

**PENGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERMEDIA
PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS
TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 CIOMAS**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Sinta Dwi Yuliani

032119044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2023

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur yang saya panjatkan kepada Allah SWT, karena tiada daya dan upaya melainkan berkat ridho dan pertolongan dari-Nya. Sesuatu yang saya anggap tidak mungkin, akhirnya mudah bagi Allah SWT untuk mewujudkannya, yaitu menyelesaikan Skripsi dengan waktu yang tak disangka sama sekali. Doa dan usaha yang saya perjuangkan akan menjadi saksi atas kuasa yang telah Engkau berikan untuk terus melangitkan rasa syukur.

Saya sangat berterima kasih dan mempersembahkan Skripsi yang telah saya selesaikan kepada kedua orang tua yang saya cintai, yaitu Mamah dan Bapak. Mereka adalah orang tua hebat dalam hidup saya, keduanya telah banyak membantu serta mendukung saya baik itu dalam bentuk kasih sayang, pengorbanan, nasihat, bahkan doa-doa baik yang tak ada hentinya untuk mendoakan keberhasilan saya dalam menyelesaikan perkuliahan serta Skripsi ini. Saya sangat bersyukur dengan kehadiran mereka di hidup saya, dan akan terus saya perjuangkan untuk senyuman yang mereka lengkungkan di bibir karena melihat apa yang akan saya hasilkan.

Terima kasih kepada dosen pembimbing saya, yaitu Bapak Sandi Budiana M.Pd. dan Bapak Roy Efendi, M.Pd. karena telah memberikan bimbingan, masukan, serta arahan dalam mengerjakan Skripsi ini dari awal mulai hingga akhir. Terima kasih atas waktu dan berbagai ilmu, juga kesempatan dalam membimbing saya selama ini.

Terima kasih kepada orang-orang terdekat yang saya sayangi karena telah banyak memberikan dukungan serta motivasi untuk saya segera menyelesaikan Skripsi ini dengan penuh semangat. Terima kasih atas pundak yang telah kalian berikan ketika saya merasa hampir menyerah. Tanpa adanya campur tangan kalian, mungkin saya akan memikul sendiri berbagai perasaan yang saya rasakan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata, saya persembahkan Skripsi ini untuk kalian semua orang-orang yang saya sayangi. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, terutama untuk kemajuan ilmu pengetahuan. Aamiin..

ABSTRAK

Sinta Dwi Yuliani. 032119044. Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Bermedia *Puzzle* Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Sandi Budiana, M.Pd. dan Roy Efendi, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ciomas, dengan metode penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen menggunakan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan terbagi ke dalam dua, yaitu tes berupa prates dan postes, dan nontes berupa angket. Pengambilan sampel ditentukan dengan secara acak (*cluster random sampling*). Dari hasil pengambilan sampel diperoleh kelas VII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis, hipotesis pertama yaitu penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas yang dapat diuji kebenarannya berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Hasil yang diperoleh dari perbandingan mean dengan menggunakan rumus uji-t yaitu diperoleh t-hitung sebesar 6,11 sehingga diperoleh hasil yang menunjukkan $t_{0,95} (0,05)$ yaitu 1,67 dan $t_{0,99} (0,01)$ yaitu 2,39. Dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel karena nilai $t\text{-tabel} < t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $1,67 < 6,11 > 2,39$. Kemudian hipotesis kedua dapat diuji kebenarannya, yaitu terdapat kendala dalam menentukan kaidah kebahasaan pada saat menulis teks deskripsi, hal ini dilihat pada hasil angket yang menyatakan bahwa dari 31 siswa, terdapat 17 siswa dengan persentase 55% yang menjawab “setuju”, sedangkan sebanyak 9 siswa menjawab “tidak setuju” dengan persentase 29%, lalu sebanyak 4 siswa menjawab “sangat tidak setuju” dengan persentase 13%, dan sebanyak 1 siswa menjawab “sangat setuju” dengan persentase 3%. Hal tersebut menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kendala dalam menentukan kaidah kebahasaan pada saat menulis teks deskripsi.

Kata kunci: keterampilan menulis, teks deskripsi, model *Teams Games Tournament*, media *puzzle*.

ABSTRACT

Sinta Dwi Yuliani. 032119044. *The Use of Teams Games Tournament Model with Puzzle Media in Improving Descriptive Text Writing Skills in Grade VII Students of SMP Negeri 2 Ciomas. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Sandi Budiana, M.Pd. and Roy Efendi, M.Pd.*

This study aims to determine the use of Teams Games Tournament model with Puzzle media in improving description text writing skills in class VII students of SMP Negeri 2 Ciomas. This research was conducted at SMP Negeri 2 Ciomas, with a quantitative research method that is experimental using a pretest-posttest control group design. The data collection techniques used are divided into two, namely tests in the form of prates and postes, and non-tests in the form of questionnaires. Sampling is determined by randomly (cluster random sampling). From the sampling results, class VII-3 was obtained as the experimental class and class VII-1 as the control class. In this study there are two hypotheses, the first hypothesis is the use of the Teams Games Tournament model with Puzzle media can improve the writing skills of description texts in VII grade students of SMP Negeri 2 Ciomas which can be tested based on the results of the data that has been obtained. The results obtained from the comparison of means using the t-test formula are obtained t-count of 6.11 so that the results show $t_{0.95}$ (0.05) is 1.67 and $t_{0.99}$ (0.01) is 2.39. Thus, t-count is greater than t-table because the value of $t\text{-table} < t\text{-count} > t\text{-table}$ is $1.67 < 6.11 > 2.39$. Then the second hypothesis can be tested, namely that there are obstacles in determining linguistic rules when writing description texts, this can be seen in the questionnaire results which state that out of 31 students, there are 17 students with a percentage of 55% who answered "agree", while as many as 9 students answered "disagree" with a percentage of 29%, then as many as 4 students answered "strongly disagree" with a percentage of 13%, and as many as 1 student answered "strongly agree" with a percentage of 3%. This states that most students experience problems in determining linguistic rules when writing descriptive texts.

Keywords: writing skills, description text, Teams Games Tournament model, puzzle media.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Aalamiin, segala puji syukur penulis panjatkan atas segala nikmat yang diberikan oleh Allah SWT sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas” yang diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Adapun maksud dan tujuan skripsi ini untuk mempelajari penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*. Dengan penggunaan salah satu model pembelajaran tersebut, penulis mengharapkan bisa meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII khususnya yang akan penulis uji dan amati yaitu di SMP Negeri 2 Ciomas.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Penyelesaian skripsi ini dapat terselesaikan melalui berbagai bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. rer.pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Bapak Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Bapak Sandi Budiana, M.Pd. dan Bapak Roy Efendi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta dorongan ilmu dan wawasan.
5. Ibu Yeni Yulianingsih dan Bapak Muhayar selaku orang tua penulis yang telah mendukung, mendoakan, memberi motivasi, dan memberikan

pengorbanan baik itu berupa moril dan materil sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.

6. Seluruh teman Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2019 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan, terima kasih atas pertemanan yang sehat serta dukungannya.
7. Pihak lain yang ikut terlibat dalam penulisan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan dan menerima sumbangsih kritik maupun saran dari banyak pihak sebagai bahan pertimbangan dalam menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik.

Bogor, Juni 2023

Sinta Dwi Yuliani

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR,.....	8
DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	8
A. Deskripsi Teoretis	8
1. Model Pembelajaran	8
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	9
3. <i>Puzzle</i>	16
4. Keterampilan Menulis	24
5. Teks Deskripsi.....	29
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Penelitian.....	37

BAB III.....	38
METODE PENELITIAN	38
A. Tempat dan Waktu Penelitian	38
B. Metode Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	73
F. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV	78
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
A. Deskripsi Data	78
1. Analisis Data Tes Kelas Eksperimen	78
2. Analisis Data Tes Kelas Kontrol	90
3. Perbandingan <i>Mean</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	102
4. Analisis Data Nontes Kelas Eksperimen	106
B. Pengujian Hipotesis.....	113
C. Pembahasan.....	116
BAB V.....	118
SIMPULAN DAN SARAN	118
A. Simpulan	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	121
RIWAYAT HIDUP	126
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi Siswa SMP Negeri 2 Ciomas.....	39
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel Siswa SMP Negeri 2 Ciomas	40
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Soal Prates Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
Tabel 3. 5 Penilaian Pengetahuan Menulis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 3. 6 Penilaian Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket	53
Tabel 3. 8 Kriteria Berdasarkan Tingkat Penguasaan Materi Peserta Didik.....	76
Tabel 3. 9 Skoring Pada Angket	77
Tabel 3. 10 Kriteria Hasil Persentase Angket	77
Tabel 4. 1 Nilai Prates Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 4. 2 Nilai Prates Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4. 3 Data Keseluruhan Nilai Prates Kelas Eksperimen.....	82
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Eksperimen	83
Tabel 4. 5 Nilai Postes Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 4. 6 Nilai Postes Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen	86
Tabel 4. 7 Data Keseluruhan Nilai Postes Kelas Eksperimen	88
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes Kelas Eksperimen	89
Tabel 4. 9 Nilai Prates Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4. 10 Nilai Prates Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Kontrol	92
Tabel 4. 11 Data Keseluruhan Nilai Prates Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Kontrol	95
Tabel 4. 13 Nilai Postes Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Kontrol	96
Tabel 4. 14 Nilai Postes Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Kontrol	98
Tabel 4. 15 Data Keseluruhan Nilai Postes Kelas Kontrol	100
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes Kelas Kontrol.....	101

