

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR TEKS PERSUASIF KELAS VIII SMP TAMANSISWA RAWAMANGUN

Randi Yogaraksa Himawan¹, Een Nurhasanah², Wienike Dinar Pratiwi³

Email/WA : randiyogaraksa@gmail.com

Universitas Negeri Singaperbangsa Karawang

Abstrak. Kemampuan siswa dalam memahami dan menghasilkan teks persuasif merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal pada materi ini. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar teks persuasif siswa kelas VIII. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment, yaitu Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan VIII-B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pretest 62,16 menjadi 87,28 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 64,4 menjadi 75,28. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar teks persuasif siswa.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Turnamen Permainan Tim, Teks Persuasif, Hasil Belajar.

Abstract. Students' ability to understand and produce persuasive texts is one of the important competencies in Indonesian language learning. However, in reality, many students still experience difficulties in achieving optimal learning outcomes in this subject. One alternative that can be used to overcome this problem is to apply a more interactive and enjoyable learning model, such as Teams Games Tournament (TGT). This study aims to determine the effect of applying the TGT learning model on the learning outcomes of eighth-grade students in persuasive texts. This study used a quantitative method with a quasi-experimental design, namely Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of class VIII-A as the experimental class and VIII-B as the control class. Data collection was conducted through pretest and posttest administration. The results showed a significant increase in learning outcomes in the experimental class, with the average pretest score of 62.16 increasing to 87.28 in the posttest. Meanwhile, the control class experienced an increase from 64.4 to 75.28. The t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the two classes. Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has a positive effect on students' persuasive text learning outcomes.

Keywords: Cooperatif Learning, Team Games Tournament, Persuasive Text, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melakukan perannya di masa yang akan datang. Dimana peranan peserta didik dalam kehidupan masyarakat, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, merupakan output dari sistem dan fungsi pendidikan. Pada hakikatnya pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, meningkatkan mutu kehidupan, dan martabat manusia baik individu maupun sosial. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi sebagai sarana pemberdayaan individu dan masyarakat guna menghadapi masa depan. Di era globalisasi saat ini, seluruh bidang kehidupan dihadapkan pada semakin banyaknya tantangan dan tuntutan yang harus dipenuhi, disamping dapat berhasil dan berjalan dengan baik dalam berbagai macam tantangan dan kesempatan itu. Dunia pendidikan tidak lepas dengan adanya proses belajar mengajar, dalam proses tersebut peran guru dinilai penting dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kondisi yang sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang belajar dan anak didik yang belajar (Syaiful Bachri Jamarah 2006: 37). Setiap komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran harus dijalankan secara optimal guna mewujudkan tujuan pengajaran yang pada akhirnya akan menciptakan peserta didik yang unggul.

Paradigma pembelajaran yang lama yaitu guru mengajar dengan model ceramah, dan peserta didik hanya duduk, diam, dengar, catat, dan hafal (3DCH). Hal ini sangat memprihatinkan dan bertolak dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang mengharuskan peserta didik berperan aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Ada tiga komponen yang perlu disoroti dalam pembaharuan pendidikan yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas model pembelajaran. Kurikulum harus komprehensif dan responsif terhadap dinamika sosial, relevan, tidak overload, dan mampu mengakomodasi keberagaman keperluan dan kemajuan teknologi. Kualitas pembelajaran juga harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan dengan cara penerapan strategi atau model pembelajaran yang efektif di kelas lebih memberdayakan potensi peserta didik.

