

## ABSTRAK

**Ai Siti Nuraeni. 2020. Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur dan Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi Tasikmalaya.**

Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik kelas VII. Materi teks cerita fantasi sudah dipelajari oleh peserta didik kelas VII namun banyak peserta didik kelas VII di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya yang belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini yaitu 32 orang peserta didik kelas VII dan dua orang guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya yaitu Bapak H. Momo, S.Pd. dan Bapak Maman Abdurahman, S.Pd.

Berdasarkan hasil pengolahan data terdapat perubahan dan peningkatan proses serta hasil belajar. Proses belajar peserta didik pada siklus kesatu kurang memuaskan karena masih ada peserta didik yang tidak aktif, tidak bersungguh-sungguh, dan tidak berpartisipasi dalam pembelajaran. Standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Pada siklus kesatu, aspek pengetahuan peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 22 orang (68,8%). Peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 10 orang (31,3%). Pada aspek keterampilan, peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 21 orang (65,6%). Peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 11 orang (34,4%). Pada siklus kedua, tidak ada peserta didik yang tidak aktif, tidak bersungguh-sungguh, dan tidak berpartisipasi dalam pembelajaran. Seluruh peserta didik (100%) telah mencapai nilai KKM pada aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

Penelitian yang penulis lakukan dapat menjawab rumusan masalah dan membuktikan hipotesis. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dan menceritakan kembali isi teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 10 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.