Tabel 4. 17 Perbandingan Mean Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dalam Materi Teks Deskripsi	103
Tabel 4. 18 Kendala Menuangkan Ide atau Gagasan Dalam Menulis Teks Deskripsi	106
Tabel 4. 19 Kendala Menentukan Judul Dalam Menulis Teks Deskripsi.....	107
Tabel 4. 20 Kendala Menentukan Identifikasi Dalam Menulis Teks Deskripsi .	108
Tabel 4. 21 Kendala Menentukan Deskripsi Bagian Dalam Menulis Teks Deskripsi	108
Tabel 4. 22 Kendala Menentukan Penutup atau Kesimpulan Dalam Menulis Teks Deskripsi	109
Tabel 4. 23 Kendala Menentukan Kaidah Kebahasaan Dalam Menulis Teks Deskripsi	110
Tabel 4. 24 Kendala Saat Berdiskusi Bersama Teman Kelompok	111
Tabel 4. 25 Kegiatan Pembelajaran Dengan Permainan Menyusun Suatu <i>Puzzle</i> Menarik	111
Tabel 4. 26 Pertandingan Antar Kelompok Untuk Mendapatkan Skor Paling Banyak Dari Kelompok Lain Menyenangkan.....	112
Tabel 4. 27 Kendala Dalam Menyusun Sebuah <i>Puzzle</i>	113

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Eksperimen	84
Grafik 4. 2 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes Kelas Eksperimen.....	90
Grafik 4. 3 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Kontrol.....	96
Grafik 4. 4 Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes Kelas Kontrol	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dekan FKIP, Universitas Pakuan.....	128
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian dan Penelitian di Sekolah.....	130
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian.....	133
Lampiran 4 Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen.	135
Lampiran 5 Daftar Hadir Siswa Kelas Kontrol.....	137
Lampiran 6 Lembar Jawaban Hasil Prates Kelas Eksperimen.....	139
Lampiran 7 Lembar Jawaban Hasil Prates Kelas Kontrol	144
Lampiran 8 Lembar Jawaban Hasil Postes Kelas Eksperimen	149
Lampiran 9 Lembar Jawaban Hasil Postes Kelas Kontrol.....	154
Lampiran 10 Lembar Jawaban Hasil Angket.....	160
Lampiran 11 Perhitungan Mencari Interval Nilai dalam Rekapitulasi Analisis Data	164
Lampiran 12 Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas	169
Lampiran 13 Buku Bimbingan Skripsi	172
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam upaya mencerdaskan anak bangsa. Dalam mencerdaskan anak bangsa, terdapat hal penting yang perlu diperhatikan, seperti kualitas, kepiawaian, hingga keprofesionalan seorang guru dalam kegiatan pembelajaran, karena hal tersebut sangat memengaruhi keberhasilan peserta didik. Interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dikatakan bernilai edukatif, karena kegiatan tersebut diarahkan agar tujuan suatu pembelajaran dapat dicapai, dipahami, dan dikuasai oleh peserta didik. Tujuan yang berhasil dicapai dalam suatu pendidikan akan memberikan bekal untuk peserta didik yang tentunya akan digunakan untuk beraktivitas sehari-hari, serta akan ada perkembangan hidup di masa kini dan masa yang akan datang.

Perencanaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi pembelajaran yang baik pula, bergantung bagaimana seorang guru dapat merancang hingga mengelola kelas sedemikian rupa sesuai dengan apa yang peserta didik butuhkan. Perencanaan serta pengelolaan kelas yang kurang sering berpengaruh terhadap suasana kelas menjadi tidak menyenangkan, terlihat monoton, dan tidak membangun semangat belajar, sehingga peserta didik tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan tersebut diantaranya dapat berupa penerapan pendekatan, model, metode, teknik, atau media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, semua pihak yang terjalin dalam pembelajaran perlu menjalankan perannya semaksimal mungkin dalam dunia pendidikan. Salah satu pihak yang memiliki peranan penting khususnya dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu seorang guru. Jika interaksi antar guru dengan

peserta didik terlaksana dengan baik, maka hasil yang didapatkan pun akan baik.

Keterampilan berbahasa yang termasuk ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbagi ke dalam empat bagian, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan dititikberatkan dalam proses pembelajaran agar dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam jangka waktu panjang, khususnya dalam menjalin komunikasi. Jika keterampilan berbahasa mampu dikuasai oleh peserta didik dengan baik, maka daya komunikasi yang dimiliki pun akan dikuasai dengan baik. Satu diantara keterampilan berbahasa yaitu menulis.

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi secara tidak langsung, atau tanpa tatap muka. Kegiatan menulis biasanya paling kompleks dikuasai oleh seseorang karena memiliki proses yang melibatkan keterampilan menyimak, berbicara, hingga membaca. Seseorang perlu mendengarkan atau menyimak suatu bahasa yang berisikan informasi, lalu berbicara menirukan apa yang telah didengarkannya, kemudian seseorang akan mempelajari sesuatu dengan membaca agar mengenali suatu tulisan yang ada di dalamnya. Setelah melewati tiga proses tersebut, barulah seseorang dapat berusaha menulis.

Pada saat menulis, seseorang perlu menuangkan ide, gagasan, maupun pengalamannya ke dalam tulisan. Kegiatan menulis umumnya bersifat produktif dan ekspresif. Oleh sebab itu, keterampilan menulis perlu dilatih dan dipraktikkan secara teratur agar terasah dengan baik. Setiap orang dapat menjadi penulis yang baik apabila ada keinginan yang muncul pada dirinya sendiri untuk terus berusaha menjadi seorang penulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang cukup sulit untuk dikuasai oleh peserta didik. Berbagai faktor dapat mempengaruhi keterampilan peserta didik dalam menulis, baik faktor kebahasaan, pengetahuan, maupun pengalaman.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, tidak banyak peserta didik dari SMP Negeri 2 Ciomas yang berminat terhadap kegiatan menulis karena dianggap melelahkan apalagi ditambah jika menulis sambil berpikir. Rendahnya keterampilan menulis ditunjukkan dari hasil belajar materi teks deskripsi peserta didik yang masih di bawah rata-rata atau Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor, diantaranya faktor lingkungan, faktor dari peserta didik, dan faktor dari guru. Salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis yaitu penggunaan metode konvensional tanpa adanya model serta media pembelajaran pendukung yang bervariasi. Pembelajaran dianggap menjenuhkan, hingga akhirnya peserta didik tidak memiliki motivasi belajar dan tidak tertarik untuk mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik.

Untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, perlu adanya inovasi yang dilakukan seorang guru sehingga diharapkan mampu menstimulus peserta didik agar aktif dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang bisa digunakan seorang guru dapat berupa penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung. Apabila model pembelajaran disusun sedemikian rupa oleh guru secara sistematis, otomatis akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model yang mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah anggota pada tiap kelompok sebanyak 5-6 orang. Kelompok tersebut dibentuk agar peserta didik mampu mempelajari materi yang disampaikan oleh guru secara berkelompok. Pemahaman materi kemudian diuji dalam bentuk *games* atau permainan akademik yang memiliki skor. Skor tersebut dikumpulkan sebanyak-banyaknya agar salah satu kelompok berhasil mendapatkan skor tertinggi untuk memenangkan suatu penghargaan yang

diberikan oleh guru. Penghargaan tersebut diberikan agar menumbuhkan rasa senang dan motivasi belajar dalam diri peserta didik. Dengan demikian diharapkan kegiatan pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Dalam menggunakan suatu model pembelajaran, terdapat beberapa perangkat lainnya yang harus diperhatikan. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu perangkat pembelajaran berupa alat yang mendukung dalam hal penyampaian materi atau informasi yang berkaitan dengan materi agar pembelajaran menjadi efektif dan optimal. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan model dan materi yang akan disampaikan, hal tersebut penting diperhatikan agar perencanaan pembelajaran dapat terstruktur dengan baik.

