**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT***

**BERBASIS MEDIA *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VII SMP AL FALAH DAGO**

**TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**ARTIKEL**

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**oleh**

**ANDRI SANTOSA**

**158090041**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG**

**2019**

**abstrak**

Santosa, Andri. 2019. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Puzzle pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Al Falah Dago*.Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung. Pembimbing: (I) Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., (II) Dr. Uus Toharudin, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji: (a) mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis teks prosedur berbasis media *puzzle* dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan kemampuan siswa yang menggunakan model konvensional; (b) mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dan siswa yang menggunakan model konvensional; (c) perbedaan kemampuan siswa menulis teks prosedur di kelas yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dengan kemampuan siswa menulis teks prosedur di kelas yang menggunakan model konvensional; (d) mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dengan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas yang menggunakan model konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *mix methods* tipe *the embedded design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Al Falah Dago dan sampel yang dipilih secara acak *(random sampling)*, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes dan nontes. Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, diperoleh simpulan: (1) kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dibandingkan dengan kemampuan siswa yang menggunakan model konvensional. Hal ini didukung oleh data indeks gain dengan perbandingan 43,56 : 38,5. (2) kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dibandingkan dengan kemampuan siswa yang menggunakan model konvensional. Hal ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata 82,00 : 68,17. (3) pengaruh kemampuan menulis teks prosedur terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Hal ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata 82,00 : 68,17. (4) terdapat pengaruh antara kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menulis teks prosedur dengan nilai koefisien 0,934 pada kelas dengan model *Teams Games Tournament* dan 0,901 pada kelas dengan model konvensional.

**Kata kunci** : *Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Teks Prosedur, Media Puzzle, Berpikir Kritis.*

**abstract**

Santosa, Andri. 2019. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Puzzle pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Al Falah Dago*.Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana Universitas Pasundan Bandung. Pembimbing: (I) Dr. Titin Nurhayatin, M.Pd., (II) Dr. Uus Toharudin, M.Pd.

The purpose of this study is to examine: (a) determine the ability of students in learning to write text based puzzle media procedures using the Cooperative Teams Games Tournament type model and the ability of students using conventional models; (b) knowing the students' critical thinking skills in learning using the Cooperative Type Teams Games Tournament model based on puzzle media and students using conventional models; (c) the difference in the ability of students to write procedure texts in class using the Cooperative Type Teams Games Tournament model based on puzzle media and students' ability to write procedure texts in class using conventional models; (d) find out the difference between students 'critical thinking skills in class using Cooperative Model Teams Games Tournament model based on puzzle media and students' critical thinking skills in class using conventional models. The method used in this research is mix methods type the embedded design. The population in this study were students of class VII of Al Falah Dago Middle School and the sample was selected randomly (random sampling), namely class VII B as an experimental class, and class VII A as a control class. The instruments used were tests and nontests. Based on the results of data analysis and hypothesis testing, conclusions are obtained: (1) the ability of students to write procedure texts using Teams Games Tournament Cooperative Type models based on puzzle media is compared to the abilities of students who use conventional models. This is supported by the gain index data with a ratio of 43.56: 38.5. (2) the critical thinking skills of students who use the Teams Games Tournament Cooperative Type model based on puzzle media are compared with the abilities of students who use conventional models. This is supported by the comparison of the average value of 82.00: 68.17. (3) the effect of the ability to write procedure texts on critical thinking skills of students who use the Teams Games Tournament Cooperative Type model based on puzzle media with students who use conventional models. This is supported by the comparison of the average value of 82.00: 68.17. (4) there is an influence between the ability to think critically and the ability to write procedure texts with a coefficient value of 0.934 in the class with the Teams Games Tournament model and 0.901 in the class with the conventional model.

