

# METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENST* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PUISI BEBAS SISWA KELAS V-B SDN CILEUKSA

Nisa Fuji Asyifa<sup>1</sup>, Dede Tatang Sunarya<sup>2</sup>, Dadan Djuanda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

Email : nisafuji17@gmail.com

Email : dedetatangsunarya@gmail.com

Email : dadansmd@upi.edu

## Abstract

The purpose of this classroom action research (using spiral model by Kemmis and Taggart) was to improve learning process (including teacher activity and student activity) and learning result of free verse writing by applying Teams Games Tournaments method. The subject were 5th-B grade Cileuksa Elementary School Paseh Subdistric Sumedang Regency. Students struggles by decided an idea, and free verse writing with personification and simile figurative language.

The research was doing up to three cycles with learning process result was increasing in every cycles until reached the target. The learning result, it was also increasing in every cycles and reached the target. First cycles reached 26,9%, second cycles reached 73,91%, and third cycles reached 86,95%. The analizet data was qualitative data, enhanced with free verse writing test evaluation. Result found that application of Teams Games Tournaments method improved students free verse writing skills.

**Keywords** : TGT method, writing skills, free verse.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD meliputi empat aspek yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa tahap akhir yang harus dikuasai siswa. Menulis merupakan kegiatan yang setiap hari siswa lakukan, mengingat siswa menghadapi seluruh mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk mampu menulis selain itu kemampuan menulis sangatlah penting bagi masa depan siswa nanti. Selain itu, tujuan dalam berbahasa adalah melakukan komunikasi maka kegiatan menulis pun

merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi, misalnya saja melalui kegiatan berkirim surat, menggunakan *e-mail*, melakukan *chatting* di berbagai media sosial dan kegiatan lainnya. Seperti yang diungkapkan H.G. Tarigan (2008) yang mengungkapkan proses komunikasi berlangsung melalui tiga media yaitu *visual* (atau non-verbal), *oral* (lisan), dan *written* (tulisan). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kegiatan menulis merupakan kegiatan yang memiliki peranan penting bagi siswa seperti mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa. Sehingga dapat diartikan kemampuan menulis merupakan kompetensi penting yang harus siswa kuasai karena merupakan bagian dari

proses komunikasi. Kompetensi menulis sendiri bukanlah kompetensi yang mudah bagi siswa sekolah dasar, karena sebelum memulai kompetensi menulis maka siswa harus mampu menguasai kompetensi mendengarkan, kompetensi berbicara dan kompetensi membaca terlebih dahulu, kemampuan yang harus siswa capai dalam kompetensi menulis diantaranya menulis permulaan, menyalin puisi, menulis paragraf, menulis karangan sederhana, menulis puisi, menulis petunjuk, menulis surat, menulis pengumuman, menulis pantun anak, menulis dialog, menulis laporan pengamatan, meringkas isi buku, menulis puisi bebas, mengisi formulir, dan menyusun naskah pidato. Kemampuan-kemampuan tersebut harus siswa tempuh mulai dari tingkat kelas satu sampai kelas enam. Salah satu kemampuan dalam kompetensi menulis yang sulit untuk siswa kuasai adalah menulis puisi bebas yang terdapat dalam SKKD kelas V semester dua.

Sejalan dengan paparan di atas, berdasarkan wawancara dengan siswa masih banyak siswa yang menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia itu membosankan. Alasan membosankan inilah yang bisa menjadi salah satu penyebab siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang di dalamnya termasuk kompetensi menulis. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut guru harus merencanakan pembelajaran yang semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mendapatkan proses pembelajaran yang baik dengan hasil belajar yang tentu sejalan dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Seperti pendapat yang diungkapkan oleh James M. Coper (dalam Fahdini, 2014, hlm. 34) *“teacher is a person charged with the responsibility of helping others to learn and behave in new different way.”* Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa guru memiliki tanggung jawab untuk