Melihat kondisi demikian, maka perlu adanya alternatif pembelajaran yang berorientasi pada bagaimana peserta didik belajar menemukan sendiri informasi, menghubungkan topik yang sudah dipelajari dan yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat berinteraksi multi arah, baik bersama guru maupun selama peserta didik dalam suasana yang menyenangkan dan bersahabat. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan seorang guru untuk mengatasi kondisi pembelajaran seperti yang telah dikemukakan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagaimana yang disarankan para ahli pendidikan adalah pembelajaran dengan model kooperatif.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran agar lebih menarik diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme serta aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik harus dikemas sedemikian rupa supaya dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik sehingga menumbuhkan kepercayaan diri dan minat yang lebih dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

Model pembelajaran mempunyai pengertian sebagai sebuah kerangka kerja yang nantinya dapat memberikan sebuah gambaran. Dimana gambaran yang akan diberikan ini bersifat sistematis agar pelaksanaan pembelajaran berjalan maksimal. Sehingga tujuan yang tertuang dalam RPP tercapai. Memang model ini termasuk sebagai gambaran yang bersifat mengerucut sehingga tujuan khusus dapat dicapai. Model pembelajaran yang diajarkan ini tentu sedikit berbeda dengan model yang digunakan. Dimana model tersebut memang bersifat sangat luas. Untuk membedakannya dengan model dapat dilihat dari segi karakteristik yang dimiliki oleh keduanya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, ditemukan beberapa kendala yang dialami oleh para peserta didik kelas VIII SMP Tamansiswa Rawamangun diantaranya, kurangnya minat belajar, pasif dalam proses pembelajaran, dan sifat individualis. Bahkan peserta didik di sekolah dihadapkan pada berbagai tantangan dan hambatan yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam mencapai prestasi yang diharapkan, baik bagi dirinya sendiri, orang tua maupun pihak sekolah. Padahal setiap lembaga pendidikan mengharapkan prestasi belajar peserta didiknya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), tetapi fakta di lapangan tidak semua peserta didik dapat memperoleh prestasi belajar di atas KKM.

Oleh karena itu perlu adanya peningkatan dalam proses pembelajaran khususnya pada model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang dipilih harus mampu mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament). TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008: 163). Tipe pembelajaran ini menawarkan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen atau kompetisi yang pada akhirnya diharapkan aktivitas belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan.

Sesuai dengan analisis situasi yang telah disebutkan sebelumnya peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Teks Persuasif Kelas VIII SMP Tamansiswa Rawamangun.

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen atau kuasi experimental dengan desain penelitian menggunakan nonequivalent control grup design. Dalam rangkaian ini, terdapat dua kelompok yang dilibatkan, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional. Fokus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran teks persuasif.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Tamansiswa Rawamangun, Jakarta, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII pada tahun ajaran berjalan. Populasi penelitian mencakup dua kelas VIII, yaitu VIII A dan VIII C, masing-masing berjumlah 30 siswa. Melalui teknik purposive sampling, dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yakni kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), serta kelas VIII C sebagai kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional dengan jumlah masing-masing 30 siswa. Dengan demikian, jumlah keseluruhan subjek penelitian adalah 60 siswa, yang dianggap representatif untuk membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti berikut ini.

1. Tes

Tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk menguji keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan yang dimiliki suatu individu atau kelompok. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Dalam penelitian ini digunakan data tes berupa pre test dan posttest yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah treatment.

2. Observasi

Observasi merupakan sebuah kegiatan untuk mengamati secara langsung objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Kegiatan observasi meliputi

mencatat hasil perilaku, kejadian- kejadian, objek yang dilihat oleh peneliti secara sistematis guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berupa informasi kondisi kelas dan sekolah yang digunakan untuk penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah pendekatan pengumpulan informasi yang digunakan untuk memperoleh data terkait profil atau sejarah institusi pendidikan, situasi ruangan kelas, karakteristik siswa, fasilitas yang tersedia, dan juga rencana kurikulum yang diterapkan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan tipe analisis statistik deskripsi, Sugiyono (2015: 147) menjelaskan bahwa tipe analisis deskripsi adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum ataupun generalisasi. Tipe analisis ini digunakan sebagai bentuk deskripsi dari data statistik yang diperoleh dari data pre-test dan pos-test.