Puzzle dapat diartikan sebagai teka-teki atau bongkar pasang. Pada dunia pendidikan, konsentrasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik. *Puzzle* salah satu alat bantu yang dapat melatih hingga meningkatkan daya konsentrasi dan logika pada peserta didik. Selain itu, *Puzzle* dapat digunakan sebagai media pada materi teks deskripsi khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Jika biasanya peserta didik hanya diberikan sebuah tema ataupun diperlihatkan gambar terkait suatu objek oleh seorang guru, dalam media *Puzzle* peserta didik harus merakit potongan-potongan gambar terlebih dahulu agar menjadi satu kesatuan gambar yang utuh untuk bisa menuliskan suatu teks deskripsi. Gambar dalam *Puzzle* berupa salah satu lingkungan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*. Permainan yang diterapkan pada model yang dipilih yaitu berbentuk *Puzzle* atau potongan-potongan gambar untuk disatukan agar terbentuk gambar yang utuh. Alasan peneliti memilih model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* sebagai salah satu upaya pengelolaan kelas yang diharapkan dapat menstimulus peserta didik agar lebih aktif dan

termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menyelesaikan permainan *Puzzle* yang disajikan, peserta didik akan memperoleh gambaran terkait apa yang akan mereka tulis dalam teks, sehingga peserta didik dapat terbantu dalam menulis teks deskripsi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertera di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya model dan media pendukung yang bervariasi.
2. Proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik, sehingga terlihat monoton dan membuat peserta didik cepat merasa bosan.
3. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih di bawah rata-rata atau di bawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).
4. Peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran pada saat pendidik menjelaskan materi teks deskripsi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar (KD) yang diteliti yaitu materi teks deskripsi bagian 3.2 dan 4.2 berupa menelaah struktur dan kaidah kebahasaan dari teks deskripsi serta menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang suatu objek.
2. Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran yang diteliti yaitu keterampilan menulis teks deskripsi.
3. Peningkatan yang diukur berupa keterampilan menulis peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model *Teams Games Tournamen* bermedia *Puzzle*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas?
2. Adakah kendala penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.
2. Untuk mengetahui kendala penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi yang dialami siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini terdapat dalam dua bagian, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan atau pertimbangan terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai ide atau inovasi baru terkait dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* yang

dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

- 2) Sebagai acuan guru dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis teks deskripsi.
- 3) Hasil akhir penelitian dapat dilihat bagaimana keberhasilan pemahaman serta kemampuan menulis siswa pada materi teks deskripsi jika diterapkan model dan media yang bervariasi dalam pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Dapat bermanfaat bagi siswa sebagai bagian dari pembelajaran teks deskripsi dengan ide atau inovasi baru berupa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*.
- 2) Meningkatkan hasil belajar teks deskripsi khususnya dalam keterampilan menulis.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran pada setiap kelas.
- 2) Meningkatnya kualitas kegiatan pembelajaran, sekolah akan melahirkan peserta didik yang unggul dalam keterampilan menulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoretis

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yaitu suatu bentuk cara, kerangka konseptual, ataupun teknik penyajian yang digunakan seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, studi kasus, *role play*, dll. Tiap-tiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Model pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, karena menentukan model pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang efektif. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Abidin (2016) yang mengatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran, baik menjelaskan pola pikir maupun pola tindakan pembelajaran (Santosa & al Falah, 2021).

Sementara itu, Trianto (dalam Afandi, 2013) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Dengan kata lain, model pembelajaran dirancang agar dapat menyajikan dan menyampaikan pesan kepada siswa mengenai hal-hal yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami dengan cara membuat suatu pola dengan bahan yang dipilih oleh guru sesuai dengan materi maupun kondisi dalam suatu kelas. Model pembelajaran juga digunakan untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efisien. Sejalan dengan menurut Isjoni (2012), model pembelajaran merupakan prosedur yang ditetapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat,

keterampilan murid sekaligus upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sundari, 2015).

Berdasarkan beberapa paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa cara atau teknik penyajian dengan bahan, media, dan alat peraga yang dipilih dalam menyampaikan suatu pesan dalam suatu materi tertentu yang perlu diketahui dan dipahami oleh siswa. Hal tersebut tentunya sangat berpengaruh dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

a. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran dengan tipe kooperatif. Pembelajaran dengan tipe kooperatif berupa kegiatan pembelajaran yang membentuk beberapa kelompok dari keseluruhan siswa di dalam kelas. Serupa dengan model TGT (*Teams Games Tournament*), guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dengan 5-6 anggota di dalamnya. Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan Isjoni (dalam Abdullah, 2013), yang menyatakan bahwa model *teams games tournament* berupa tipe pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang anggota yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan peserta didik bekerja dalam kelompoknya masing-masing. Selain itu, Purwandari (2017) mengatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan (SMP Negeri, n.d.)

Menurut Hakim & Syofyan (2017), *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis. Dalam pernyataan tersebut, kelompok belajar dibentuk agar peserta didik mampu mempelajari

materi yang disampaikan oleh guru secara berkelompok, yang kemudian pemahaman materi tersebut diuji dalam bentuk *games* atau permainan akademik yang memiliki skor. Skor tersebut dikumpulkan sebanyak-banyaknya agar salah satu kelompok berhasil mendapatkan skor tertinggi untuk memenangkan suatu penghargaan yang diberikan oleh guru (Agung & Yuliawati, 2021).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* salah satu model dengan tipe kooperatif, di dalamnya terdapat pembentukan kelompok dan penyajian materi yang nantinya akan disajikan juga latihan atau kuis berbentuk *games* atau permainan akademik. Permainan tersebut kemudian memicu pertandingan antar kelompok agar mendapatkan skor yang paling tinggi. Skor tersebut menentukan siapa yang berhak untuk menerima penghargaan dari guru sebagai bentuk apresiasi karena telah menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat.

b. Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah yang perlu dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun, salah satunya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Sutirman, (2013), ialah:

1) presentasi materi

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang akan dicapai oleh siswa. Penyampaian materi dapat dilakukan secara langsung melalui ceramah oleh guru, atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2) pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru, kemudian guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok. Kelompok tersebut berisi 5-6 anggota yang bersifat heterogeny dalam hal pengetahuan, jenis kelamin, suku, maupun karakteristik lainnya. Setiap kelompok akan diberi lembar kerja yang harus diisi dan dikerjakan, karena

keberhasilan kelompok akan ditentukan oleh lembar kerja yang telah dikerjakan.

3) *game* turnamen

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya, selanjutnya dilakukan turnamen yang bersifat akademik untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Skor akan diambil dari lembar kerja yang telah diisi oleh setiap kelompok, dan penambahan skor akan diberikan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

4) penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan menerima penghargaan dari guru. Penghargaan tersebut dapat ditentukan sebelumnya oleh guru untuk siswa yang mendapat skor tertinggi.

Selaras dengan pernyataan di atas, Slavin (dalam Afandi, 2013) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri dari lima langkah tahapan, sebagai berikut:

1) tahap presentasi di kelas (*class presentations*)

Kegiatan ini merupakan awal pembelajaran berupa penyajian dan penyampaian guru terkait materi pembelajaran di dalam kelas, atau dikenal sebagai presentasi kelas. Dalam kegiatan ini, peserta didik diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat mengikuti *games* atau permainan. Karena skor yang ada dalam permainan menentukan skor kelompok.

2) tahap belajar dalam kelompok (*teams*)

Pembentukan kelompok terdiri dari 5-6 yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Kelompok tersebut berfungsi agar materi dapat dipahami dan didalami oleh anggota tiap kelompoknya, juga membantu peserta

didik dalam mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja sama dengan baik dan optimal saat permainan berlangsung. Serta dapat mendiskusikan hal-hal terkait permasalahan yang perlu dipecahkan dalam suatu permainan.

3) tahap permainan (*games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan, kuis, atau lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. Permainan tersebut dirancang untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah disajikan sebelumnya. Permainan dimainkan pada meja turnamen oleh anggota tiap kelompok. Kelompok yang dapat menjawab atau menyelesaikan permainan dengan cepat dan tepat akan diberikan skor.

4) tahap pertandingan (*tournament*)

Turnamen merupakan struktur belajar pada saat *games* atau permainan diterapkan. Peserta didik berkompetisi terkait permainan yang disajikan melalui turnamen antar kelompok di dalam kelas. Pembentukan tim dalam turnamen biasanya terdiri dari 5-6 anggota.

5) tahap penghargaan kelompok (*teams recognition*)

Setelah turnamen selesai dilaksanakan, kemudian guru mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan dalam turnamen. Masing-masing anggota kelompok yang menang mendapatkan hadiah apabila skor yang didapatkan telah memenuhi kriteria. Hal tersebut dapat memberikan kesenangan atas usaha yang telah dilakukan oleh kelompok yang memenangkan turnamen.

Menurut Yamin (2013) bahwa untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran diperlukan 5 tahap yang harus dikuasai oleh guru, yaitu: 1) penyediaan pertanyaan yang merangsang berpikir, seorang guru perlu mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menstimulus daya pikir siswa; 2) penyediaan umpan balik yang bermakna, seorang guru harus memberikan umpan balik yang dapat bermakna dan memberikan dampak positif untuk siswa dalam pembelajaran; 3) belajar secara berkelompok, dalam pembelajaran

siswa diarahkan untuk membentuk kelompok agar terjadi interaksi kerja sama dan interaksi sosial lainnya pada pembelajaran; 4) penilaian terhadap performansi, seorang guru perlu memberikan penilaian pada upaya siswa dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas sebagaimana kemampuan yang dimilikinya; 5) mengembangkan pembelajaran melalui peta konsep, pengembangan materi perlu dilakukan agar materi diberikan secara mendalam.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *teams games tournament* meliputi pembentukan kelompok yang di dalamnya terdapat *games* atau turnamen yang akan menentukan keberhasilan tiap kelompoknya. Kemudian keberhasilan kelompok tersebut akan menentukan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi setelah mengikuti turnamen.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

Dalam setiap model pembelajaran tentunya terdapat kelebihan maupun kelemahan di dalamnya, begitu pula pada model TGT (*Teams Games Tournament*). Berikut adalah kelebihan dari model *Teams Games Tournament* dalam suatu pembelajaran:

1) kelebihan

Kelebihan yang dimiliki oleh model *teams games tournament* salah satunya diungkapkan oleh Slavin (dalam Fathurrohman, 2017), kelas yang menerapkan model TGT akan memperoleh peserta didik yang memiliki teman lebih banyak dari kelompok rasial mereka jika dibandingkan dengan peserta didik yang berada di kelas tradisional dengan model konvensional. Selain itu, akan meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang telah mereka peroleh bergantung pada kinerja yang mereka lakukan, bukan hasil dari sebuah keberuntungan.

