

**PEMBELAJARAN MENGANALISIS PESAN DARI SEBUAH BUKU FIKSI
“NOVEL” DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI SMK PASUNDAN 3
BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

Mega Asmara

NPM 155030024

ABSTRAK

Membaca merupakan suatu kegiatan untuk menerima informasi melalui tulisan. Peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pembelajaran Menganalisis pesan Dari Sebuah Buku Fiksi “Novel” Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Siswa SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019”. Adapun hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: 1) Peneliti mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel. Hal ini dapat dibuktikan nilai rata rata perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh peneliti sebesar 3,77 dan termasuk ke dalam kategori sangat baik; (2) Peserta didik kelas XI SMK PASUNDAN 3 mampu mengikuti pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan pada peserta didik memperoleh nilai hasil *pretest dan posttest*; (3) Pada peserta didik kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretes 50,04 sedangkan nilai kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 40 dan rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 85,09 sedangkan rata-rata nilai postes pada kelas kontrol 74. Jadi, dari hasil nilai rata-rata peserta didik pretes dan postes berbeda. 4) Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel. Hal ini terbukti pada uji *mann-whitney* yang menunjukkan hasil *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Apabila hasil *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05; 5) Ada perbedaan keefektifan model pembelajaran *teams games tournament* sebagai kelas eksperimen dengan metode *contextual learning* sebagai kelas kontrol pada pembelajaran menganalisis pesan dari buku fiksi novel. Uji *N-gain score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 57,48 masuk ke dalam kategori efektif, sedangkan di kelas kontrol sebesar 48,90 kategori tidak efektif.

Kata kunci: *teams games tournament*, menganalisis, pesan, pembelajaran, buku fiksi.