibatkan perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, namun tanpa penugasan acak untuk membentuk perbandingan dalam menyimpulkan perubahan yang diakibatkan perlakuan tersebut. Desain yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*, yang berarti bahwa pengukuran hanya dilakukan setelah perlakuan diberikan kepada subjek penelitian. Pemilihan sampel studi dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Menurut (Yanti, Suryani, & Putri, 2024) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan-pertimbangan khusus. Dalam metode ini, peneliti secara sengaja memilih sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas XI AKK-1 dipilih sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas XI LPB-1 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan melalui observasi dan tes menulis karangan sederhana yang diberikan pada akhir setiap pertemuan pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Independent Sample t-test* dengan dukungan perangkat lunak IBM SPSS Statistics.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) diterapkan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, proses ini diawali dengan penyampaian materi, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok secara acak, Pembentukan kelompok dilakukan secara acak agar siswa dapat saling membantu dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selanjutnya pemberian tugas kelompok sederhana yang berfungsi sebagai stimulus awal. Tahapan berikutnya mencakup pelaksanaan permainan dengan sistem TGT, pemberian reward kepada kelompok pemenang. Setiap sesi diakhiri dengan penugasan menulis karangan sederhana yang berfungsi sebagai data penelitian. Proses pembelajaran dilangsungkan selama tiga kali pertemuan, mengintegrasikan variasi permainan dan materi yang berkaitan dengan *Gegenstände in der Schule*. Permainan yang digunakan meliputi kegiatan mengidentifikasi benda, mengembangkan kosakata menjadi kalimat, dan menyusun kalimat sederhana dalam Bahasa Jerman.

Pada pertemuan pertama, materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan kosakata yang berkaitan dengan benda-benda yang terdapat di dalam tas siswa (*Gegenstände in der Schultasche*). Setelah penyampaian materi melalui penjelasan dan pengenalan kosakata, peneliti membagi peserta didik ke dalam empat kelompok kecil secara acak untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara kooperatif. Selanjutnya, setiap kelompok diberikan tugas berupa mencocokkan gambar benda-benda yang terdapat di dalam tas dengan nama benda dalam bahasa Jerman. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata dasar serta membantu peserta didik mengenali hubungan antara bentuk visual suatu benda dengan istilah yang sesuai dalam bahasa Jerman. Melalui diskusi kelompok, peserta didik juga didorong untuk saling bertukar pengetahuan dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas sebelum memasuki tahap *tournament*.

Selanjutnya pada tahap *tournament*, guru melaksanakan permainan akademik berupa *Mystery Box Challenge*. Dalam kegiatan ini, setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk meraba benda yang terdapat di dalam dua *mystery box* dalam batas waktu yang telah ditentukan. Setelah itu, perwakilan kelompok berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk mengidentifikasi benda-benda yang telah diraba, kemudian menuliskan nama-nama benda tersebut dalam bahasa Jerman. Kelompok yang mampu mengidentifikasi dan menuliskan kosakata dengan jumlah jawaban benar terbanyak memperoleh poin tertinggi dan ditetapkan sebagai pemenang turnamen. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya berlatih mengenali dan mengingat kosakata bahasa Jerman, tetapi juga mengembangkan

kemampuan berdiskusi, bekerja sama, serta mengomunikasikan hasil pemikiran dengan anggota kelompok. Penguatan kosakata yang diperoleh melalui aktivitas tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi peserta didik dalam menyusun kalimat dan menulis karangan sederhana sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pada pertemuan kedua, peserta didik kembali mengikuti pembelajaran secara berkelompok dengan materi yang diperluas, yaitu kosakata yang berkaitan dengan benda-benda yang terdapat di ruang kelas (*Gegenstände im Klassenraum*). Setelah penyampaian materi dan penjelasan mengenai penggunaan artikel tak tentu (*Unbestimmte Artikel*), peserta didik dibagi ke dalam tiga kelompok kecil untuk mengerjakan kuis kelompok. Kuis tersebut berupa lembar kerja yang berisi beberapa gambar benda di ruang kelas yang harus diidentifikasi oleh setiap kelompok. Seluruh anggota kelompok diminta menuliskan nama benda dalam bahasa Jerman beserta artikel tak tentu yang sesuai. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar serta saling memberikan masukan terhadap hasil kerja kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata dan penggunaan artikel dalam bahasa Jerman melalui pembelajaran kooperatif. Selain itu, aktivitas tersebut juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri sebelum mengikuti tahap *tournament*, sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang akan diterapkan dalam penyusunan kalimat dan penulisan karangan sederhana.