membantu siswa dalam belajar meskipun siswa memiliki kemampuan, gaya belajar serta kebiasaan yang berbeda. Sehingga, guru harus merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran yang membuat siswa tertarik, tidak membosankan, dan juga menyenangkan namun tetap tidak mengesampingkan materi ajar itu sendiri. Namun, untuk mewujudkannya tidaklah mudah, guru harus mempertimbangkan gambaran pembelajaran yang diinginkan seperti apa kemudian bagaimana karakteristik siswa sehingga guru dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Begitupun dengan pembelajaran menulis puisi bebas, guru perlu memikirkan dengan matang mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran seperti apa yang dapat membuat siswa mudah memahami pembelajaran menulis puisi bebas.

Permasalahan tentang materi menulis puisi bebas akan di teliti di kelas VB SDN Cileuksa Kecamatan Paseh, jika di lihat dari hasil data awal yang siswa dapatkan tergambar jelas bahwa siswa masih belum dapat menguasai kompetensi menulis puisi bebas dengan baik.

Siswa cenderung pasif karena kurang mengerti tentang materi yang diajarkan karena tidak memperhatikan, sebagian siswa tidak sungguh-sungguh memperhatikan karena pembelajaran yang disajikan guru membosankan dan kurang menarik, siswa tidak mau melaksanakan kerja kelompok karena siswa cenderung lebih menyukai bekerja sendiri, siswa masih kebingungan dalam membuat kalimat yang mengandung majas simile dan majas personifikasi, siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan tema mengenai puisi yang akan dibuat, siswa mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata menjadi bait puisi, siswa tidak berani bertanya meskipun siswa

belum benar-benar memahami materi pembelajaran, siswa hanya memperhatikan pembelajaran dengan baik dan semangat di awal pembelajaran saja, di kegiatan selanjutnya siswa terlihat mulai merasa bosan.

Rumusan masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan permasalahan yang ditemukan adalah mengenai rencana pembelajaran, peningkatan kinerja guru, peningkatan aktivitas siswa, peningkatan kemampuan siswa dalam menulis puisi bebas dengan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) puisi untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi bebas siswa kelas VB SD Negeri Cileuksa Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, siswa kelas VB SD Negeri Cileuksa memiliki masalah dalam pembelajaran menulis puisi bebas. Kesulitan yang dialami siswa mulai dari mencari gagasan pokok, menggunakan majas dalam puisi hingga merangkai kata-kata yang tepat untuk membuat puisi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memiliki rencana untuk menerapkan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dimana metode tersebut peneliti yakini dapat mengatasi permasalahan siswa dalam menulis puisi bebas termasuk di dalamnya seperti kesulitan siswa dalam menentukan gagasan pokok/tema yang akan digunakan, menggunakan kalimat yang memiliki majas dalam puisi, serta penyusunan kata-kata menjadi bait-bait puisi.

Melalui penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) peneliti mengharapkan siswa yang sebelumnya cenderung individual dan sulit untuk bekerja sama dalam kelompok dapat bekerja dalam kelompok dan mengurangi sifat individualisnya. Selain itu, melalui metode *Teams Games Tournaments* (TGT) ini siswa dapat

melakukan permainan yang telah guru rancang sebelumnya dan menghargai *reward* yang guru berikan pada kelompok terbaik yang berhak menerimanya. Sejalan dengan pendapat Slavin (dalam Rusman, 2016, hlm. 225) "Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)."

Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dirancang menggunakan media lagu dan *mind mapping* sebagai perantara yang dianggap dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan siswa menulis puisi bebas. Media lagu dapat guru gunakan sebagai perantara bagi siswa untuk memudahkan siswa dalam menentukan gagasan pokok/tema puisi bebas yang akan siswa buat. Selain itu, peneliti menggunakan lagu sebab siswa kelas VB SD Negeri Cileuksa sangat menyukai kegiatan bernyanyi dan antusias saat mendengarkan lagu atau nyanyian. Sementara *mindmap* merupakan hasil daripada *mind mapping* yakni berupa diagram untuk mempresentasikan kata-kata, ide-ide ataupun gagasan yang dikaitkan dan disusun dengan cara mengelilingi kata kunci atau ide utama. Dengan menggunakan *mind map* tersebut dapat membantu siswa dalam menentukan majas/gaya bahasa dan merangkai kata-kata menjadi bait-bait puisi. Adapun langkah-langkah untuk melaksanakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan berbantu media lagu dan *mindmap* ini adalah sebagai berikut.

