

ABSTRAK

Ganjar Pamungkas. 2020. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menyimpulkan Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Mengacu pada Silabus bahasa Indonesia tahun 2016, terdapat satu pasang Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai peserta didik kelas VIII SMP, yaitu mengidentifikasi dan menyimpulkan isi teks eksposisi. Tetapi, dalam kenyataannya di kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras belum semua peserta didik mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB). Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penulis melaksanakan penelitian berupa eksperimen.

Rumusan masalah dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dapat berpengaruh secara kesignifikankah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan mengidentifikasi dan menyimpulkan isi teks eksposisi berupa artikel ilmiah pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras.

Agar mencapai tujuan tersebut, penulis menggunakan metode penelitian eksperimen dan menerapkan teknik observasi, wawancara, serta tes. Penelitian yang penulis lakukan dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahapannya yaitu perencanaan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi (proses dan hasil tindakan), merefleksi, dan seterusnya sampai tercapai kualitas maupun hasil belajar yang diharapkan.

Sesuai dengan hasil pengolahan data dengan menggunakan perhitungan statistik, penulis memperoleh gambaran bahwa nilai rata-rata prates dan pascates dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata prates kelas eksperimen KD 3.5 adalah 47,33. Sedangkan nilai rata-rata prates kelas kontrol KD 3.5 adalah 45. Nilai rata-rata pascates kelas eksperimen KD 3.5 adalah 86,75. Sedangkan nilai rata-rata pascates kelas kontrol KD 3.5 adalah 85. Nilai rata-rata prates kelas eksperimen KD 4.5 adalah 51,20. Sedangkan nilai rata-rata prates kelas kontrol KD 4.5 adalah 49,8. Nilai rata-rata pascates kelas eksperimen KD 4.5 adalah 90. Sedangkan nilai rata-rata pascates KD 4.5 adalah 88.

Untuk menguji beda kedua data tersebut penulis menggunakan uji wilcoxon dalam penelitian ini. Data hasil membandingkan, ternyata diketahui nilai W hitung $(0) < W$ tabel (50) dalam taraf signifikansi 0,05. Karena W hitung lebih kecil daripada W tabel mengacu pada data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi dan menyimpulkan teks eksposisi berupa artikel ilmiah di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode diskusi di kelas kontrol. Dari pernyataan tersebut, hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini diterima.