

ABSTRAK

Mia Rifatunnisa 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Mobile Games* terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)

Mengacu pada silabus Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik yaitu menelaah sebuah teks. Kompetensi tersebut yaitu KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games* terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan fabel yang dibaca pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini juga diharapkan dapat menemukan model pembelajaran yang cocok digunakan pada pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik namun tetap menyenangkan dan berbasis teknologi.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen sungguhan dengan proses mengontrol variabel-variabel yang terdapat di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu teknik observasi, wawancara dan teknik tes. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023. Sampel penelitian ini yaitu kelas VII D yang berjumlah 31 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E yang berjumlah 31 orang sebagai kelas kontrol.

Dari hasil penelitian penulis mendapatkan data angka yang kemudian diolah menggunakan perhitungan statistik, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 62,5 dan nilai rata-rata *posttest* eksperimen sebesar 85,5, dengan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 62,2 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 80,4. Hasil uji beda dengan n-gain rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 62% dibanding dengan nilai n-gain rata-rata *pretest* dan *posttest* yang didapat oleh kelompok kelas kontrol yaitu 49% dengan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 13%.

Hasil uji beda nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan Wilcoxon diketahui bahwa $W_{hitung} < W_{tabel}$ ($65,5 < 116,64$) dalam taraf signifikansi 0.01. Dengan hasil yang diperoleh maka dapat ditafsirkan bahwa terdapat perbedaan yang berarti.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Mobile Games* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan fabel pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penulis diterima.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis *Mobile Games* terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)”

Selama menyusun skripsi ini penulis menemukan berbagai permasalahan dan kendala, namun berkat adanya dukungan, motivasi serta dorongan semangat yang diberikan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dengan segala kerendahan hati kepada

- 1) Dr. Hj. Iis Lisnawati Dra., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama menyusun skripsi ini;
- 2) Yuni Ertinawati S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama menyusun skripsi ini;
- 3) Dr. Titin Setiartin, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingan kepada penulis selama menjalankan pendidikan.
- 4) Welly Nores Kartadireja, S.Pd., M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Siliwangi;

- 5) Dr. Hj. Nani Ratnaningsih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi;
- 6) Bapak serta Ibu dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan;
- 7) Tarlin, S.Pd., M.Si. selaku kepala SMP Negeri 10 Tasikmalaya yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian;
- 8) Ai Nurnailawati, S.Pd. selaku tenaga pendidik Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya yang telah membantu penulis selama pelaksanaan observasi dan penelitian;
- 9) peserta didik kelas VII D dan VII E SMP Negeri 10 Tasikmalaya;
- 10) Ibu dan Bapak tercinta, Elis Suminar dan Rapik, yang telah memberikan semangat dan dorongan baik secara morel maupun materiel serta doa demi kelancaran penulis selama menyusun skripsi ini;
- 11) Dony Ramdani Akmal selaku *partner* dalam pembuatan *games* yang penulis gunakan dalam penelitian ini;
- 12) rekan *Barudak Miksyu*, Bunga, Chelsea, Hanna, Ika, Keysa, Nabila, Sonjania, Sunia yang senantiasa memberikan semangat, motivasi dan dorongan supaya skripsi ini cepat selesai;
- 13) rekan mahasiswa seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Siliwangi.

Semoga amal perbaikan dan pengorbanan yang telah Bapak, Ibu dan Saudara berikan mendapatkan pahala dari Allah Swt. *Aamiin*.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna baik dari materi maupun dari segi penyajian karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi pembaca dan dunia Pendidikan. *Aamiin*.

Tasikmalaya, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Definisi Operasional	7
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	13
A. Kajian Teoritis	13
1. Hakikat Pembelajaran Teks Fabel di Sekolah Menengah Pertama Berdasarkan Kurikulum 2013	13
a. Kompetensi Inti (KI)	14

b.	Kompetensi Dasar dan Indikator	15
c.	Tujuan Pembelajaran	16
2.	Hakikat Teks Fabel	17
a.	Pengertian Teks Fabel	17
b.	Struktur Teks Fabel	18
c.	Kaidah Kebahasaan Teks Fabel	19
3.	Hakikat Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel	24
4.	Hakikat Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	30
a.	Pengertian Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	30
b.	Langkah-langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	32
c.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	37
5.	Hakikat Pembelajaran Menggunakan ICT Berbasis <i>Mobile Games</i>	39
B.	Hasil Penelitian yang Relevan	41
C.	Anggapan Dasar	43
D.	Hipotesis	43
BAB III	PROSEDUR PENELITIAN	44
A.	Metode Penelitian	44
B.	Variabel Penelitian	46
C.	Teknik Pengumpulan Data	47
a.	Teknik Observasi	48

b. Teknik Wawancara	49
c. Teknik Tes	50
D. Desain Penelitian	50
E. Populasi dan Sampel	52
F. Instrumen Penelitian	58
a. Pedoman Observasi	59
b. Pedoman Wawancara	62
c. Silabus	63
d. Rencan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
G. Uji Prasyarat Penelitian	64
a. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
b. Validitas Instrumen	65
c. Reliabilitas	66
d. Homogenitas	68
H. Langkah-Langkah Penelitian	70
I. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	72
J. Waktu dan Tempat Penelitian	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
A. Deskripsi Proses dan Hasil Pembelajaran	77
1. Deskripsi Proses Pembelajaran	78
a. Deskripsi Proses Pembelajaran Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel di Kelas Eksperimen	78