Pertama, siswa akan melakukan *tournament* melawan kelompok lain. Guru berperan sebagai pembaca pertanyaan.

Kedua, kelompok memiliki anggota 3-4 anggota pada setiap kelompok, tunjuklah satu orang sebagai penantang I, satu orang

sebagai penantang II dan satu orang sebagai penantang III.

Selanjutnya, guru akan membacakan setiap pertanyaan yang harus siswa jawab dengan cara menuliskannya di kertas yang sudah guru sediakan. Pertanyaan pertama yang guru ajukan adalah tugas dari penantang I, pertanyaan nomor dua maka merupakan tugas dari penantang II dan begitu seterusnya. Kemudian, guru memutar sebuah lagu dilengkapi dengan pengeras suara. Lalu Guru membacakan pertanyaan pertama dari kartu soal, yaitu :“Apa tema dari lagu tersebut?”

Setelah itu, penantang I menuliskan jawabannya di kertas yang sudah guru siapkan. Setelah selesai, penantang II menggantikan posisi penantang I sebagai orang yang akan menjawab soal selanjutnya. Kemudian guru membacakan pertanyaan kedua pada kartu soal, yaitu :“Menceritakan tentang apa lagu tersebut?” Kemudian, penantang II menuliskan jawabannya di kertas yang sudah guru siapkan.

Setelah selesai, penantang III menggantikan posisi penantang II sebagai orang yang akan menjawab soal selanjutnya. Guru membacakan pertanyaan selanjutnya dari kartu soal yang sudah disiapkan, yaitu : “Lengkapilah *mindmap* yang ada pada kertas yang telah disiapkan!”

Penantang III mengerjakan tugasnya kemudian kembali pada kelompoknya. Kemudian setiap kelompok mendapatkan kartu soal yang berisi perintah untuk membuat puisi bebas.

“Buatlah puisi bebas dengan tema berdasarkan pertanyaan nomor 1 yang dijawab oleh penantang I, lalu gunakan majas personifikasi dan majas simile, dalam majas personifikasi dimana setiap kalimat dengan majas personifikasi harus ada sifat-sifat manusia misalnya : menangis, tertawa, melambai, berjalan, tersenyum dan lainnya. Sementara majas simile berarti harus ada

kata penghubung yaitu seperti, bagaikan, semisal, seumpama, ibarat, dan lainnya.

Terakhir, kelompok yang mendapatkan skor paling tinggi mendapatkan *reward* dari guru.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dimana memfokuskan untuk meningkatkan perencanaan, pelaksanaan (yang terdiri dari kinerja guru dan aktivitas siswa) dan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Jaedun (dalam Hanifah, 2014, hlm. 5) bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN Cileuksa Jalan Sebelas April Desa Legok Kaler Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas VB SDN Cileuksa. Jumlah siswa adalah 23 siswa dengan 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Hadi (dalam Sugiono, 2016) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian menyangkut dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala yang terjadi di alam dan apabila itu responden maka responden yang diamati tidak dalam jumlah yang terlalu besar. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, catatan lapangan serta tes.