Pada tahap *tournament*, setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk mengikuti permainan Write and Race. Perwakilan kelompok secara bergantian memutar roda yang berisi nomor-nomor, kemudian nomor yang diperoleh akan disesuaikan dengan kartu soal bernomor yang memuat nama benda di dalam ruang kelas dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan kosakata yang diperoleh dari kartu soal tersebut, seluruh anggota kelompok bekerja sama menyusun satu kalimat sederhana dalam bahasa Jerman dengan memperhatikan ketepatan penggunaan kosakata, artikel, serta struktur kalimat yang sesuai. Selama proses penyusunan kalimat, setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam berdiskusi, memberikan masukan, dan menentukan jawaban terbaik sebelum disampaikan kepada peneliti. Kelompok yang mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan atas hasil kerja sama kelompok dan ditetapkan sebagai pemenang *tournament*. Melalui permainan Write and Race, peserta didik tidak hanya berlatih mengingat kosakata yang telah dipelajari, tetapi juga mengembangkan kemampuan menerapkan kosakata tersebut ke dalam kalimat sederhana secara tepat. Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi, kegiatan ini juga melatih kemampuan berpikir cepat, komunikasi, serta kerja sama

antarpeserta didik sebagai karakteristik utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pada pertemuan ketiga, peserta didik kembali dibagi ke dalam empat kelompok kecil dengan materi yang diperluas, yaitu kosakata yang berkaitan dengan benda-benda di lingkungan sekolah (*Gegenstände in der Schule*). Selain memperkenalkan kosakata baru, pembelajaran pada pertemuan ini juga menekankan penggunaan kosakata sifat (*Adjektive*) sebagai unsur pendukung dalam penyusunan kalimat sederhana berbahasa Jerman. Sebelum memasuki tahap *tournament*, peserta didik terlebih dahulu mengikuti kuis kelompok yang berfokus pada penguasaan kosakata sifat. Peneliti menuliskan sejumlah kosakata sifat dalam bahasa Jerman di papan tulis, kemudian secara acak menunjuk satu orang perwakilan dari masing-masing kelompok untuk menyebutkan arti kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia. Apabila jawaban yang diberikan benar, peserta didik diminta menuliskan kembali arti kosakata tersebut di papan tulis sebagai bentuk penguatan pemahaman sekaligus konfirmasi terhadap jawaban yang telah diberikan. Selama kegiatan berlangsung, anggota kelompok lainnya turut berdiskusi dan memberikan masukan kepada perwakilan kelompok sehingga tercipta interaksi dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan kosakata sifat yang akan digunakan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana dan mengembangkan karangan sederhana berbahasa Jerman sesuai dengan tema yang dipelajari pada pertemuan tersebut.

Pada tahap *tournament*, dilaksanakan permainan *Satz Puzzle* sebagai bentuk penguatan materi yang telah dipelajari. Dalam permainan ini, peneliti menyiapkan sejumlah *flashcard* yang memuat unsur-unsur pembentuk kalimat sederhana, yaitu subjek, kata kerja, objek, kata sifat (*Adjektive*), serta kata penghubung yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Setiap kelompok diminta menyusun *flashcard* tersebut menjadi satu kalimat sederhana dalam bahasa Jerman yang benar dengan waktu pengerjaan selama satu menit. Batas waktu tersebut diberikan untuk melatih ketepatan berpikir, kemampuan bekerja sama, serta kecepatan peserta didik dalam menyusun struktur kalimat sesuai kaidah bahasa Jerman. Setelah waktu yang ditentukan berakhir, anggota kelompok yang berada di meja *tournament* tidak diperkenankan mengubah susunan kartu yang telah dibuat. Peneliti kemudian memeriksa hasil susunan kalimat dari masing-masing kelompok untuk menentukan ketepatan jawaban berdasarkan struktur kalimat dan penggunaan kosakata yang sesuai. Selanjutnya, perwakilan kelompok yang telah menyelesaikan tugas diminta menuliskan kalimat yang telah disusun pada selembar kertas.