b.	Deskripsi Proses Pembelajaran Kemampuan Menelaah	
	Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel di Kelas Kontrol	82
2.	Deskripsi Hasil Belajar	86
a.	Deskripsi Hasil Belajar Kemampuan Menelaah Struktur	
	dan Kebahasaan Fabel Kelas Eksperimen	86
b.	Deskripsi Hasil Belajar Kemampuan Menelaah Struktur	
	dan Kebahasaan Fabel Kelas Kontrol	90
B.	Validitas dan Reliabilitas	93
1.	Validitas Soal	93
2.	Reliabilitas Soal	100
C.	Deskripsi dan Analisis Data	102
1.	Analisis Data dan Deskripsi <i>Pretest</i>	102
2.	Analisis Data dan Deskripsi <i>Posttest</i>	103
3.	Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	105
4.	Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	107
5.	Analisis Data Nilai Sikap Peserta Didik	108
a.	Data Nilai Sikap Kelas Eksperimen	108
b.	Data Nilai Sikap Kelas Kontrol	111
6.	Uji Beda	115
a.	Uji Normalitas	115
7.	Uji Wilcoxon	117
8.	Uji N-Gain	121

9. Uji Wilcoxon Hasil N-Gain	124
D. Pengujian Hipotesis	125
E. Pembahasan Hasil Penelitian	126
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	128
A. Simpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	130
RIWAYAT HIDUP	133
LAMPIRAN	133

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Desain Penelitian Eksperimen Sungguhan	52
Gambar 4.1 Nilai Korelasi Tes Pertama	96
Gambar 4.2 Nilai Korelasi Tes Kedua	99
Gambar 4.3 Nilai Reliabilitas Soal Tes Pertama	101
Gambar 4.4 Nilai Reliabilitas Soal Tes Kedua	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Inti	14
Tabel 2.2 Hasil Menelaah Struktur Fabel “Gajah yang Baik Hati”	26
Tabel 2.3 Hasil Menelaah Kebahasaan Fabel “Gajah yang Baik Hati”	29
Tabel 3.1 Data Populasi Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya	54
Tabel 3.2 Data Sampel Kelas Eksperimen (Kelas D)	55
Tabel 3.3 Data Sampel Kelas Kontrol	57
Tabel 3.4 Penilaian Observasi Sikap Peserta Didik	59
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Sikap Peserta Didik	60
Tabel 3.6 Pedoman Wawancara	62
Tabel 3.7 Koefisien Korelasi Uji Coba Validitas Butir Soal	66
Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Reliabilitas	67
Tabel 3.9 Uji Homogenitas Nilai PTS	68
Tabel 3.10 Pembagian Skor Gain	76
Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	76
Tabel 4.1 Nilai Pretest Teks Fabel di Kelas Eksperimen (Kelas D)	87
Tabel 4.2 Nilai Posttest Teks Fabel di Kelas Eksperimen (Kelas D)	88
Tabel 4.3 Nilai Pretest Teks Fabel di Kelas Kontrol (Kelas E)	90
Tabel 4.4 Nilai Posttest Teks Fabel di Kelas Kontrol (Kelas E)	92
Tabel 4.5 Data Sampel Kelas F	93
Tabel 4.6 Daftar Nilai Tes Pertama	95

Tabel 4.7 Validitas Tes Pertama	97
Tabel 4.8 Daftar Nilai Tes Kedua	97
Tabel 4.9 Validitas Tes Kedua	100
Tabel 4.10 Daftar Analisis Data Statistik <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	102
Tabel 4.11 Daftar Analisis Data Statistik <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103
Tabel 4.12 Daftar Analisis Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	105
Tabel 4.13 Daftar Analisis Data Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	107
Tabel 4.14 Data Nilai Sikap Kelas Eksperimen	108
Tabel 4.15 Data Nilai Sikap Kelas Kontrol	111
Tabel 4.16 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	115
Tabel 4.17 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	115
Tabel 4.18 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	114
Tabel 4.19 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	117
Tabel 4.20 Uji Wilcoxon <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	117
Tabel 4.21 Uji Wilcoxon <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	119
Tabel 4.22 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen	121
Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score Kelas Kontrol	122
Tabel 4.24 Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon Hasil N-Gain	124

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1 Daftar Analisis Data Statistik Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103
Diagram 4.2 Daftar Analisis Data Statistik Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	105
Diagram 4.3 Daftar Analisis Data Statistik Posttest Kelas Eksperimen	106
Diagram 4.4 Daftar Analisis Data Statistik Posttest Kelas Kontrol	108
Diagram 4.5 Data Nilai Sikap Kelas Eksperimen	111
Diagram 4.6 Data Nilai Sikap Kelas Kontrol	114

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A	134
A.1 Surat Keputusan	135
A.2 Surat Izin Penelitian	136
A.3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	137
A.4 Surat Pernyataan Validasi	138
A.5 Surat Keterangan Revisi Skripsi	140
LAMPIRAN B	141
B.1 Silabus	142
B.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	151
B.3 Hasil Wawancara Tenaga Pendidik	186
LAMPIRAN C.....	187
C.1 Teks Fabel, Soal <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , Kunci Jawaban, dan Tangkapan Layar <i>Games</i>	188
C.2 Pedoman Observasi dan Wawancara	220
C.3 Lembar Jawaban Hasil Kerja Peserta Didik	224
C.4 Dokumentasi	248
LAMPIRAN D	251
D.1 Uji Homogenitas	252
D.2 Data Nilai	255
D.3 Analisis Data Statistik, Uji Normalitas, dan Uji Wilcoxon	259

D.4 Uji N-Gain	287
D.5 Uji Wilcoxon Hasil N-Gain	289