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Menurut Hanifah (2014, hlm.79) “...data yang diperoleh melalui pedoman observasi,

pedoman wawancara, catatan lapangan, dan tes adalah data pelaksanaan tentang kinerja guru dan aktivitas siswa." Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa data pelaksanaan pembelajaran yakni kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat diperoleh dengan cara observasi, wawancara, catatan lapangan, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Hanifah (2014, hlm. 80) "Teknik pengolahan data hasil belajar siswa yang berupa hasil penilaian proses dan hasil tes tertulis siswa secara individu, dilakukan dengan pendekatan kuantitatif." Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa data hasil belajar adalah dari penilaian proses yakni berupa aktivitas siswa dan hasil tes tertulis secara individu atau sering disebut dengan tes evaluasi pembelajaran. Pada penelitian ini data hasil belajar yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pembelajaran menulis puisi bebas di kelas VB SDN Cileuksa memiliki beberapa aspek yang dijadikan aspek penilaian yaitu pengertian puisi bebas, kesesuaian puisi dengan gagasan pokok dan pemilihan kata yang termasuk di dalamnya yaitu penggunaan majas personifikasi dan majas simile. Sementara aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang diperhatikan dalam penelitian ini adalah keaktifan, kerjasama, dan disiplin.

Menurut Patton (dalam Hanifah, 2014, hlm. 74) "Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisir ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Ia membedakannya dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pula uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian." Sehingga dapat disimpulkan bahwa analisis data merupakan pekerjaan yang sulit. Menurut Hanifah (2014) untuk melakukan pengolahan data peneliti perlu melakukan reduksi data, paparan data, dan penyimpulan. Artinya,

untuk melakukan pengolahan data dibutuhkan beberapa tahapan sampai data tersebut dapat disajikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

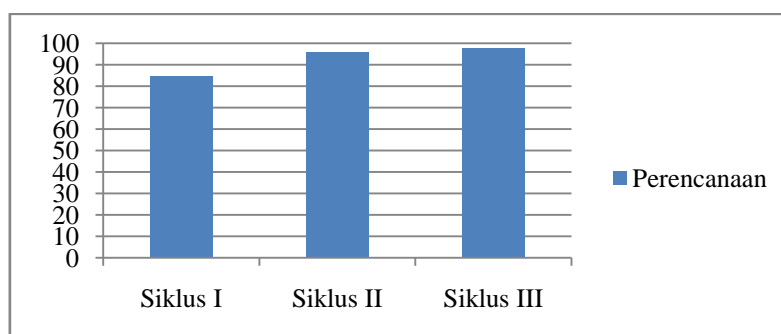
Pada kondisi pra-siklus sebelum penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas VB SDN Cileuksa dengan materi menulis puisi bebas, siswa yang memenuhi ketuntasan sesuai dengan KKM adalah sebanyak tiga orang siswa atau 13,04% sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 20 orang siswa atau 86,96%. Sesuai dengan hasil penemuan Karsono, dkk (2014) bahwa setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perbaikan yang dicapai mulai dari rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus yang dilakukan sesuai dengan perencanaan kemudian di analisis dan di refleksi untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan atau tidak.

Data hasil perencanaan yang diperoleh selalu meningkat setiap siklusnya, karena pada setiap siklus guru mengadakan perbaikan mengenai perencanaan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun hasil yang diperoleh yaitu, perencanaan siklus I memperoleh persentase 84,44%, perencanaan siklus II meningkat menjadi 95,56%, dan perencanaan siklus III meningkat menjadi 97,78% artinya perencanaan dilakukan dengan baik sesuai dengan target yang telah ditentukan. Adapun perbandingan data perencanaan tiap siklus dapat dilihat pada Tabel 1. sebagai berikut.

**Tabel 1. Perbandingan Data Perencanaan Pembelajaran**

| Kegiatan   | Persentase (%) | Kriteria    |
|------------|----------------|-------------|
| Siklus I   | 84,44          | Baik Sekali |
| Siklus II  | 95,56          | Baik Sekali |
| Siklus III | 97,78          | Baik Sekali |

Berdasarkan Tabel 1. di atas perbandingan data perencanaan pembelajaran dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut.