Sedangkan menurut Suarjana (dalam Solihah, 2016) kelebihan model *teams games tournament* terbagi ke dalam beberapa hal, yaitu:

- a) adanya tahap turnamen dapat membuat peserta didik lebih semangat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengerjakan tugas, sehingga dapat meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b) dalam model *teams games tournament* terdapat tahap pembentukan kelompok belajar. Kelompok dibentuk secara heterogen, tanpa melihat perbedaan kemampuan antar peserta didik, perbedaan suku atau etnik, maupun perbedaan jenis kelamin. Hal tersebut tentunya membuat peserta didik akan menerima perbedaan antar individu dengan kelompoknya.
- c) peserta didik akan menerima penjelasan materi dari pendidik secara berkelompok, hal tersebut akan memantik adanya diskusi antar individu untuk saling menguatkan pemahaman yang mereka pahami satu sama lain. Dalam hal ini, tentunya materi akan dikuasai secara mendalam dengan waktu yang lebih singkat.
- d) adanya *games* atau permainan yang dipertandingkan (*turnament*) akan membuat pembelajaran berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan langkah-langkah dalam model *teams games tournament*, pendidik harus merancang sedemikian rupa agar model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan menarik.
- e) model pembelajaran *teams games tournament* dapat melatih peserta didik bersosialisasi dengan antar individu. Interaksi sosial tersebut akan terlihat pada saat kelompok telah dibentuk, kemudian peserta didik akan belajar bersama anggota kelompoknya, saling berdiskusi dalam memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik, dan menyelesaikan permainan akademik yang dipertandingkan (*turnament*).
- f) model *teams games tournament* dengan langkah-langkah yang disusun agar pembelajarn dilaksanakan secara menarik tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik,

motivasi belajar yang meningkat tentunya akan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

g) meningkatkan budi pekerti, kepekaan, dan toleransi pada peserta didik dengan dibentuknya kelompok dalam suatu pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas, Priansa (2017) berpendapat bahwa terdapat beberapa kelemahan dalam model *teams games tournament* diantaranya yaitu, 1) dapat memperluas wawasan yang akan dimiliki oleh peserta didik; 2) dapat mengembangkan sikap dan perilaku menghargai antar peserta didik ataupun orang lain; 3) membangun keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; 4) pengetahuan yang diterima tidak hanya dari pendidik, melainkan melalui konstruksi dari peserta didik itu sendiri; 5) menumbuhkan sikap positif seperti kerja sama, toleransi, dan menerima pendapat orang lain; 6) adanya penghargaan yang diberikan oleh pendidik akan memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal; dan 7) bentuk kelompok yang kecil akan memudahkan pendidik dalam memonitor peserta didik dalam belajar bersama di kelas.

Dapat disimpulkan bahwa model *teams games tournament* memiliki kelebihan yang dapat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik apabila diterapkan di dalam kelas. Kelebihan yang diterima oleh pendidik yaitu materi yang akan disampaikan lebih mudah diterima oleh peserta didik dan meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. Sedangkan kelebihan yang diterima oleh peserta didik yaitu mengembangkan sikap positif pada peserta didik, dapat belajar sambil bermain, dan meningkatkan semangat belajar.

1) kelemahan

Menurut Suarjana (dalam Solihah, 2016) model *teams games tournament* memiliki kelemahan yaitu adanya kesulitan pada peserta didik yang memiliki kemampuan lebih, namun sulit dalam hal penyampaian atau penjelasan kepada peserta didik lainnya, atau dapat dikatakan kurang dalam mengomunikasikan apa yang ingin

disampaikan pada temannya. Hal tersebut dapat diatasi apabila pendidik dapat membimbing dengan baik peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi untuk dapat menularkan pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik lain.

Sementara itu, kelemahan yang dimiliki model *teams games tournament* menurut Taniredja (2012) adalah sebagai berikut: a) dalam sebuah kelompok belajar, tidak semua peserta didik dapat mengeluarkan sumbangsih pendapatnya pada saat berdiskusi; b) jika pendidik tidak dapat mengendalikan kondisi kelas, akan membutuhkan waktu lebih lama dari waktu yang sudah ditetapkan sebelumnya; c) akan terjadi kegaduhan dalam kelas apabila guru tidak dapat mengendalikan dan mengelola kelas (Natalia & PGRI Bandar Lampung, n.d.).

Pendapat lain dikemukakan oleh Slavin (dalam Fathurrohman, 2017) yang menyatakan bahwa kelemahan model *teams games tournament* yaitu adanya kesulitan dalam membentuk kelompok pada peserta didik yang memiliki kemampuan heterogeny pada segi akademik. Namun, kelemahan tersebut dapat diatasi apabila pendidik memegang kendali yang teliti dalam membentuk suatu kelompok dalam kelas (Rusmiati & Nugroho, 2019)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelemahan, salah satunya model *teams games tournament*. Hal tersebut dapat diatasi apabila pendidik memegang kendali dan dapat mengelola suatu kelas.

3. *Puzzle*

a. *Pengertian Puzzle*

Media pembelajaran menjadi sarana penyalur informasi dari materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, pesan yang akan disampaikan oleh seorang guru akan diterima peserta didik dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran akan membantu memudahkan

peserta didik dalam menerima dan mengolah pengetahuan yang diberikan oleh guru. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan pernyataan menurut A. Smaldino (dalam Cahyadi, 2019) yang menyatakan bahwa media diartikan sebagai sarana berkomunikasi dan sumber informasi.

Menurut Armiami dan Pahriah (2015), *Puzzle* merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Agar dapat merakit *Puzzle*, peserta didik harus memahami materi terlebih dahulu sehingga dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan dan secara tanpa sadar dapat termotivasi untuk fokus dalam menyelesaikan permainannya. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Alfiatun dkk. (2013) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan *Puzzle* (Husna et al., 2017).

Media *puzzle* merupakan salah satu media berbasis permainan atau games yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Silmi, M, & Kusmarni, Y (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat siswa dalam belajar, selain itu dengan menggunakan media *puzzle* siswa diajak untuk berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari *puzzle* itu sendiri. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Inggris-Indonesia, *puzzle* berarti memecahkan suatu teka-teki (Alawiyah et al., 2019).

Dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diartikan sebagai teka-teki atau bongkar pasang, dalam merakit sebuah *Puzzle* diperlukan konsentrasi dan logika dalam memecahkan masalah. Dalam dunia pendidikan, konsentrasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik.

b. Macam-macam *Puzzle*

Terdapat berbagai jenis *puzzle* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Arini (2011) ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan, diantaranya:

1) *spelling puzzle*

Yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk disatukan menjadi suatu kesatuan yang utuh untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan yang diajukan atau disediakan.

2) *jigsaw puzzle*

Yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban tersebut diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.

3) *the thing puzzle*

Yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Kemudian pada akhirnya setiap deskripsi akan berjodoh pada gambar acak yang telah disediakan.

4) *the letter(s) readiness puzzle*

Yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.

5) *crosswords puzzle*

Yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Terdapat lima jenis *puzzle* yang dipaparkan oleh Hadfield (2008) yaitu: 1) *spelling puzzle*, yaitu *puzzle* yang berisi huruf-huruf secara acak untuk dijodohkan dengan kosa kata yang sesuai dengan pertanyaan; 2) *jigsaw puzzle*, yaitu huruf-huruf pertama dari sebuah pertanyaan atau pernyataan untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang pas; 3) *the thing puzzle*, deskripsi kalimat yang berhubungan dengan gambar atau benda

yang dijodohkan; 4) *the letter(s) readiness puzzle*, yaitu berupa gambar yang disertai dengan huruf dari nama gambar yang tertera, tetapi huruf tersebut belum lengkap dicantumkan; 5) *crosswords puzzle*, yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan dalam kotak-kotak yang harus diisi berdasarkan dengan pertanyaan yang sudah disediakan. Selaras dengan pernyataan di atas, Rahmani (2007) berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis *puzzle*, diantaranya yaitu: 1) *spelling puzzle*; 2) *jigsaw puzzle*; 3) *the thing puzzle*; 4) *the letter(s)*; dan 5) *crosswords puzzle*. Dalam menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran, tentunya pendidik harus mengetahui jenis *puzzle* yang sesuai dengan kriteria pembelajaran yang dibutuhkan (ERNIS & Hazmi, 2021)

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis *puzzle* terdiri dari lima jenis seperti yang sudah disebutkan dalam beberapa pendapat para ahli tersebut. *Puzzle* yang digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi yaitu *the thing puzzle*. *Puzzle* tersebut digunakan karena berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun agar menjadi suatu kesatuan yang utuh.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle*

Dalam media pembelajaran, terdapat kelebihan serta kekurangan di dalamnya pada pemakaiannya. Termasuk dalam media *Puzzle*. Kelebihan dan kekurangan tersebut diantaranya sebagai berikut:

1) kelebihan

Menurut Martuti (2008) *puzzle* memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*), hal tersebut berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan suatu masalah. Selaras dengan beberapa pernyataan di atas, Mutiah (2010) berpendapat bahwa *puzzle* termasuk ke dalam golongan permainan pembangunan terstruktur, sehingga dapat mengasah peserta didik dalam hal berpikir dan memecahkan masalah (Pengaruh_Permainan_Puzzle_Terhadap_Kemam (1), n.d.).