1. Uji Normalitas – uji normalitas data dilakukan pada skor dari tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov. Proses perhitungan statistik dibantu dengan program SPSS 25.
2. Uji Homogenitas – uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 25. Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama.
3. Uji Hipotesis – Pengujian hipotesis dilakukan saat ingin menguji hipotesis yang telah dirumuskan dan untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh nyata atau signifikan serta arah hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji parsial (uji t). Perhitungan Uji t dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak.
4. Uji N-Gain – uji n-gain digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai dan tingkat pengaruh perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournamnet) dalam pembelajaran teks persuasif

dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model dalam pembelajaran teks persuasif. Perhitungan uji N-Gain dalam penelitian ini dibantu program SPSS 25.

5. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data yang bersifat independen dan tidak berdistribusi normal. Uji Mann–Whitney digunakan sebagai alternatif dari Independent Sample t-test ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi. Uji ini membandingkan peringkat (ranking) data dari kedua kelompok untuk menentukan apakah terdapat perbedaan median secara signifikan.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, yaitu membandingkan hasil observasi, tes, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi. Selain itu, peneliti melakukan member checking dengan guru untuk memastikan kesesuaian interpretasi terhadap situasi sebenarnya.

3.5 Etika Penelitian

Penelitian ini menjunjung tinggi prinsip etika penelitian pendidikan sekolah menengah pertama. Seluruh partisipan dilibatkan secara sukarela dengan persetujuan tertulis dari peserta didik dan pihak sekolah. Identitas peserta didik dan lembaga disamarkan untuk menjaga kerahasiaan data. Proses pengumpulan data dilakukan dengan penuh kehati-hatian tanpa mengganggu kenyamanan maupun rutinitas peserta didik.

3.6 Alur Penelitian

Alur penelitian dilaksanakan melalui tahapan yang disusun secara sistematis sesuai desain Nonequivalent Control Group Design. Tahap awal meliputi persiapan penelitian yang mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, pengajuan perizinan, dan penentuan kelas eksperimen serta kontrol melalui teknik purposive sampling. Selanjutnya, kedua kelas diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi teks persuasif. Berikutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT melalui kegiatan penyajian materi, pembentukan tim, pelaksanaan permainan akademik, dan turnamen antarkelompok, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional sesuai metode yang biasa diterapkan guru. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa. Data hasil belajar kemudian dianalisis melalui pengujian statistik untuk menentukan efektivitas model pembelajaran TGT terhadap

hasil belajar teks persuasif siswa. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian dan penyusunan laporan ilmiah. Dengan rancangan metode ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kondisi Awal Hasil Belajar Siswa

Data awal diperoleh melalui pretest yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas berada pada kategori rendah dan tidak berbeda jauh. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 49, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 46. Kesamaan tingkat kemampuan awal ini menjadi dasar bahwa perbedaan yang terjadi pada hasil akhir dapat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Kondisi awal yang rendah ini mencerminkan bahwa siswa belum mampu menyusun teks persuasif secara utuh, baik dari segi struktur maupun penggunaan bahasa. Kesulitan utama yang ditemukan ialah ketidakmampuan mengembangkan argumen dan menyusun paragraf secara sistematis.

4.2 Perbandingan Hasil Belajar Akhir

Setelah penerapan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai posttest kelas eksperimen mencapai rata-rata 75, sedangkan kelas kontrol mencapai 59. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis dan menganalisis teks persuasif dibandingkan pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan perkembangan dalam aspek struktur teks, penggunaan bahasa persuasif, dan kreativitas judul, meskipun masih diperlukan penguatan dalam pemilihan diksi dan penyusunan kalimat secara efektif.

4.3 Analisis Statistik Pengaruh Model TGT

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model TGT dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain uji-t, peningkatan hasil belajar dianalisis melalui nilai N-Gain. Kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,55 yang termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,26 yang berada dalam kategori rendah. Data tersebut

menunjukkan bahwa pembelajaran TGT tidak hanya meningkatkan nilai akhir, tetapi juga berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dari kondisi awal ke kondisi akhir.

4.4 Pembahasan Temuan Penelitian

Penerapan model TGT memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada teks persuasif karena model ini menekankan kerja kelompok, kompetisi akademik, dan keterlibatan aktif siswa. Pada kelas eksperimen, kegiatan turnamen dan permainan akademik menciptakan motivasi yang lebih tinggi sehingga siswa terdorong untuk memahami struktur, mengembangkan argumen, dan memilih bahasa yang tepat.