**Diagram 1.**  
**Perbandingan Data Perencanaan Pembelajaran Tiap Siklus**

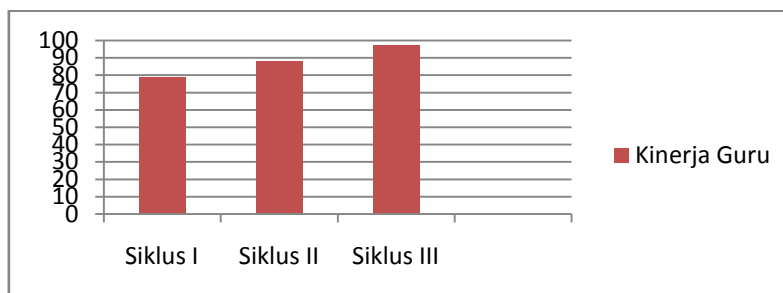
Menurut Sani, R.A.(2015, hlm. 135) mengungkapkan bahwa Pembelajaran *Teams Games Torunaments* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran *Teams Games Torunaments* (TGT) memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkembangkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dari pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan TGT selain untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dengan materi yang akan dipelajari, juga mengandung aspek menyenangkan dan menghibur karena adanya unsur permainan dimana permainan ini juga dapat mengakibatkan psikomotor siswa bergerak dan yang lainnya adalah adanya aspek afektif dimana siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok dan tugasnya sendiri serta keaktifan siswa ditunjukkan dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.**  
**Perbandingan Data Proses Pembelajaran Kinerja Guru**

| Kegiatan   | Persentase (%) | Kriteria    |
|------------|----------------|-------------|
| Siklus I   | 78,78          | Baik        |
| Siklus II  | 87,87          | Baik Sekali |
| Siklus III | 96,97          | Baik Sekali |

Berdasarkan tabel 2. di atas perbandingan setiap siklusnya dapat digambarkan pada data proses pembelajaran kinerja guru diagram di bawah ini.



**Diagram 2.**  
**Perbandingan Persentase Data Proses Kinerja Guru Tiap Siklus**

Aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya baik itu keaktifan, kerjasama, maupun disiplin hal tersebut sesuai dengan teori behaviorisme, seperti yang diungkapkan oleh Ivan Pavlov (dalam Djuanda, 2006, hlm. 8) "Suatu perilaku akan muncul bila didahului stimulus. Perilaku itu dapat diperkuat, dibiasakan dengan memberikan penguatan." Berdasarkan pendapat tersebut menguatkan keberhasilan aktivitas siswa yang meningkat setiap siklusnya karena guru memberikan stimulus dan membiasakan siswa sehingga siswa menjadi terbiasa.

Pada saat tahap *games tournaments*, minat siswa untuk belajar mengenai puisi semakin meningkat karena guru memberikan hal yang siswa gemari yakni lagu, melalui lagu tersebut siswa terpancing untuk mulai menyukai menulis puisi. Temuan tersebut sesuai dengan teori kognitivisme yang dikemukakan oleh Piaget(dalam Djuanda, 2006, hlm. 12) bahwa "dalam wawasan kognitivisme dunia pengalaman dan

pengetahuan yang telah ada sebelumnya (skemata) dimanfaatkan untuk menerima pengetahuan baru."

Menurut Ardipal (2014) Lagu merupakan sebuah musik yang memiliki bagian atau struktur penyusunan seperti melodi, irama/pola ritme, harmoni yang merupakan satu kesatuan pembentuk musik atau lagu.

Pada tahap *recognition teams*, peneliti menemukan bahwa dengan memberikan hadiah berupa pulpen kepada siswa dapat membuat siswa bekerjasama lebih baik dengan kelompoknya meskipun karena didasari oleh hadiah. Hal ini sejalan dengan metode *reward and punishment*, menurut M. Clolim, dkk, (dalam Ningrum, 2013) Hadiah merupakan suatu hal yang memiliki fungsi sebagai dorongan, segala sesuatu yang penting bagi siswa dan memperbesar kemungkinan terulangnya perilaku yang hendak dicapai.