Selaras dengan beberapa pernyataan di atas, Ayu (2014) berpendapat bahwa kelebihan dari media *puzzle* terbagi ke dalam beberapa hal, diantaranya yaitu:

a) gambar bersifat konkret

Gambar yang tertera dalam *puzzle* umumnya terlihat dengan jelas, dan dapat diraba oleh siswa, sehingga siswa dapat mengamati dengan jelas gambar yang ada dalam *puzzle*.

b) gambar dapat mengatasi suatu keterbatasan waktu

Dapat mengatasi suatu keterbatasan waktu dikarenakan gambar yang tertera hanya objek yang jangkauannya tidak terlalu luas, artinya siswa dapat mengetahui dan memahami isi gambar dalam sebuah *puzzle* ketika *puzzle* sudah disusun secara utuh. Selain itu, *puzzle* dapat dibawa ke dalam kelas sehingga siswa dapat menyusunnya tanpa harus pergi ke luar kelas.

c) gambar dapat menarik perhatian dan menstimulus minat belajar peserta didik

Puzzle merupakan permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, sehingga ketika siswa melihat dan diminta untuk menyusun, siswa akan merasa senang dan meningkatkan minat belajarnya. Hal tersebut karena siswa merasa sedang bermain, namun permainan yang mereka mainkan tidak mengesampingkan tujuan belajar yang ada di dalam kelas (Bahar & Risnawati, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan media pembelajaran yang memiliki kelebihan dalam menunjang peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kognitif, yaitu kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Selain itu, gambar yang ada pada *puzzle* memiliki kelebihan seperti menarik perhatian dan menstimulus minat belajar peserta didik.

2) kelemahan

Penggunaan media *puzzle* tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan di dalamnya. Menurut Mantondang, dkk. (2021) kelemahan media *puzzle* meliputi; a) lebih menekankan hanya panca indera penglihatan (visual), karena peserta didik hanya melihat isi dari gambar yang tersedia dalam *puzzle*; b) tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang, karena umumnya satu konsep *puzzle* hanya efektif diterapkan satu kali pada setiap kelas; dan c) gambar yang kompleks kurang efektif apabila diterapkan pada kelompok yang besar.

Menurut Dewi (2013) kelemahan yang dimiliki oleh media *puzzle* yaitu lebih menekankan pada panca indera penglihatan (visual), pemilihan gambar yang terlalu kompleks atau sulit dapat membuat pembelajaran menjadi tidak efektif, dan kurang maksimal apabila penggunaan media diterapkan pada kelompok besar (Patrolina Sihombing et al., n.d.)

Selaras dengan pernyataan di atas yang mengatakan kelemahan pada media *puzzle*, Ayu (2014) menjelaskan bahwa kelemahan dari media *puzzle* terbagi ke dalam beberapa hal, diantaranya yaitu:

a) memerlukan waktu yang tidak sedikit

Dalam menyusun *puzzle*, siswa dihadapkan pada potongan-potongan gambar yang harus disusun secara utuh, hal tersebut tentunya memerlukan waktu yang tidak sedikit.. Oleh sebab itu, siswa harus memiliki kecekatan dan kerja sama yang tinggi antar teman kelompoknya.

b) menuntut kreativitas siswa

Siswa dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat menyusun potongan-potongan gambar yang disediakan oleh guru dengan cepat dan tepat.

c) jika tidak terkontrol, kelas menjadi kurang terkendali

Seorang guru dituntut untuk bisa mengendalikan kondisi kelas agar suasana kelas dapat terkendali. Jika kurang terkendali,

kelas akan gaduh dan tidak kondusif ketika penggunaan media pembelajaran *puzzle* berlangsung.

- d) gambar yang terlalu kompleks akan menjadi tidak efektif untuk pembelajaran

Pemilihan gambar yang terlalu kompleks akan membuat siswa tidak termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle*. Oleh sebab itu, guru harus memilih objek yang tidak terlalu luas jangkauannya untuk dijadikan gambar dalam sebuah *puzzle*.

- e) gambar kurang sesuai dan maksimal jika diterapkan pada kelompok besar

Gambar kurang tepat jika diterapkan pada kelompok besar. Oleh sebab itu, kelompok dibentuk sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas. (Bahar & Risnawati, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran umumnya memiliki kelemahan di dalamnya, termasuk media *puzzle*. Namun, kelemahan tidak akan menjadi suatu permasalahan jika digunakan sebagai media pembelajaran apabila pendidik dapat mengatasinya dengan lebih memfokuskan kelebihan yang dimiliki oleh media *puzzle*.

d. Manfaat *Puzzle*

Puzzle menjadi salah satu permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, salah satunya menjadi media pembelajaran karena memiliki berbagai manfaat dalam bermain *puzzle*. Menurut Arini (2011) *puzzle* memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) meningkatkan keterampilan kognitif

Meningkatkan keterampilan kognitif umumnya berkaitan dengan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Dalam menyusun sebuah *puzzle*, siswa akan mencoba dan belajar memecahkan masalah, yaitu dengan menyusun *puzzle*. Pada tahap menyusun *puzzle*, siswa akan mencoba memasang-masangkan bagian *puzzle* tanpa adanya arahan atau petunjuk.

Siswa akan memasang potongan *puzzle* dengan melihat dari setiap bentuk potongan, menyesuaikan warna, atau dengan menggunakan logika. Dari tahap dan proses penyusunan tersebut, tentunya siswa akan mengembangkan kemampuan kognitif yang dimilikinya.

2) meningkatkan keterampilan motorik halus

Meningkatkan keterampilan motorik umumnya berkaitan dengan kemampuan menggunakan otot-otot kecil tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle*, siswa akan belajar aktif dalam menggunakan jari-jari tangannya agar *puzzle* dapat tersusun menjadi suatu gambar yang utuh dengan penuh hati-hati.

3) meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam bermain *puzzle*, siswa dapat memainkannya secara berkelompok. Hal tersebut tentunya akan meningkatkan interaksi sosial, karena siswa akan saling bekerja sama, saling membantu, saling menghargai, dan berdiskusi dalam menyelesaikan *puzzle*.

4) melatih koordinasi mata dan tangan

Dalam menyusun sebuah *puzzle*, siswa akan mencocokkan potongan gambar-gambar sambil melihat kesesuaian antara bentuk dan warna, hal tersebut akan melatih koordinasi antara mata dan tangan.

5) melatih logika

Siswa akan terbantu dalam melatih logika ketika *puzzle* yang disusun merupakan gambar, mereka akan menyimpulkan di mana letak bentuk-bentuk gambar yang ada pada sebuah *puzzle*.

6) melatih kesabaran

Menyusun sebuah *puzzle* memerlukan suatu ketekunan, kesabaran, dan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikannya. Oleh sebab itu, tentunya siswa akan terlatih kesabarannya dalam memainkan *puzzle*.

Selaras dengan pernyataan di atas, Nisak (2011) berpendapat bahwa *puzzle* memiliki manfaat diantaranya yaitu, 1) dapat membentuk rasa bekerja sama antar individu, karena *puzzle* dikerjakan secara berkelompok; 2) peserta didik akan lebih konsisten dan fokus dengan apa yang sedang dikerjakan; 3) dapat melatih kecerdasan logika secara matematis pada peserta didik; 4) dapat menumbuhkan rasa solidaritas antar peserta didik di dalam kelompok; 5) meningkatkan rasa saling bantu dan rasa kekeluargaan antar peserta didik; 6) dapat melatih strategi dalam kerja sama antar peserta didik; 7) meningkatkan rasa saling menghormati dan menghargai antar peserta didik; 8) menumbuhkan rasa saling memiliki antar peserta didik; dan 9) dapat menghibur para peserta didik di dalam kelas karena dapat belajar sambil bermain, sehingga peserta didik tidak merasa bosan (Khomsoh & Gregorius, n.d.).

Sedangkan menurut Al-Azizy (2010) manfaat dari bermain *puzzle* diantaranya yaitu, 1) dapat mengasah sistem kerja otak manusia terutama pada peserta didik; 2) dapat melatih koordinasi antara mata dengan tangan; 3) melatih daya nalar atau penalaran pada akal; 4) dapat melatih kesabaran pada saat menyusun potongan-potongan gambar dalam sebuah *puzzle*; dan 5) menambah pengetahuan pada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* memiliki manfaat dalam hal perkembangan kognitif atau sistem otak. Oleh sebab itu, *puzzle* baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan keterampilan kognitif pada peserta didik.

4. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran yaitu keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa. Hal tersebut penting untuk dikuasai karena merupakan unsur penting dalam

suksesnya suatu komunikasi. Kemampuan berbahasa sangat berguna dalam jangka panjang, apalagi ketika seseorang sudah beranjak dewasa. Dengan kemampuan berbahasa, seseorang akan merasa lebih percaya diri karena merasa bisa menangkap dan memahami pembicaraan yang didengarnya. Keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen berupa keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan merupakan kemampuan dalam menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah, ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Dalman (2014) bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Talitha & Dania Herdiani, n.d.).

