

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Pada Kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan

Nada Despriyanti Sitanggang

Universitas Negeri Medan, Medan

Email : nadasitanggang2018@gmail.com

M. Joharis Lubis

Universitas Negeri Medan, Medan

Email : joharislubis@yahoo.co.id

Abstract : *The purpose of this study was to determine the effect of using the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) Aided by Audiovisual Media on the Ability to Write Explanatory Texts in Class VIII of SMP Amir Hamzah Medan on the ability to write explanatory texts in Class VIII Students of SMP Amir Hamzah Medan . The population in this study were all class VIII students of Amir Hamzah Private Middle School Medan in the 2022/2023 academic year, totaling 47 people consisting of 2 classes, while the sample used was 25 students, determined by random sampling technique. The research method used is a quantitative experimental method. The instrument in this study was a writing test of explanatory text which was assessed based on the content, text structure, and language conventions of the explanatory text. The average score obtained by students before applying learning with the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by audiovisual media was 61.68, while the average value obtained by students after using the assisted Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative learning model audiovisual media, namely 79.68. So, it can be concluded that the test scores after applying the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by audiovisual media are higher than before. The results of data analysis in testing the hypothesis show that $t_{count} = 4.28$, then looking at the t table, the significance level is 5%, and $df = N - 1 = 25 - 1 = 24$, it is obtained $t_{table} = 1.71$. Because the obtained t_{count} is greater than t_{table} , namely $4.28 > 1.71$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis H_a is accepted.*

Keywords: *Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Audiovisual Media*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Pada Kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Amir Hamzah Medan tahun pembelajaran 2022/2023 yang berjumlah 47 orang yang terdiri dari 2 kelas, sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 25 siswa, ditetapkan dengan teknik *random sampling*. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif eksperimen. Instrumen pada penelitian yaitu tes menulis teks eksplanasi yang dinilai berdasarkan isi, struktur teks, dan kaidah kebahasaan, pada teks eksplanasi. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual yaitu 61,68, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual yaitu 79,68. Maka, dapat disimpulkan nilai tes setelah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual lebih tinggi dari sebelumnya. Hasil analisis data pada pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,28$, kemudian melihat tabel t , taraf signifikansi 5%, dan $df = N - 1 = 25 - 1 = 24$, diperoleh $t_{tabel} = 1,71$. Karena t_{hitung} diperoleh lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu $4,28 > 1,71$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament (TGT)*, Media Audiovisual

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik dan berkualitas merupakan bagian penting yang harus dimiliki oleh bangsa sebagai generasi penerus. Maka kualitas pendidikan selalu ditingkatkan dari waktu ke waktu dan tidak heran jika kurikulum yang diberlakukan dalam dunia pendidikan selalu mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan tentunya memiliki tujuan yang jelas, perlu juga diketahui bahwa kurikulum yang diberlakukan selalu berubah dari waktu ke waktu dikarenakan perlunya penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Seperti yang terjadi didepan mata, zaman semakin canggih dan berkembang sangat pesat.

Oleh karena itu dunia pendidikan harus selalu disentuh dengan perubahan serta penyesuaian dengan zaman sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi masa kini dan masa yang akan datang. Maka hasil tinjauan yang dapat dilihat ialah fungsi pendidikan disebuah negara yang dihuni oleh bangsanya. Fungsi pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar. Hal ini memberikan kesempatan sekaligus tantangan bagi para pendidik untuk menerapkan pendidikan yang lebih mengutamakan pada penguasaan konsep, dengan tujuan dapat menjadikan peserta didik lebih berpikir kritis, logis, dan kreatif serta mandiri sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik saat belajar.

Model yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan dengan harapan, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan, terlebih dahulu dibenahi model atau metode pembelajaran yang digunakan sehingga model atau metode pembelajaran yang digunakan sesuai dan bervariasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Suprijono (2013:56) Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang membentuk beberapa kelompok dari sekumpulan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda untuk memecahkan sebuah masalah. Model pembelajaran dengan tipe Times Games Tournament merupakan model pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan dalam kelas, karena model ini sangat cocok untuk ranah menghitung dan penggunaan bahasa (De Vries et al. dalam eling jiwangga 2017).