Langkah ini bertujuan untuk mendokumentasikan jawaban sekaligus mencegah kelompok berikutnya menyusun kalimat yang sama pada putaran selanjutnya, sehingga setiap kelompok terdorong untuk menghasilkan variasi kalimat yang berbeda. Kelompok yang mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar serta memperoleh jumlah jawaban benar terbanyak diberikan poin tertinggi dan ditetapkan sebagai pemenang *tournament*. Melalui permainan ini, peserta didik tidak hanya berlatih mengidentifikasi unsur-unsur pembentuk kalimat, tetapi juga mengembangkan kemampuan menyusun kalimat sederhana secara tepat sebagai bekal dalam kegiatan menulis karangan sederhana berbahasa Jerman.

Pada setiap akhir pertemuan, seluruh peserta didik diberikan tes berupa tugas menulis karangan sederhana dalam bahasa Jerman yang digunakan sebagai data utama dalam penelitian ini. Tugas yang diberikan disusun sesuai dengan materi yang telah dipelajari pada masing-masing pertemuan, sehingga hasil tulisan peserta didik dapat menggambarkan tingkat penguasaan materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, peserta didik diminta menyusun karangan sederhana sebanyak lima kalimat mengenai benda-benda yang terdapat di dalam tas dengan memanfaatkan kosakata dasar yang telah dipelajari. Selanjutnya, pada pertemuan kedua, peserta didik menyusun karangan sederhana sebanyak lima kalimat mengenai benda-benda di ruang kelas dengan menggunakan kosakata yang relevan serta menerapkan penggunaan artikel tak tentu (*Unbestimmte Artikel*) secara tepat. Adapun pada pertemuan ketiga, tugas menulis difokuskan pada penyusunan lima kalimat sederhana mengenai benda-benda yang terdapat di lingkungan sekolah dengan mengintegrasikan penggunaan kata sifat (*Adjektive*) yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Melalui pemberian tugas secara bertahap sesuai perkembangan materi, kemampuan menulis peserta didik dapat diamati pada setiap pertemuan. Seluruh hasil tulisan kemudian dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya dengan mengacu pada kriteria penilaian Goethe Institut tingkat A1, sehingga proses penilaian dilakukan secara sistematis dan objektif.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang baik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Keaktifan tersebut terlihat dari partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, keterlibatan pada setiap tahapan *tournament*, kerja sama antarpeserta didik dalam menyelesaikan tugas, serta keberanian mengemukakan pendapat dan menyelesaikan tugas, baik secara kelompok maupun individu. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tampak saling bertukar informasi, memberikan masukan kepada

anggota kelompok, dan bekerja sama untuk memperoleh hasil terbaik pada setiap permainan. Tingkat antusiasme peserta didik terlihat lebih tinggi terutama ketika memasuki tahap *tournament*, karena kegiatan tersebut menghadirkan unsur kompetisi yang mendorong setiap kelompok untuk berpartisipasi secara aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik, sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kerja sama dan kompetisi yang terarah.

Penilaian hasil belajar keterampilan menulis karangan sederhana dilakukan berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya untuk memastikan bahwa proses evaluasi dilaksanakan secara sistematis dan sesuai dengan indikator kemampuan menulis yang diukur. Guna meningkatkan objektivitas penilaian, hasil tulisan peserta didik tidak hanya dinilai oleh peneliti, tetapi juga dikonsultasikan kepada guru pamong mata pelajaran Bahasa Jerman sehingga diperoleh kesesuaian dalam proses pemberian skor. Langkah ini dilakukan untuk meminimalkan subjektivitas penilaian serta meningkatkan keandalan data yang diperoleh. Selanjutnya, hasil belajar peserta didik dianalisis melalui nilai tugas menulis karangan sederhana yang diberikan pada setiap akhir pertemuan. Pemberian tugas secara berkala ini memungkinkan peneliti untuk mengamati perkembangan kemampuan menulis peserta didik seiring dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Dengan demikian, data yang diperoleh tidak hanya menggambarkan capaian hasil belajar pada akhir penelitian, tetapi juga menunjukkan kecenderungan perkembangan kemampuan menulis peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan tabel perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol pada 3 kali pertemuan