Pada dasarnya, menulis merupakan suatu aspek penting dalam berbahasa, menulis merupakan sebuah kegiatan pengekspresian diri seorang penulis dalam sebuah karya tulisan dengan tujuan untuk membuat laporan suatu kegiatan (Yunus, 2014). Suparno (2014) mengatakan bahwa menulis sebagai kegiatan menyampaikan pesan atau komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Febrianti & Thahar, n.d.).

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis menjadi salah satu alat komunikasi melalui sebuah tulisan. Seseorang dapat mengekpresikan sesuatu yang sedang dipikirkan bahkan dirasakan melalui sebuah tulisan.

b. Tujuan Keterampilan Menulis

Dalam menulis, seseorang bisa saja memiliki tujuan yang membuatnya mengharuskan atau membuatnya memiliki keinginan untuk menulis. Menurut Semi (dalam Samosir & Haryanti, 2016) tujuan dalam menulis diantaranya yaitu, 1) Untuk menceritakan sesuatu, menceritakan sesuatu kepada pembaca bertujuan agar para pembaca

dapat mengetahui, merasakan, bahkan memahami pengalaman yang dialami oleh seorang penulis, sehingga pembaca tahu apa yang dipikirkan atau dikhayalkan oleh penulis. 2) Untuk memberikan petunjuk atau pengarahannya, memberikan petunjuk atau arahan bertujuan untuk memberikan arahan atau menunjukkan sesuatu kepada para pembaca, 3) Untuk menjelaskan sesuatu, menjelaskan sesuatu kepada pembaca bertujuan agar pembaca menjadi paham, menambah pengetahuan, dan bermanfaat bagi masa yang akan datang, 4) Untuk merangkum, merangkum memiliki tujuan agar suatu tulisan menjadi lebih singkat, padat, dan jelas tanpa mengurangi poin penting di dalamnya, dan 5) Untuk meyakinkan, yaitu tulisan yang berisi usaha untuk meyakinkan pembaca agar setuju atau sependapat dengan penulis.

Sejalan dengan itu Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2013), mengklasifikasikan tujuan menulis sebagai berikut:

1) *assignment purpose* (tujuan penugasan)

Dalam tujuan ini, penulis menulis sesuatu karena ditugaskan untuk menulis, bukan atas kemauan sendiri.

2) *altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca dengan karya yang dituangkan ke dalam tulisan.

3) *persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan ini bertujuan untuk meyakinkan para pembaca atas kebenaran gagasan yang diutarakan di dalamnya.

4) *informational purpose* (tujuan penerangan)

Dalam tujuan ini, penulis memiliki tujuan untuk memberi informasi atau keterangan kepada pembaca.

5) *self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.

6) *creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini memiliki hubungan yang erat dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi terdapat keinginan kreatif disini melebihi

pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan ini bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian.

7) *problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Tulisan ini memiliki tujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi penulis. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

Menurut Tarigan (2008) setiap jenis tulisan memiliki beberapa tujuan. Adapun tujuan dalam menulis diantaranya: 1) memberitahukan atau mengajar terhadap suatu hal kepada pembaca; 2) meyakinkan atau mendesak para pembaca agar mempercayai apa yang disampaikan oleh penulis; 3) menghibur atau menyenangkan pembaca dengan sebuah tulisan; 4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang sedang dialami oleh penulis agar pembaca mengetahui apa yang diinginkan oleh penulis.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis bukan hanya sekedar menulis. Namun, memiliki tujuan dalam berbagai hal dan berbagai bidang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis.

c. Proses Keterampilan Menulis

Menulis merupakan cara mengungkapkan pikiran atau pendapat secara tertulis, itu berarti dalam menulis seseorang membutuhkan proses dalam pengerjaannya. Menurut Nafiah (2017) menulis merupakan sebuah proses, yaitu proses penuangan suatu gagasan atau ide pikiran ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh (Rinawati et al., 2020).

Dalam keterampilan berbahasa, keterampilan menulis menjadi salah satu aspek yang tak kalah penting dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, keterampilan menulis merupakan proses pemaksaan untuk berpikir oleh pribadi seseorang (Irawan, 2008). Menulis merupakan

suatu proses berpikir manusia yang dituangkan ke dalam sebuah tulisan yang di dalamnya terdapat ide, gagasan, yang kemudian dibentuk menjadi rangkaian kalimat-kalimat.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Haryadi dan Zamzani (dalam Mufti) yang menyimpulkan bahwa proses penulisan meliputi:

1) pramenulis

Tahap ini merupakan persiapan dengan menemukan ide dan gagasan, menentukan judul karangan, menentukan tujuan, memilih bentuk dan jenis tulisan, membuat kerangka, dan mengumpulkan bahan tulisan. Tahapan ini bertujuan agar tulisan dapat disajikan dengan baik.

2) menulis

Tahap ini berupa tahapan ide dituangkan serta dijabarkan ke dalam bentuk tulisan. Ide tersebut disajikan dalam bentuk kalimat dan paragraf, yang kemudian disusun menjadi suatu karangan yang utuh.

3) merevisi

Dalam tahapan ini dilakukan koreksi pada seluruh bagian karangan, yaitu struktur karangan dan kebahasaan. Seperti sistematika dan penalarannya, pilihan kata, ejaan, dan tanda baca. Hal tersebut bertujuan untuk menemukan informasi karangan yang perlu diperbaiki dan disempurnakan.

4) mengedit

Tahap ini dilakukan apabila tulisan atau hasil karangan sudah sempurna. Hal yang perlu diedit seperti ukuran kertas, bentuk tulisan, penggunaan gambar, dan ukuran spasi agar hasil tulisan menarik dan mudah dipahami.

5) mempublikasi

Pada tahap ini terdapat dua bentuk yaitu cetakan dan non cetakan. Dalam bentuk cetakan dapat disampaikan melalui majalah atau surat kabar, sedangkan dalam noncetak dapat disampaikan dengan peragaan atau penceritaan.

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa dalam keterampilan menulis terdapat proses di dalamnya. Proses tersebut meliputi proses menuangkan ide atau gagasan ke dalam sebuah tulisan. Menuangkan sebuah gagasan ke dalam tulisan berawal dari pramenulis, menulis, merevisi, mengedit, dan mempublikasi. Proses tersebut dilakukan agar tulisan yang dihasilkan dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

5. Teks Deskripsi

a. Pengertian Teks Deskripsi

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan dapat memproduksi dan menggunakan suatu teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya (Meina, 2014). Salah satunya berupa pembelajaran teks deskripsi pada kurikulum 2013 yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP (Santosa & al Falah, 2021).

Menurut Mahsun (2014), teks deskripsi merupakan teks yang memiliki tujuan sosial untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu objek atau benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya. Sependapat dengan itu, Alwasilah dan Senny (2013) menjelaskan bahwa teks deskripsi merupakan gambaran verbal manusia, objek, kejadian, atau pemandangan, cara yang dilakukan dalam menulis menggambarkan sesuatu agar pembaca mampu seolah merasakan, melihat, mendengar, atau bahkan mengalami sebagaimana tulisan dipersepsikan oleh alat indera (Rabi & Muzammil, n.d.).

Teks deskripsi juga merupakan tulisan yang dapat menggambarkan atau melukiskan suatu objek sesuai dengan yang akan dituangkan penulisnya. Hal tersebut bertujuan agar pembaca dapat seolah-olah melihat bahkan dapat merasakan apa yang telah digambarkan oleh penulis melalui teks deskripsi.

b. Ciri-ciri Teks Deskripsi

Dalam suatu teks tentunya memiliki ciri-ciri, hal tersebut sebagai pembeda antara teks yang satu dengan teks lainnya. Berikut ini merupakan ciri-ciri yang terdapat dalam teks deskripsi menurut Kosasih (2013) sebagai pembeda dengan teks lain:

- 1) menyajikan suatu keadaan, baik itu waktu, tempat, benda, orang, maupun keadaan.
- 2) menimbulkan suatu kesan-kesan tertentu pada pembaca.
- 3) memungkinkan dapat memicu terjadinya imajinasi bagi pembaca.
- 4) terdapat banyak penggunaan kata atau frasa yang bermakna keadaan ataupun sifat.

Adapun ciri-ciri teks deskripsi menurut Dalman (2016) sebagai berikut:

- 1) teks deskripsi lebih memfokuskan pada detail atau perincian terhadap suatu objek;
- 2) teks deskripsi memberikan pengaruh dan membentuk imajinasi seorang pembaca;
- 3) teks deskripsi disampaikan dengan kata yang memikat dan menggugah;
- 4) teks deskripsi umumnya menggambarkan atau menjelaskan sesuatu yang dapat dilihat, didengar, bahkan dirasakan oleh pembaca. Contohnya: manusia, benda, alam, peristiwa.

Ciri teks deskripsi ditulis dengan memainkan kata yang dapat membuat imajinasi seseorang. Agar pembaca mampu membedakan antara kata dan kalimat yang menunjukkan keadaan waktu, tempat, peristiwa, warna, dan lainnya. Ciri-ciri ini perlu diketahui oleh para pembaca agar dapat membedakan teks deskripsi dengan teks lainnya.

Menurut Priyatni (2013) ciri-ciri teks deskripsi memaparkan, menggambarkan, dan menjelaskan sesuatu agar para pembaca dapat merasakan sendiri atau mengalami sendiri terkait ciri-ciri suatu objek secara terperinci.