Jika dilihat dari konteks kurikulum, mungkin model pembelajaran ini terlihat sangat biasa maka perlu adanya sentuhan teknologi untuk meningkatkan daya tarik siswa saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan bantuan media audiovisual guna menarik perhatian dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Media audiovisual merupakan atau alat yang digunakan dalam situasi belajar unuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam mengeluarkan pengetahuan, sikap, dan ide. Paduan

antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah: televisi, video-VCD, sound dan film.

Berangkat dari kompetensi dasar yang menjadi landasan materi sekaligus petunjuk saat melakukan penelitian, maka untuk mencapai hal tersebut harus sesuai dengan KD yang telah ditetapkan permendikbud. Kompetensi dasar “3.9 Mengidentifikasi informasi dari teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang diperdengarkan atau dibaca dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara tertulis. 4.9 Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang didengar dan dibaca.” Oleh karena itu, penelitian ini akan dipandu melalui KD yang berlaku dan akan nantinya akan mencapai tujuan pembelajaran berupa pengetahuan dan keterampilan berupa kemampuan menulis peserta didik. Maka siswa diharapkan mampu menulis teks eksplanasi sesuai dengan isi, struktur dan kaidah kebahasaan dari teks eksplanasi. Tetapi kenyataan yang terjadi dilapangan adanya temuan bahwa pembelajaran dengan teks ekplanasi ini belum maksimal. Salah satu penyebabnya ialah penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajarn.

Rendahnya nilai kemampuan menulis siswa dipengaruhi oleh minat serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang cukup mrnarik dalam materi teks ekplanasi karena banyak siswa yang beranggapan bahwa menulis teks itu menarik namun tidak semudah mendengarkan dan melihat fenomena dari teks eksplanasi. Dengan begitu peneliti menggunakan media audiovisual guna mencapai peningkatan kemmapuan menulis siswa dalam menulis teks eksplanasi. Hal ini juga dibenarkan dengan adanya pendapat Menurut Hayati (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang akan membuat pesert didik untuk mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan.

Melalui temuan hasil observasi, peneliti memilih media audiovisual, yang nantinya ini sangat bermanfaat bagi peserta didik dan guru dalam memberlangsukan pembelajaran dengan efisien. Maka salah satu model pembelajaran yang sesuai atau cocok dengan karakteristik pembelajaran tersebut serta untuk menyesuaikan keadaan siswa yang lebih senang bermain dibandingkan untuk belajar adalah dengan menerapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan guru mampu memberikan rangsangan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menulis teks

eksplanasi agar tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang digunakan pendidik setiap harinya, karena Guru merupakan fasilitator dan pendidik dalam berlangsungnya pembelajaran. Maka kepemimpinan guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan (Joharis et al., 2022).

Berdasarkan hal yang telah dikatakan diatas bahwa guru adalah fasilitator dan pendidik, maka dengan ini peneliti memberikan solusi agar guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar siswa mampu memiliki keterampilan dan pengetahuan baru

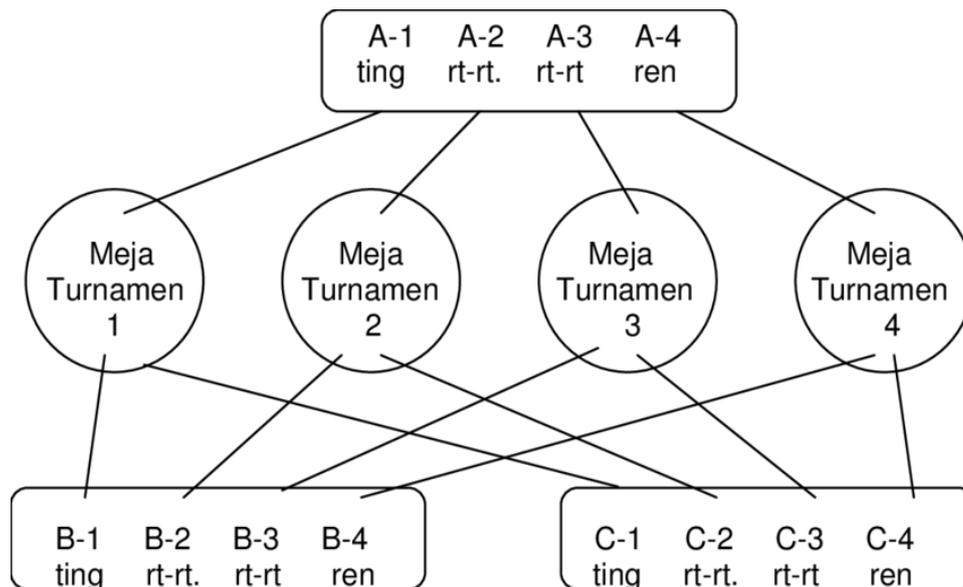
Suprijono (2013:56) Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran yang membentuk beberapa kelompok dari sekumpulan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda untuk memecahkan sebuah masalah⁽¹⁾. Hayati (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang akan membuat peserta didik untuk mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan⁽²⁾. Joharis et al., (2022) Guru merupakan fasilitator dan pendidik dalam berlangsungnya pembelajaran. Maka kepemimpinan guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan⁽³⁾.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SMP Swasta Amir Hamzah Medan Tahun pembelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023 sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 yang dimana pembelajaran tentang teks eksplanasi terdapat pada semester genap. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Amir Hamzah Medan tahun pembelajaran 2022/2023 yang berjumlah 47 orang yang terdiri dari 2 kelas.