Tabel 1 Nilai Rata-Rata Kelas Pada Setiap Pertemuan

Kelas	Pertemuan	Siswa hadir	Siswa tidak hadir	Korektor 1	Korektor 2	Nilai rata-rata kelas
Eksperimen	1	30	8	70	69	70
Kontrol	1	31	7	71	71	71
Eksperimen	2	29	9	86	86	86
Kontrol	2	27	11	78	80	79
Eksperimen	3	37	1	89	88	89
Kontrol	3	31	7	82	82	82

Secara deskriptif, capaian hasil belajar pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan peningkatan rata-rata skor secara bertahap dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata meningkat secara konsisten dari 70 pada pertemuan pertama menjadi 86 pada pertemuan kedua, kemudian kembali meningkat menjadi 89 pada pertemuan ketiga. Sementara itu, kelompok kontrol juga memperlihatkan kecenderungan peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata berturut-turut sebesar 71, 79, dan 82. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok mengalami perkembangan kemampuan menulis karangan sederhana selama proses pembelajaran. Namun, peningkatan yang dicapai oleh kelompok eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol apabila ditinjau dari analisis deskriptif. Meskipun demikian, hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,228 ($> 0,05$), yang berarti perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, secara statistik penerapan metode TGT dalam penelitian ini belum dapat dikatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu menjalani uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dengan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Uji ini bertujuan memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan sebelum dianalisis dengan uji parametrik, yakni *independent samples t-test*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,138 pada kelas eksperimen dan 0,107 pada kelas kontrol, keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga data dari

kedua kelompok dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dengan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi 0,052 ($> 0,05$), yang menandakan varians antara kelas eksperimen dan kontrol homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, data layak dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik untuk menguji hipotesis penelitian.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses belajar berlangsung. Hal ini tercermin dari keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, pelaksanaan *games tournament*, serta kerja sama antarpeserta didik dalam menyelesaikan tugas. Kombinasi antara kerja sama dan kompetisi dalam pembelajaran membuat siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Namun, berdasarkan analisis statistik, penerapan metode TGT belum menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Meskipun secara deskriptif kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi, peningkatan tersebut belum cukup untuk menghasilkan perbedaan bermakna secara statistik.

Tidak adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol diduga disebabkan oleh beberapa faktor terkait pelaksanaan penelitian. Salah satunya adalah durasi implementasi metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang relatif singkat. Penerapan metode ini hanya berlangsung selama tiga sesi pembelajaran karena adanya keterbatasan alokasi waktu pada saat pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, periode penerapan metode TGT dalam penelitian ini diduga belum cukup untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengoptimalkan manfaat metode tersebut terhadap peningkatan kemampuan menulis. Dengan demikian, durasi pembelajaran menjadi faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil penelitian ini, karena efektivitas suatu metode tidak hanya bergantung pada karakteristik metode itu sendiri, tetapi juga oleh kecukupan waktu implementasi dan intensitas latihan yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Mazhar dan Priambodo (2023), yang menyatakan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tidak menghasilkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa metode TGT tidak selalu memberikan dampak signifikan terhadap hasil