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri teks deskripsi perlu diketahui agar dapat membedakan antara teks deskripsi dengan teks lainnya. Selain itu, ciri-ciri teks deskripsi memiliki pengaruh terhadap para pembaca agar pembaca bisa melihat bahkan merasakan sendiri suasana yang ada dalam suatu tulisan teks deskripsi.

c. **Struktur Teks Deskripsi**

Struktur dalam teks deskripsi dapat memudahkan pembaca untuk memahami isi yang terkandung dalam tulisan. Tanpa adanya struktur, susunan tulisan akan menjadi tidak padu dan membuat pembaca merasa kurang nyaman dalam membacanya. Adapun struktur yang terkandung dalam pembentukan teks deksripsi menurut Priyatni (2015) antara lain sebagai berikut:

1) judul

Judul berupa salah satu aspek dalam pembentukan teks deskripsi, hal tersebut bertujuan sebagai daya tarik pembaca untuk membaca tulisan di dalamnya. Judul tersebut juga sebagai lambang dari cerita atau berupa ringkasan tersirat dari seluruh tulisan.

2) pembuka atau identifikasi

Merupakan gambaran umum terkait dengan penetapan identitas mengenai objek akan dibahas di dalam tulisan. Baik itu mengenai seseorang, hewan, benda, tempat, atau lain sebagainya.

3) isi atau inti

Bagian ini berisi pernyataan lebih mendalam atau detail terkait dengan objek yang sedang digambarkan. Hal ini bertujuan agar pembaca bisa seolah-olah melihat, mendengar, bahkan merasakan objek yang sedang dijelaskan.

4) penutup

Berisi suatu kesimpulan yang dapat mempertegas penjelasan yang sudah ditulis sebelumnya, dalam bagian ini penulis bisa menyajikan kesimpulan ataupun tidak dalam tulisannya.

Sesuai dengan pernyataan di atas, Harsiati, Trianto, dan Kosasih (2016) menyebutkan bahwa teks deskripsi memiliki tiga struktur, yaitu identifikasi berupa gambaran umum terkait objek yang akan dibahas dalam suatu tulisan, deskripsi bagian berupa pembahasan lebih mendalam terkait suatu objek, dan penutup berupa kesimpulan untuk mempertegas penjelasan terhadap suatu objek yang telah dibahas (Febrianti & Thahar, n.d.).

Dalam kemendikbud (2016) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi terdiri beberapa struktur, diantaranya: 1) identifikasi atau gambaran umum, berisi gambaran singkat terkait suatu objek seperti makna nama, lokasi, ataupun pernyataan umum tentang suatu objek; 2) deskripsi bagian, berisi penjelasan lebih rinci terkait bagian dari suatu objek berdasarkan tanggapan subjektif dari penulis; 3) simpulan atau kesan, berisi penutup dari penjelasan yang sudah dijabarkan oleh penulis, umumnya dapat berupa simpulan yang terdiri dari kritik dan juga saran.

Dapat disimpulkan bahwa struktur teks deskripsi memiliki kesamaan berupa identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup. Selain itu, struktur teks deskripsi menjadi bagian penting untuk diperhatikan dalam menulis teks deskripsi.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi

Dalam menulis teks deskripsi atau teks lainnya, kaidah kebahasaan menjadi salah satu bagian penting selain struktur. Setiap teks memiliki ciri kebahasaan di dalamnya tergantung pada pemakaian yang digunakan dalam sebuah tulisan. Menurut Kemendikbud (2016) kaidah kebahasaan teks deskripsi diantaranya: 1) rujukan kata, yaitu mengacu pada keterangan pada bahasa yang sebelumnya; 2) imbuhan kata, yaitu pengklasifikasian suatu kata; dan 3) kelompok kata, yaitu nomina, verba, adjektiva, adverbial, dan preposisi.

Selaras dengan pernyataan di atas, Mustakin (2015) menyebutkan bahwa kaidah kebahasaan teks deskripsi terdiri dari bagian-bagian berikut:

1) rujukan kata

Rujukan kata yaitu kata ganti pada kata atau Bahasa yang telah digunakan sebelumnya. Misalnya: di sini, di sana, ini, itu, dia, ia, dan lainnya.

2) kata berimbuhan

Kata berimbuhan yaitu kata yang telah mengalami perubahan pengimbuhan (afiksasi).

3) kelompok kata

Kelompok kata yaitu gabungan dua kata atau lebih tetapi tidak membentuk kata baru.

Menurut Priyatni (2015), terdapat kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan seorang penulis dalam menyusun teks deskripsi, kaidah kebahasaan yang harus terkandung di dalamnya antara lain sebagai berikut:

- 1) menggunakan kata sifat yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu objek.
- 2) menggunakan kata benda yang berkaitan dengan objek yang sedang dideskripsikan.
- 3) menggunakan kata kerja yang bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku ataupun kondisi suatu objek.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan umumnya berkaitan pada kebahasaan atau pembahasan suatu kata. Selain struktur, kaidah kebahasaan pun penting untuk diperhatikan dalam menulis teks deskripsi.

e. Contoh Teks Deskripsi

Teks deskripsi merupakan tulisan yang melukiskan dan menggambarkan suatu objek tertentu, salah satunya dapat mendeskripsikan hewan. Berikut ini adalah contoh dari teks deskripsi mengenai salah satu hewan yang ada di Indonesia:

Harimau Sumatera

Harimau Sumatra atau yang memiliki nama ilmiah *Panthera Tigris Sumatrae* adalah salah satu satwa endemik Indonesia yang menarik. Harimau ini memiliki penampakan yang khas dan berbeda dari jenis harimau lain pada umumnya. Harimau Sumatra memiliki motif belang yang berwarna oranye dan hitam.

Pola hitamnya memiliki ukuran lebar dan jaraknya cukup rapat, kadang sampai dempet. Bisa dibilang, belang Harimau Sumatra tampak lebih tipis daripada sub spesies harimau lainnya. Motif belang ini adalah salah satu kekuatan harimau jenis ini untuk berkamuflase. Selain itu, motif belangnya ini juga yang berperan sebagai pembeda setiap individu harimau dengan individu lain. Motif ini menyerupai fungsi pola sidik jari manusia yang khas satu sama lain. Di antara semua sub spesies harimau, Harimau Sumatra memiliki warna yang paling gelap. Sub spesies ini juga memiliki lebih banyak janggut dan surai dibanding sub spesies harimau lainnya. Ukuran tubuhnya juga paling kecil. Untuk Harimau Sumatra jantan, panjang rata-rata tubuhnya hanya 92 inci dari kepala ke kaki atau sekitar 250 cm, dengan berat sekitar 300 pon atau sekitar 140 kg. Jantan dewasa bisa juga mencapai tinggi 60 cm. Sementara Harimau Sumatra betina rata-rata panjangnya 78 inci atau sekitar 198 cm dengan berat 200 pon atau sekitar 91 kg.

Bagian jari-jari Harimau Sumatra juga unik karena terdapat selaput. Selaput di antara jari-jari Harimau Sumatra ini menjadikannya perenang yang handal. Ia mampu berenang dengan cepat sehingga mampu berburu mangsa di air. Ia berbeda dengan kucing peliharaan pada umumnya yang tidak menyukai air.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Santosa, A., & Nurhayatin, T. (2021), dengan judul penelitian "*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”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (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. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penerapan model kooperatif *teams games tournament* berbasis media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi teks prosedur. Jurnal. (Santosa & al Falah, 2021)

2. Gusti Ngurah Sutrisna (2017), dengan judul penelitian “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Temas Games Tournament) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. Berdasarkan hasil analisis rata-rata motivasi belajar siswa pada periode pertama sebesar 30,83 (kategori cukup tinggi) dan meningkat pada periode kedua menjadi 39,77 (kategori tinggi), peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II sebanyak 8,94. Pada siklus I, kemampuan membaca rata-rata siswa adalah 65,86 (kategori tinggi) dan pada Siklus II meningkat menjadi 72,13 (kategori tinggi). Kemampuan membaca meningkat dari Siklus I ke Siklus II sebanyak 6,27. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media kartu kata dalam

pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca siswa. Jurnal. (Ngurah & Jurusan, 2017)

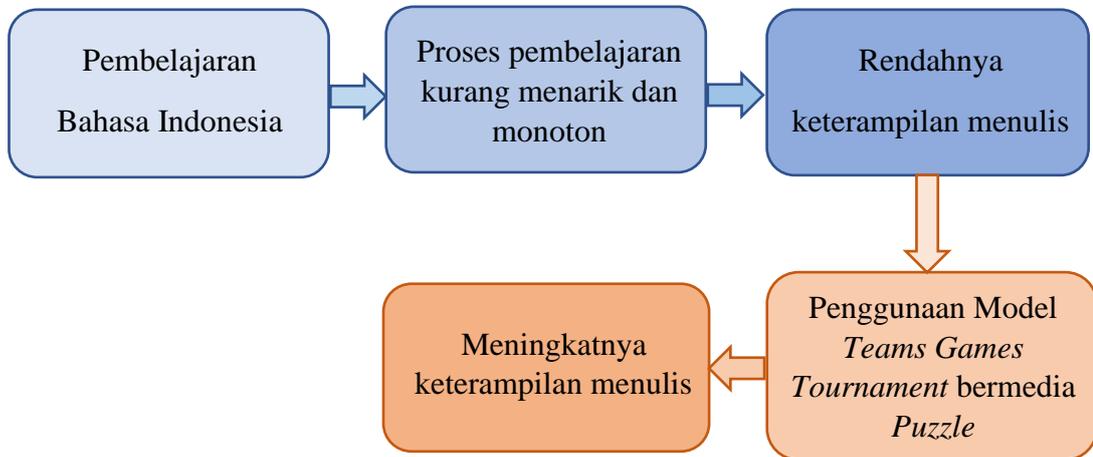
Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, dapat dijelaskan bahwa melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* diperoleh hasil yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* maupun media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur dan teks puisi. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.