Dalam hal ini dijelaskan siapa subyek pengabdian, tempat dan lokasi pengabdian, keterlibatan subyek dampingan dalam proses perencanaan dan pengorganisasian komunitas, metode atau strategi riset yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan dan tahapan-tahapan kegiatan pengabdian masyarakat. Proses perencanaan dan strategi/metode digunakan gambar *flowcart* atau diagram.

Contoh:



Gambar 1. Sintaks model pembelajaran TGT

HASIL

Kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual.

Data tes keterampilan menulis teks eksplanasi sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual diperoleh melalui tes non objektif yaitu tes unjuk kerja. Siswa diinstruksikan menulis sebuah teks eksplanasi dengan tema “fenomena alam” tanpa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual setelah data diperoleh, hasil tes unjuk kerja tersebut diberikan nilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Adapun indikator tersebut yaitu: (1) Isi; (2) Struktur yang terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi; (3) Kaidah kebahasaan yang terdiri dari konjungsi kausalitas, konjungsi kronologis, kata benda, dan kata teknis.

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa skor perolehan siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual yaitu tertinggi 83 dan terendah 25 dengan total skor seluruh siswa 1542.

Sesuai dengan hasil perhitungan, diperoleh kesimpulan bahwa mean 61,68, standar deviasi 14,21, dan standar eror 2,84 merupakan perhitungan dari hasil tes keterampilan menulis teks eksplanasi siswa sebelum menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual. Berdasarkan teori Arikunto mengenai

kategori penilaian teks eksplanasi seperti yang telah dijelaskan pada bab metodologi penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual digolongkan pada kategori cukup dengan interval nilai 55-69.

1. Kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual.

Data tes keterampilan menulis teks eksplanasi sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual diperoleh melalui tes non objektif yaitu tes unjuk kerja. Siswa diinstruksikan menulis sebuah teks eksplanasi dengan tema “fenomena alam” tanpa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual setelah data diperoleh, hasil tes unjuk kerja tersebut diberikan nilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Adapun indikator tersebut yaitu: (1) Isi; (2) Struktur yang terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi; (3) Kaidah kebahasaan yang terdiri dari konjungsi kausalitas, konjungsi kronologis, kata benda, dan kata teknis.

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa skor perolehan siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual yaitu tertinggi 100 dan terendah 50 dengan total skor seluruh siswa 1992.

Sesuai dengan hasil perhitungan diatas, diperoleh kesimpulan bahwa mean 79,68, standar deviasi 15,33, dan standar eror 3,07 merupakan perhitungan dari hasil tes keterampilan menulis teks eksplanasi siswa sesudah menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual. Berdasarkan teori Arikunto mengenai kategori penilaian teks *eksplanasi* seperti yang telah dijelaskan pada bab metodologi penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa sesudah menggunakan model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual digolongkan pada kategori Baik dengan interval nilai 70-84.

2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan.

Sebelum diketahui pengaruh model model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Audiovisual terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi siswa, perlu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang tujuannya sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Setelah diketahui t_0 , selanjutnya mengkonsultasikan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dan $df = N - 1$ yaitu $25 - 1 = 24$. Dari df 24 dan taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel 1,71. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,31 > 1,71$). Hal ini juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual memiliki pengaruh yang positif terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII.

DISKUSI

1. Kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual 61,68 dengan total skor 1.542 di kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan.