belajar jika dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual dalam pelaksanaannya. Dalam penelitian ini, faktor-faktor seperti kesiapan peserta didik menerima materi, konsistensi kehadiran, tingkat partisipasi aktif, serta keterbatasan durasi penerapan metode diduga turut memengaruhi hasil yang diperoleh. Selain itu, keterampilan menulis sebagai keterampilan produktif membutuhkan latihan berkelanjutan dan waktu yang relatif lebih lama agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan menuangkan ide, menguasai kosakata, serta menerapkan struktur bahasa dengan tepat. Oleh karena itu, penerapan metode TGT dalam waktu singkat kemungkinan belum mampu memberikan pengaruh optimal terhadap peningkatan hasil belajar secara statistik. Dengan demikian, efektivitas metode TGT perlu dipahami sebagai hasil interaksi antara karakteristik metode pembelajaran dengan kondisi pelaksanaan di kelas, bukan semata-mata sebagai faktor tunggal penentu keberhasilan belajar. Temuan ini juga menegaskan bahwa keberhasilan implementasi suatu model pembelajaran dipengaruhi oleh kesesuaian antara metode yang diterapkan, karakteristik peserta didik, dan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan durasi penerapan yang lebih lama dan cakupan materi yang lebih luas agar potensi metode TGT dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Jerman dapat diamati secara lebih menyeluruh.

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman menunjukkan hasil belajar yang secara deskriptif lebih unggul dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata nilai peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap pertemuan, yaitu sebesar 70 pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 86 pada pertemuan kedua, dan mencapai 89 pada pertemuan ketiga. Sementara itu, kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai berturut-turut sebesar 71, 79, dan 82. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok mengalami perkembangan hasil belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen terlihat lebih signifikan jika ditinjau dari nilai rata-rata setiap pertemuan dibandingkan dengan kelas kontrol. Meskipun demikian, hasil analisis statistik terhadap peserta didik yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran selama tiga pertemuan menunjukkan bahwa

penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tidak menimbulkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, meskipun secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan perkembangan hasil belajar yang lebih tinggi, peningkatan tersebut belum cukup kuat untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman.

Saran

Berdasarkan kesimpulan, metode TGT tetap memiliki potensi sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan bervariasi. Sehubungan dengan hal tersebut, guru diharapkan dapat menyesuaikan penerapan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, kondisi kelas, serta alokasi waktu pembelajaran. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif baik secara individu maupun kelompok untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jerman. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, dengan mempertimbangkan keterbatasan yang ada pada penelitian ini, seperti jumlah pertemuan dan kehadiran siswa yang belum konsisten, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih optimal dan signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8. doi:10.36312/jime.v8i3.3800/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME
- Afiyah, N. N., & Wahyuningsih, f. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) Melalui Media Wordwall untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas XI SMAN 1 Menganti. *E-Journal Laterne*, 12.
- Arifoeddin, H. M. (2021). *Belajar Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Divayana, D. G. (2022). *Belajar & Pembelajaran Pada Bidang Teknologi Informasi*. Yogyakarta: media akademi.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Mazhar, H., & Priambodo, A. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT terhadap Kerja Sama dan Hasil Belajar Lay-Up Shoot. *Jurnal basicedu*.
- Mutmainah, S. (2020). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi Edisi Revisi*. Batu: Literasi Nusantara.
- Ningrum, R. P., & Kurniawan, D. (2024). Penggunaan Permainan Kartu Mini Gespräch sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman pada Siswa SMA Kelas XI Laboratorium UM. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina>

- Pianda, D., Darmawan, J., Firdaus, E., Faisal, Fitri, I., Hayani, K., . . . Selvi, Y. (2018). *Best Practice, Karya Guru Inovatif yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*. JAKARTA: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (n.d.). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(2), 278-288(Vol 2 No 2 (2020): MEI). doi:<https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i2.800>
- Silaban, W., Simamora, A., Panjaitan, M., Manalu, A., Siagian, A., Simanjuntak, T., . . . Sibarani, I. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Siswanto, E. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kompetisi dalam Pembelajaran IPA*. Surabaya: CV. Pustaka Media Guru.
- Tarigan, H. G. (2013). *MENULIS SEBAGAI SUATU KETERAMPILAN BERBAHASA*. BANDUNG: CV. ANGKASA.
- Yanti, R., Suryani, I., & Putri, I. (2024). *Buku Ajar Statistik dan Probabilitas Dasar*. PT. SERASI MEDIA TEKNOLOGI.