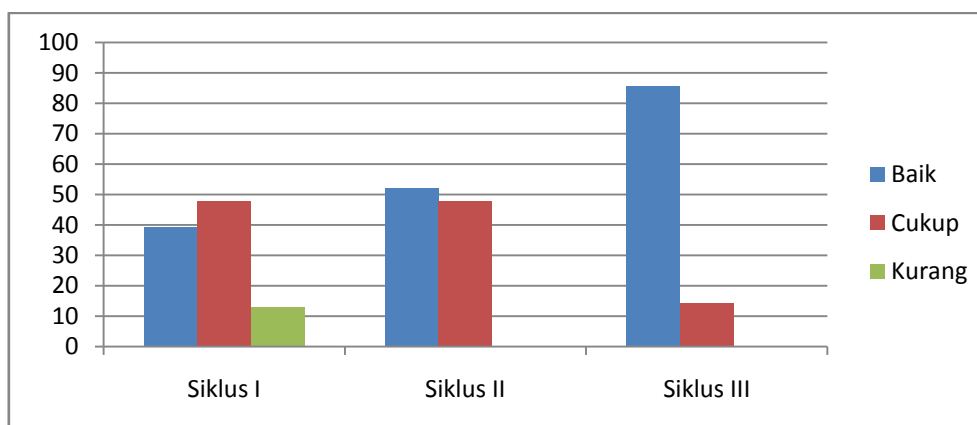
Adapun data perbandingan mengenai aktivitas siswa setiap siklus digambarkan pada tabel 3. berikut.

**Tabel 3.**  
**Tabel Data Perbandingan Aktivitas Siswa Setiap Siklus**

| Kegiatan   | Persentase |       |        |
|------------|------------|-------|--------|
|            | Baik       | Cukup | Kurang |
| Siklus I   | 39,13      | 47,82 | 13,04  |
| Siklus II  | 52,17      | 47,83 | 0      |
| Siklus III | 85,71      | 14,28 | 0      |

Data perbandingan aktivitas siswa yang tersaji dalam Tabel 3.tersebut dapat

digambarkan melalui diagram berikut.



**Diagram 3.**  
**Data Perbandingan Aktivitas Siswa Tiap Siklus**

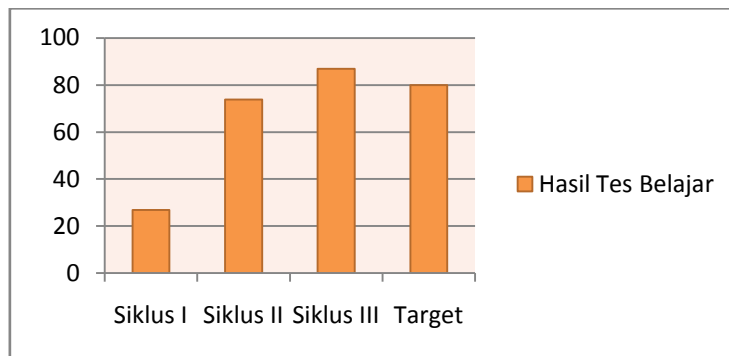
Setelah peneliti melaksanakan penelitian perbandingan peningkatan hasil belajar tindakan selama tiga siklus, berikut

**Tabel 4.**  
**Perbandingan Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa dan persentase**

| Kegiatan   | Jumlah Siswa |              | Persentase (%) |              |
|------------|--------------|--------------|----------------|--------------|
|            | Tuntas       | Belum Tuntas | Tuntas         | Belum Tuntas |
| Siklus I   | 6            | 17           | 26,9           | 73,91        |
| Siklus II  | 17           | 6            | 73,91          | 26,9         |
| Siklus III | 20           | 3            | 86,95          | 13,03        |