Hasil tes kemampuan menulis teks eksplanasi siswa menunjukkan bahwa aspek isi dan struktur memiliki jumlah nilai yang sama yaitu 63 sedangkan aspek kaidah kebahasaan memiliki jumlah nilai sebanyak 60. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami aspek kaidah kebahasaan, meskipun demikian nilai isi dan struktur juga belum memenuhi kriteria yang baik. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang variatif, sehingga pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa dan kurangnya penjelasan mengenai capaian pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek saat menulis teks eksplanasi.

2. Kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual 79,68 dengan total skor 1.992 di kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan.

Hasil tes kemampuan menulis teks eksplanasi siswa menunjukkan bahwa aspek isi dengan jumlah nilai 87, struktur dengan jumlah nilai 81, dan kaidah kebahasaan dengan jumlah nilai 71. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah menunjukkan peningkatan nilai dari setiap aspek penilaian menulis teks eksplanasi. Aspek isi merupakan aspek yang mengalami peningkatan nilai terbanyak. Kemudian disusul oleh aspek struktur, dan aspek kaidah kebahasaan. Dari hasil penerapan dan lembar observasi eksperimen yang dilakukan peningkatan tersebut didukung oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual yang diterapkan oleh guru sesuai dengan rangkaian sintak pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu media audiovisual juga memiliki peranan yang penting dalam peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual, (1) terbentuk interaksi pembelajaran yang aktif antara guru dan siswa, (2) siswa tertantang untuk menggali informasi pembelajaran dari berbagai sumber, (3) siswa lebih semangat belajar karena pembelajaran diselesaikan secara bersama-sama dengan teman kelompok yang telah dibagikan sehingga ketika belajar mandiri siswa sudah menemukan banyak informasi mengenai teknik penulisan teks eksplanasi sesuai dengan aspek isi, struktur, dan kaidah kebahasaan.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai keterampilan menulis teks eksplanasi siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual. Perolehan nilai tersebut tentu bervariasi, terdapat beberapa siswa yang hanya mengalami peningkatan nilai yang rendah, dan nilai meningkat semakin tinggi. Peningkatan

nilai yang rendah saat sesudah diterapkan perlakuan, disebabkan oleh faktor internal yaitu dari dalam diri peserta didik yang tidak memperhatikan waktu pengerjaan menulis teks eksplanasi sesuai dengan ketentuan, sehingga dengan waktu yang tersisa sedikit membuat peserta didik mengulangi kembali teknik penulisan saat *pre-test*.

Rata-rata nilai *Pre-Test* siswa 61,68 yang berada pada kategori kurang. Kemudian, rata-rata nilai meningkat pada *Post-Test* menjadi 79,68 yang berada pada kategori baik. Sehingga, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual, memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Natania Rambu, dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul” yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media poster berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Waibakul. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen 85,33 lebih tinggi dari kelas kontrol 61,97. Hasil uji paired sample t test yang memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga H1 diterima dan H0 ditolak.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Putri Wullandari (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 22 Pesawaran Tahun Pelajaran 2021/2022” yang menunjukkan hasil bahwa perolehan rata-rata kemampuan komunikasi matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi yaitu 78,23 dibandingkan rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model konvensional yaitu 69,99.

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media audiovisual memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan. Hal ini juga dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis melalui uji statistik yang telah dilakukan, yang memperoleh nilai $t_{hitung} = 4,31$, kemudian berdasarkan tabel t dengan taraf signifikansi 5%, dan $df = N - 1 = 25 - 1 = 24$, diperoleh $t_{tabel} = 1,71$. Karena t_{hitung} diperoleh lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu $4,31 > 1,71$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian penelitian yang sudah dilaksanakan terkait dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan tahun ajaran 2022/2023, diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Nilai rata-rata kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual pada siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah sebanyak 61,68. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori kurang. Keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan tahun ajaran 2022/2023 sebelum dilakukan pembelajaran dengan model *discovery learning* berbantuan media pembelajaran video memperoleh nilai dengan rata-rata 63,54 yang berada pada kategori cukup baik. Ketiga aspek penulisan teks eksplanasi belum dikuasai siswa secara menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang variatif, sehingga pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa dan kurangnya penjelasan mengenai capaian pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek saat menulis teks eksplanasi.
2. Nilai rata-rata kemampuan menulis teks eksplanasi sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) 7475 berbantuan media audiovisual pada siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah sebanyak 79,68 yang berada pada kategori baik. Dari hasil penerapan dan lembar observasi eksperimen yang dilakukan peningkatan tersebut didukung oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual yang diterapkan oleh guru sesuai dengan rangkaian sintak pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu media audiovisual juga memiliki peranan yang penting dalam peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan.
3. Terdapat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan. Hal ini dibuktikan dengan rangkaian analisis data yang telah dilakukan, yang mana dilakukan uji normalitas pada kedua jenis tes yang memperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal yaitu data *pre-test* dengan $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1539 < 0,173$), kemudian sata *post-test* $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,1207 < 0,173$). Setelah itu dilakukan uji homogenitas yang memperoleh hasil F_{hitung} ($0,86$) $< F_{tabel}$ ($4,26$) artinya kedua data bersifat homogen. Langkah terakhir yaitu menguji hipotesis diketahui

