

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
DALAM MENULIS PUISI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA
PADA PESERTA DIDIK KELAS X DI SMAS ANGKASA KOTA BANDUNG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi berupa keterampilan menulis puisi siswa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media Canva. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Angkasa Husein Sastranegara Bandung, yang dijadikan sampel adalah siswa kelas X F sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X E sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis eksperimen kuasi (*quasi experimental*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group desain*. Parameter yang diukur adalah keterampilan menulis puisi siswa, respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran TGT dan lembar observasi sikap peserta didik. Keterampilan peserta didik dalam menulis puisi meningkat dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media pembelajaran menggunakan Canva pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai pretest 59,84 yang mengalami peningkatan dengan hasil posttest bernilai rata-rata 83,90. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat perbedaan hasil keterampilan menulis puisi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen mendapat nilai pascates rata-rata 83,90 dan untuk kelas kontrol mendapat nilai posttest dengan rata-rata 77,18. Dari hasil penilaian keterampilan menulis puisi dapat dilihat bahwa model pembelajaran TGT efektif untuk digunakan saat pembelajaran menulis puisi, hal ini bisa dibuktikan dengan hasil *output* hasil uji *Independent Sample t-test* dengan perolehan hasil *Asymp Sig (2 tailed)* 0,211 artinya varians antar kelompoknya setara, maka asumsi terpenuhi. Dengan demikian hipotesis diterima, sehingga dapat diartikan bahwa ada perbedaan signifikansi antara keterampilan menulis puisi di kelas eksperimen menggunakan model TGT dan di kelas kontrol menggunakan metode konvensional berupa diskusi.

Kata Kunci: Keterampilan, puisi, Teams Games Tournament, model pembelajaran.

**APPLICATION OF THE TEAM GAME TOURNAMENT LEARNING MODEL IN
WRITING POETRY USING CANVA MEDIA FOR CLASS X STUDENTS AT
SMAS ANGKASA BANDUNG CITY**

ABSTRACT

This study aims to obtain information in the form of students' poetry writing skills using the Team Game Tournament (TGT) learning model using Canva media. The subjects in this research were class X students at SMA Angkasa Husein Sastranegara Bandung, the samples were class X F students as the experimental class and class The method used in this research is a quantitative method with a quasi-experimental type with a nonequivalent control group research design. The parameters measured are students' poetry writing skills, students' responses to learning Indonesian using the TGT learning model and student attitude observation sheets. Students' skills in writing poetry improved by using the TGT learning model and learning media using Canva in the experimental class with an average pretest score of 59.84 which experienced an increase with posttest results with an average value of 83.90. From the results of the research that has been carried out, there are differences in the results of poetry writing skills between the experimental class and the control class, the experimental class got an average post-test score of 83.90 and the control class got an average post-test score of 77.18. From the results of the assessment of poetry writing skills, it can be seen that the TGT learning model is effective for use when learning to write poetry, this can be proven by the output results of the Independent Sample t-test with an Asymp Sig (2 tailed) result of 0.211, meaning that the variance between groups is equal, then the assumptions are met. Thus the hypothesis is accepted, so it can be interpreted that there is a significant difference between poetry writing skills in the experimental class using the TGT model and in the control class using the conventional method of discussion.

Keywords: Skills, poetry, Teams Games Tournament, learning model

**NGALARAPKEUN MODEL PANGAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
PIKEUN NULIS SAJAK MAKÉ MÉDIA CANVA PIKEUN SISWA KELAS X DI
SMAS ANGKASA KOTA BANDUNG**

RINGKESAN

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun meunangkeun informasi kaparigelan nulis sajak siswa maké model pangajaran *Team Game Tournament* (TGT) maké mediana canva. Subjek panalungtikanna nya éta siswa kelas X di SMA Angkasa Husein Sastranegara Bandung. Sampel panalungtikanna nya éta siswa kelas XF salaku kelas eksperimen jeung siswa kelas XE salaku kelas kontrol anu jumlah siswana 32 urang. Anapon métode nu dipaké dina ieu panalungtikan nya éta métode kuantitatif, kuasi eksperimen. Desain panalungtikanna *nonequivalent control group desain*. Dina ieu panalungtikan, parameter nu diukur nya éta kaparigelan siswa dina nulis sajak, réspon siswa kana pangajaran TGT jeung lembar observasi siswa. Tina ieu panalungtikan kapaluruh yén kaparigelan siswa dina nulis sajak ngagunakeun model Pangajaran TGT ngaronjat sabada ngagunakeun media pangajaran nu dipaké di kelas eksperimén nya éta Canva. Ieu hal katitén tina rata-rata nilai pretestna 59,84 jadi ngaronjat dina posttest rata-rata 83,90. Tina ieu panalungtikan katitén aya béda tina hasil kaparigelan nulis sajak diantara kelas eksperimen jeung kelas kontrol. Di kelas ékspérimén rata-rata nilai pascates 83.90, ari kelas kontrol rata-rata nilai posttestna 77,18. Tina hasil data panalungtikan kaparigelan nulis sajak siswa, katitén yén model pangajaran TGT leuwih éféktif pikeun pangajaran nulis sajak, ieu hal bisa dibuktikeun ku hasil *output uji independent sample t-test* anu hasilna *Asymp Sig (2 tailed) 0,211* nu ngabogaan harti yén varian antar kelompokna sarua, ku kituna asumsi kacamponan. Ku lantaran kitu, hipotesis ditarima, bisa dihartikeun yén aya béda signifikan antara kaparigelan nulis sajak di kelas eksperimen nu ngagunakeun model TGT jeung di kelas kontrol nu ngagunakeun model konvénsional diskusi kelompok.

Kata Kunci : Kaparigelan, Sajak, Team Games Tournament, Modél Pangajaran