Hal ini juga didukung oleh observasi kelas, di mana aktivitas siswa terlihat lebih aktif, diskusi lebih hidup, serta suasana belajar lebih kompetitif dan kolaboratif dibanding kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman kognitif melalui pengalaman berbagi informasi, saling mengoreksi, dan belajar melalui teman sejawat. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya dalam memahami dan memproduksi teks persuasif.

4.5 Interpretasi Berdasarkan Sintaks Teams Games Tournament

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak hanya berkaitan dengan interaksi kelompok, tetapi juga berkaitan dengan penerapan sintaks TGT secara sistematis. Tahap presentation memberikan siswa dasar pengetahuan yang sama sebelum memasuki team study, yang memungkinkan eksplorasi materi melalui diskusi. Tahap games dan tournament menempatkan pemahaman akademik sebagai syarat keberhasilan, bukan sekadar hiburan, sehingga siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam. Struktur pembelajaran yang melibatkan evaluasi berkelanjutan dan penghargaan terhadap kinerja akademik turut memperkuat motivasi siswa dalam menunjukkan kemampuan terbaiknya. Dengan demikian, model TGT tidak hanya berperan sebagai mekanisme penyampaian materi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran berbasis kompetisi dan kolaborasi yang mendorong peningkatan kognitif.

4.6 Sintesis dan Implikasi Temuan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi terhadap praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya pada materi yang memerlukan

kemampuan berpikir kritis, argumentatif, dan analitis. Guru dapat memanfaatkan model ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan berpusat pada siswa. Selain itu, strategi kolaboratif-kompetitif dalam TGT dapat diterapkan pada materi teks lain, seperti teks eksposisi, teks ulasan, atau teks tanggapan kritis, serta dalam mata pelajaran nonbahasa yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Penelitian selanjutnya dapat memperluas penerapan model ini pada jenjang yang berbeda atau memodifikasi bentuk permainan akademik agar sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Pembelajaran melalui aktivitas kolaboratif dan kompetitif yang dikemas dalam permainan akademik mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 75 dibanding kelas kontrol sebesar 59, serta nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang untuk kelas eksperimen dan kategori rendah untuk kelas kontrol. Hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa peningkatan tersebut bukan berlangsung secara kebetulan, melainkan muncul sebagai dampak langsung dari penerapan model TGT. Dengan demikian, model TGT efektif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks persuasif, karena dapat mengembangkan kemampuan memahami struktur teks, menyusun argumentasi, dan menggunakan bahasa persuasif secara lebih baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bahasa Indonesia, model pembelajaran Teams Games Tournament dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran pada materi yang menuntut kemampuan berpikir argumentatif, khususnya teks persuasif. Guru disarankan menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung, seperti materi presentasi, format turnamen, serta lembar penilaian yang selaras dengan tujuan pembelajaran.