$t_0 = 4,28$, selanjutnya mengkonsultasikan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dan $df = N-1$ yaitu $25-1=24$. Dari df 24 dan taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel 1,71. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *76 Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,28 > 1,71$).

PENGAKUAN

Menuliskan kata menjadi kalimat bukanlah hal yang mudah bagi penulis. Namun, dengan bantua dari beberapa pihak yaitu Universitas Negeri Medan beserta dosen yang turut mengarahkan melalui perbaikan dari kata hingga kalimat menjadi sebuah teks, bantuan dari orang terdekat penulis sehingga terciptalah sebuah rangkaian kalimat hingga paragraf ini. Saya mengakui tanpa adanya bantuan dari pihak yang bersangkutan maka tidak adanya dorongan minat dalam diri, dengan adanya pihak tersebut maka terciptalah penelitian yang telah diselesaikan penulis.

DAFTAR REFERENSI

- Amik, Putu Wiantari. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Viia Di Smp Bhaktiyasa Singaraja*. Jurnal Undiksha.
- Ardiansyah, Vendra, Fitri Cahyaningsih, and Siti Rukiyah. "Pemanfaatan Model Pembelajaran *Oh Rats (Overview, Headings, Readanswer, Test-Study)* Sebagai Strategi Dalam Memproduksi Teks Eksplanasi." *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 10.1 (2022): 45-51.
- Ghofur, A., & Youhanita, E. 2020. Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and CurriculumApplication)*, 3(1). <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2026>
- Gunanto, Y. E., & Supriyadi, L. A. (2021). A Case Study: Technological Pedagogical and Content Knowledge (Tpack) Of Pre-Service Physics Teacher To Enhance The 4c's Skills During
- Online Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 7(4), 660–668. <https://doi.org/10.29303/Jppipa.V7i4.789>
- Hayati, Najmi, and Febri Harianto. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota." *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 14.2 (2017): 160-180.
- Herawati, Endang Luli. "Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Penelitian*,

- Pendidikan dan Pengajaran: JPPP 3.2 (2022): 117-125.*
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Niri, Natania Rambu Baba, dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol. 2 (2): 239-243
- Oktaviana, Dwi, and Iwit Prihatin. "Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi bloom." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8.2 (2018): 81-88.
- Slavin, Robert E. 2013. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Safitri, Widiyana Nur. *Pengembangan Media Flipchart Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I MI Miftahul Huda Ngreco*. Diss. IAIN Kediri, 2022.
- Sapta, Andy. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Teams Games Tournaments With Short Massage Service. *Jurnal Mathematics Paedagogic Pendidikan Matematika FKIP Universitas Asahan*.
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKn Tentang Keragaman Suku dan Agama di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1), 1-8.
- Sudjana, N., (2016), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT Remaja Rosdakarya, Bnadung.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ul'fah Hernaeny, M. Pd. "POPULASI DAN SAMPEL." *Pengantar Statistika 1* (2021): 33.
- Van Wyk, Micheal M. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of SocialSciences*.26/3: 183-193.
- Wullandari, Putri, dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 22 Pesawaran Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Vol.3 (2): 1-11
- Yuswanto, S. (2022). Taksonomi Bloom Dalam Pembelajaran Metode E-learning. *BESTARI*, 2(2).
- Online. Tersedia di http://krepublishers.com/02_Journals/JSS/JSS-26-0-000-11-Web/JSS-26-3-000-11-Abst-PDF/JSS-26-3-183-111132_Van-Wyk-M-M/JSS-26-3-183-1 [diakses 15/03/2015].