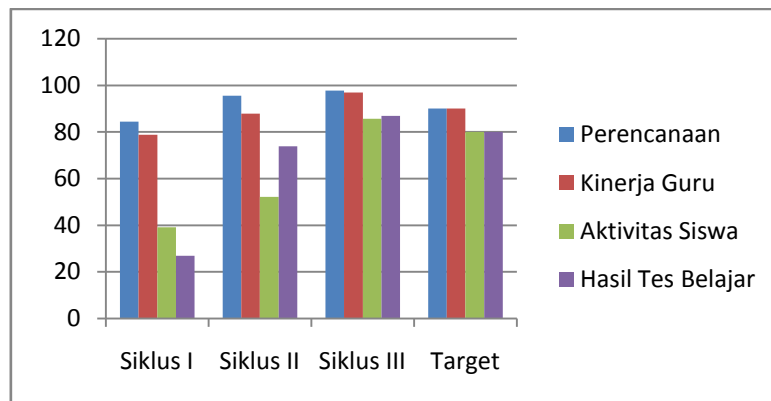
Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan pada diagram berikut.



**Diagram 4.**

**Perbandingan Persentase Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa dalam Persentase**

Perbandingan yang terdiri dari aspek pembelajaran di setiap siklus dapat perencanaan, kinerja guru, aktivitas siswa, digambarkan pada diagram berikut. dan hasil tes belajar dilaksanakan dalam



**Diagram 5.**

**Rekapitulasi Perbandingan Perencanaan, Kinerja Guru, Aktivitas Siswa, Hasil Tes Belajar pada Tiap**

**Siklus**

Diagram rekapitulasi di atas menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan pembelajaran menulis puisi bebas di kelas VB SDN Cileuksa Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang, melalui tiga siklus yang telah dilaksanakan menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan siswa pada setiap siklusnya.

**SIMPULAN**

Penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran menulis puisi bebas di kelas VB SDN Cileuksa ternyata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis puisi bebas.

1. Perencanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I 84,44%, siklus II 95,56% dan siklus III 100%, berarti dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 11,12%, dari siklus II ke siklus III

2. meningkat sebanyak 4,44%. Selama tiga siklus dari siklus I sampai siklus III meningkat sebanyak 15,56%.
3. Pelaksanaan pembelajaran pada aspek kinerja guru pada siklus I 78,78%, siklus II 87,87% dan siklus III 96,97%, berarti dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 9,09%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebanyak 9,1% dan dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan sebanyak 18,19%.
4. Pelaksanaan pembelajaran aspek aktivitas siswa pada siklus I hanya mencapai 39,13%, siklus II 52,17% dan meningkat pada siklus III menjadi 85,71%, berarti peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebanyak 13,04%, peningkatan dari siklus II ke siklus III adalah sebanyak 33,54%, sehingga dari siklus I ke siklus III meningkat sebanyak 46,58%.
5. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya dari siklus I 26,90%, siklus II 73,91%, dan siklus III menjadi 86,95%. Berarti dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 47,01%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar 13,04% sehingga dari siklus I ke siklus III mengalami peningkatan sebanyak 60,05%.

Dengan demikian penerapan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang termasuk di dalamnya kinerja guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dalam menulis puisi bebas siswa kelas V-B SDN Cileuksa Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang menjadi meningkat.

#### **BIBLIOGRAFI**

Ardipal. (2014). *Kembalikan Lagu Anak-Anak Indonesia: Sebuah Analisis Struktur Musik*.

Panggung, Vol. 25(4), 343-355.

Arikunto, S., dkk., (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara

Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*.

Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Fahdini, R., dkk. (2014). *Identifikasi Kompetensi Guru Sebagai Cerminan Profesionalisme Tenaga Pendidik di Kabupaten Sumedang*. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 1(1), 33-42.

Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Aplikasinya*. Bandung : UPI PRESS.

Karsono, dkk., (2014). *Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 1(1), 43-49.

Ningrum, A. (2013). *Tanpa Judul*. Diakses dari :  
[http://eprints.walisongo.ac.id/1574/2/093111124\\_Bab2.pdf](http://eprints.walisongo.ac.id/1574/2/093111124_Bab2.pdf)

Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.