2. Bagi Sekolah, pelaksanaan model TGT memerlukan dukungan sarana yang memungkinkan pembelajaran kolaboratif, seperti pengelolaan ruang kelas yang fleksibel dan ketersediaan media pembelajaran pendukung. Dukungan sekolah dapat memperkuat efektivitas penerapan pembelajaran berbasis kompetisi akademik.
3. Bagi Penelitian Selanjutnya, penerapan model TGT dapat diperluas pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat konsistensi pengaruh model terhadap kemampuan literasi siswa. Peneliti juga dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, ataupun kemampuan menulis untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap efektivitas model TGT.
4. Bagi Pengembangan Kurikulum, model pembelajaran berbasis kolaborasi dan kompetisi seperti TGT dapat diintegrasikan dalam rancangan pembelajaran yang berorientasi pada student-centered learning, sehingga proses pembelajaran tidak hanya menekankan hasil akademik, tetapi juga partisipasi aktif, interaksi sosial, dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Muhammad et.al (2013) “Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah”. Semarang, Unissula Press, 2013.
- Akhadiyah, S. (2021). Bahasa Indonesia 1. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Darmadi, Hamid. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Devega, E. (2017). Indonesia Terkoneksi. Dipetik 4 2024, dari Kominfo Indonesia: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media ,Oktober 10
- Dewi Riawaty, Ege Benediktus, Syafrudin Didin, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Cooperative, Integrated, Reading, and Composition* Berbasis Media Peta Konsep terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Vol. 3, 2 (2018).
- Hanum, H. S., & Lily, A. P. (2023). Keterampilan Membaca dan Menulis. Yogyakarta: K-Media.
- Hernowo. (2016). *Quantum Writing* Cara Cepat Nan Bermanfaat Untuk Merangsang Munculnya Potensi Menulis. Bandung: Kaifa.
- Istarani. (2016). 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada. Kaidah Kebahasaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Keraf, Gorys (2011). Argumentasi Dan Narasi. Rawamangun: Gramedia
- Khaatimah Husnul, Wibawa Restu, Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* terhadap hasil belajar Vol. 2, 2.

- Kristiani, N. (2010). Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Persuasif Dan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Menulis Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Tipe “Kancing Gemerincing” Peserta didik Kelas X-3 Semester 2 SMAN 6 Yogyakarta 2009/2010. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2019). Jenis-jenis teks: Fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Bandung: Yrama Widya.
- Moch, A. K. (2016). Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam *Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mulyadi, Yadi Dkk. (2016). Intisari Tata Bahasa Indonesia Untuk SMP Dan SMA. Bandung; Yrama Widya.
- Mursidi, N. (2016). Tips sukses meresensi buku di koran. Jakarta: Gramedia.
- Nurdyansyah, & Ani, F. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo: *Nizamia Learning Center*.
- Perpusda Maluku Tengah. (2023, Februari 24). Dinas Perpustakaan Daerah. Diambil kembali dari Perpusdamaltengkab: <https://perpusda.maltengkab.go.id/5--penyebab-kurangnya-minat-baca-di-indonesia>.
- Purwita, S. D. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (Tgt)* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas XI AK 1 SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi. (Skripsi Sarjana, Universitas Sanata Dharma).
- Putri, L. W. (2023). Analisis Framing Pemberitaan Kasus Ferdi Sambo Di Cnn Indonesia.Com Serta Pemanfaatannya Sebagai E-Modul Teks Berita Kelas VII. (Skripsi Sarjana, Universitas Singaperbangsa Karawang).
- Ria, K. F., & Husniyatul, F. (2010). Keterampilan Membaca. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan. Rohana, S. (2021). Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sabdu, S., & Ali, S. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Sleman: KDT.
- Silvia, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Outdoor Learning* Dalam Pembelajaran Menulis puisi Pada Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Karawang. (Skripsi Sarjana, Universitas Singaperbangsa Karawang)
- Siyoto, Sandu & Sodik, A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu
- Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. Dasar Metodologi Penelitian, 1–109.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: AFABETA, cv.
- Suparno, Yunus Muhamad. (2008). Keterampilan Dasar Menulis. Rawamangun; Universitas Terbuka.
- Suprijono.Agus, (2016), *Cooperative Learning* Teori dan Aplikasi Paikem, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Tri Linda Antika, R. R. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*. Era Lingua: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Humaniora, 7-16
- Wirandari Mirah, Goreti Maria. (2020), Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition Berbantuan* Peta Konsep Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Vol. 3, 1.
- Waluyo, Budi. (2018). Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Kelas Viii SMP Dan Mts. Solo; Tiga Serangkai Pustaka Mandiri



Tersedia online di <http://ejournal.unitomo.ac.id./index.php/pbs>
ISSN 2621-3257 (Cetak)/ISSN 2621-2900(Online)
<https://doi.org/10.25139/fn.v9i1.11223>

-----Volume 9, Nomor 1 Tahun 2026, Halaman 974-985-----

Yulianah, P., & Raras, H. S. (2020). Lamongan: Cv Pustaka Djati. Strategi Membaca Pemahaman.