**Keywords :** *Cooperative Type Teams Games Tournament, procedure texts, media puzzles, critical thinking.*

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
2. Adenan, Ita Novita. (1989). *Pola Pengasuhan Anak Secara Tradisional di Kelurahan Kebagusan Daerah Khusus Ibukota Jawa Tengah*. Jakarta: Depdikbud
3. Akhadiah, Sabarti, dkk. (2003). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
4. Alwasilah, A. C., & Suzanna, S. (2007). *Pokoknya Menulis Cara baru menulis dengan Metode Kolaborasi. Bandung:* Jakarta.
5. Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Yogyakarta: Diva Press.
6. Ana Istiana Noor. (2015). *Peningkatan Membandingkan Teks Prosedur Kompleks Menggunakan Pola Kolaboratif Think Pair And Share Dengan Teknik Brainstorming Pada Peserta Didik Kelas X Otomasi SMK N 2 Kendal (Jurnal)*. Kendal.
7. Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
8. Dananjaya, Utomo. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
9. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia Yogyakarta.
10. Depdiknas. (2006). *Buku Saku Kurikulum Tingkat Stuan Pendidik (KTSP) Sekolah Menengah Pertama*. Depdiknas.
11. Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama.
12. DePorter, Bobbi. dkk. (2013). *QUANTUM LEARNING: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
13. Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
14. Febriani, Meina. (2014). *Pemanfaatan Lembar Kerja Mahasiswa Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa: Studi Pada Mata Kuliah Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia (Jurnal).*Bandung.
15. Fisher, A. (2009). *Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
16. Hadfield, Jill. (1999). *Intermediate Vocabulary Games*. London: Longman
17. Hidayati, R.P.P. (2011). *Menulis Esai dan Pembelajarannya*. Bandung: Prisma Press.
18. Indah Kusumawati (<https://eprints.uns.ac.id/6322/1/102781609200910311.pdf>) situs yang diunduh pada tanggal 6 Agustus 2017
19. Indrawan dan Yaniawati. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
20. Johnson, E. (2007). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.
21. Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*, Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
22. Komiadi, D. (2008). *Aku Bisa Menulis.* Yogyakarta: Sabda.
23. Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks.* Bandung: Yrama Widia.
24. Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
25. Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
26. Mulyasa, H. E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
27. Muslich, W. (2009). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
28. Mustaji. 2012. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran.* [Online]. Tersedia: <http://pasca.tp.ac.id/site/pengembangan-kemampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-dalam-pembelajaran>.[ 5 Januari 2017 jam 22.00 wib].
29. Nadilestari, Ardisa. (2014). “Teknik *Picture and Picture* dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks”. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.(di unduh 12 desember 2017 08:32)
30. Ngalim, Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
31. Nur, Muhammad. (2012). *Pembelajaran Kooperatif.* Jawa Timur: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar
32. Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
33. Pamungkas, Yosef F.A. (2010). *Peningkatan Minat Mengikuti Kegiatan Bimbingan Klaksikal Melalui Game Edukatif dengan Media Puzzle (Jurnal)*. Yogyakarta: Tahun 2015: 39.
34. Rahmanelli. (2008). *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. (Jurnal Pelangi Pendidikan),*2 (1), hlm.30
35. Sadiman, dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
36. Semi, M.S. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
37. Silberman, Melvin L. (2011). *Active Learning*. Bandung: Nuansa.
38. Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.
39. Sopah, Djamaah. (2008). Pengaruh Model Pembelajaran
40. Sudijono, Anas. (1995). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
41. Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
42. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
43. Syelly Eka Permatasari. (2014). *Pembelajaran Memahami Teks Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMAN 3 Bandarlampung* (di unduh 8 agustus 2017 09:05)
44. Tarigan, Henry Guntur. (1987). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
45. Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
46. Wahyudi. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasol Belajar Biologi*. Sragen. PTK.
47. Yulianti, Nuke (repository.upi.edu/S\_IND\_24495Chapter. pdf) situs ini diunduh 6 Agustus 2017
48. Zainurrahman. (2013). *Menulis dari Teori hingga Praktik*. Bandung: Alfabeta.