C. Kerangka Berpikir

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya materi teks deskripsi. Salah satu usaha yang dapat dilakukan agar keterampilan menulis yang dimiliki peserta didik meningkat yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, hal itu dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik suatu kelas akan menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, tidak membosankan, dan tidak monoton, sehingga akan membuat peserta didik semakin aktif dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan begitu, peserta didik akan merasa antusias dalam belajar, sehingga materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, peserta didik diberi tes awal atau *pretest*, kemudian pembelajaran materi teks deskripsi dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* sebelum akhirnya diberi tes akhir atau *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk

mengetahui hasil dari penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.



Gambar 2.1.

Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, rumusan masalah, deskripsi teoretis, maupun kerangka berpikir, penelitian ini merumuskan hipotesis atau dugaan sementara terhadap permasalahan yang dikaji atau diteliti sebagai berikut:

1. Penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.
2. Siswa masih mengalami kendala melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi yang ditetapkan untuk melakukan penelitian yaitu di SMP Negeri 2 Ciomas, yang beralamatkan di Perumahan Alam Tirta Lestari, Kp. Sirnasari, Kelurahan/Desa Pagelaran, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, 16610.

Adapun alasan dipilihnya SMP Negeri 2 Ciomas sebagai tempat penelitian yaitu karena di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian. Penelitian yang dimaksud khususnya berupa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian selama satu bulan, yaitu pengumpulan data dan pengolahan data. Adapun kegiatan yang dilaksanakan ketika melaksanakan penelitian yaitu memasuki kelas eksperimen sebanyak tiga kali dan kelas kontrol sebanyak tiga kali. Pada pertemuan pertama, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan prates, pada pertemuan kedua diberikan perlakuan atau *treatment* yang telah ditentukan, dan pada pertemuan ketiga diberikan postes untuk membandingkan pengetahuan serta kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* tertentu (perlakuan) dalam kondisi yang terkontrol. Dengan kata lain,

penelitian eksperimen adalah penelitian yang mengamati dan meneliti adanya akibat setelah objek diberikan perlakuan pada variabel bebas yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebagai objek penelitian yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan sebagai pembandingan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas, Kabupaten Bogor tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 184 siswa. Adapun populasi dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Jumlah Populasi Siswa SMP Negeri 2 Ciomas

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII-1	31
2.	VII-2	31
3.	VII-3	31
4.	VII-4	30
5.	VII-5	31
6.	VII-6	30
Jumlah		184

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 2 Ciomas.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013), menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan populasi yang ada di SMP Negeri 2 Ciomas, terdapat sebanyak 6 kelas dengan jumlah keseluruhan 184 siswa, maka akan diambil sebanyak dua kelas berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan kelas tersebut diundi menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *cluster random sampling*. Hasil dari undian tersebut, peneliti mendapatkan

kelas VII-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-1 sebagai kelas kontrol (Kustina et al., n.d.).

Tabel 3. 2
Jumlah Sampel Siswa SMP Negeri 2 Ciomas

No.	Kelas	Jumlah
1.	VII-3	31
2.	VII-1	31
	Jumlah	62

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 2 Ciomas.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian:

1. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang dapat digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa (Arifin, 2010). Dengan kata lain, tes diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan maupun pemahaman siswa setelah materi dijelaskan.

Tes diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua berupa prates dan postes. Pada pertemuan pertama, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan prates berupa menulis teks deskripsi tentang suatu objek tanpa menggunakan model pembelajaran apapun. Selanjutnya pada pertemuan kedua, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan postes berupa menulis teks deskripsi tentang suatu objek dengan menggunakan model pembelajaran. Kelas eksperimen diberikan postes dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia *Puzzle*, sedangkan kelas kontrol diberikan postes dengan menggunakan model STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) bermedia gambar.

2. Nontes

Dalam pengumpulan data, selain menggunakan teknik tes, peneliti juga menggunakan teknik nontes untuk pengumpulan data. Teknik yang digunakan berupa teknik angket. Angket berupa daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti untuk diberikan kepada peserta didik (dalam penelitian responden), hal tersebut bertujuan untuk memperoleh tanggapan berupa keterangan dari sejumlah siswa (responden). Menurut Kusumah (2011), angket berupa daftar pertanyaan tertulis yang diberikan oleh peneliti kepada subjek yang akan diteliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Angket terdiri dari dua macam, yaitu angket berstruktur tertutup dan angket tidak berstruktur atau terbuka.

Angket digunakan oleh peneliti untuk mencari dan mengetahui informasi terkait kendala yang dialami oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas dalam menulis teks deskripsi. Maka dari itu, disebarkan angket berstruktur tertutup dengan pilihan sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Angket tersebut sudah disediakan pernyataan serta pilihan jawaban, sehingga siswa (responden) hanya tinggal memilih jawaban yang dipilihnya.

3. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu berupa tes (prates dan postes) dan non tes (angket). Instrumen tes yang digunakan berupa tes tulis (prates dan postes) yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen nontes berupa angket yang diberikan pada kelas eksperimen, hal tersebut digunakan agar peneliti mengetahui kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes dan nontes pada data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian:

a. Kisi-kisi Instrumen Tes

Tabel 3. 3**Kisi-Kisi Soal Prates Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Jenis Tes	Masalah	Tujuan Pertanyaan	Bentuk Soal
Eksperimen	Pengetahuan	1. Pengertian teks deskripsi. 2. Struktur teks deskripsi. 3. Kaidah kebahasaan teks deskripsi.	1. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai pengertian teks deskripsi yang didengar dan dibaca. 2. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai struktur teks deskripsi yang didengar dan dibaca. 3. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai kaidah	Uraian

			kebahasaan teks deskripsi yang didengar dan dibaca.	
	Keterampilan	Menulis Teks Deskripsi	Untuk mengetahui keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik	Uraian
Kontrol	Pengetahuan	1. Pengertian teks deskripsi. 2. Struktur teks deskripsi. 3. Kaidah kebahasaan teks deskripsi.	1. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai pengertian teks deskripsi yang didengar dan dibaca. 2. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai struktur teks deskripsi yang didengar dan dibaca.	Uraian

			3. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai kaidah kebahasaan teks deskripsi yang didengar dan dibaca.	
	Keterampilan	Menulis Teks Deskripsi	Untuk mengetahui keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik	Uraian

Tabel 3. 4

Kisi-Kisi Soal Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jenis Tes	Masalah	Tujuan Pertanyaan	Bentuk Soal
Eksperimen	Pengetahuan	1. Pengertian teks deskripsi. 2. Struktur teks deskripsi. 3. Kaidah kebahasaan	1. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai pengertian teks deskripsi	Uraian

		teks deskripsi	yang didengar dan dibaca. 2. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai struktur teks deskripsi yang didengar dan dibaca. 3. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai kaidah kebahasaan teks deskripsi yang didengar dan dibaca.	
	Keterampilan	Menulis Teks Deskripsi	Untuk mengetahui keterampilan menulis teks	Uraian

			deskripsi pada peserta didik	
Kontrol	Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian teks deskripsi. 2. Struktur teks deskripsi. 3. Kaidah kebahasaan teks deskripsi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai pengertian teks deskripsi yang didengar dan dibaca. 2. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik mengenai struktur teks deskripsi yang didengar dan dibaca. 3. Untuk mengetahui pengetahuan peserta didik 	Uraian

			mengenai kaidah kebahasaan teks deskripsi yang didengar dan dibaca.	
	Keterampilan	Menulis Teks Deskripsi	Untuk mengetahui keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik	Uraian

**PRATES MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS EKSPERIMEN
DAN KELAS KONTROL**

Nama :
Kelas :
Sekolah :

Perhatikan dan jawablah pertanyaan di bawah dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian teks deskripsi dengan cermat!
2. Sebutkan struktur teks deskripsi dengan jelas!
3. Sebutkan kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan dalam membuat teks deskripsi dengan tepat!
4. Buatlah sebuah teks deskripsi sesuai dengan tema “Tempat Wisata” dengan memperhatikan struktur teksnya! (Minimal 3 paragraf)

POSTES MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS EKSPERIMEN

Nama :
Kelas :
Sekolah :

Perhatikan dan jawablah pertanyaan di bawah dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian teks deskripsi dengan cermat!
2. Sebutkan struktur teks deskripsi dengan jelas!
3. Sebutkan kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan dalam membuat teks deskripsi dengan tepat!
4. Buatlah sebuah teks deskripsi sesuai dengan objek pada gambar di dalam *puzzle* yang telah Anda susun dengan memperhatikan struktur teksnya! (Minimal 3 paragraf)

POSTES MENULIS TEKS DESKRIPSI KELAS KONTROL

Nama :
Kelas :
Sekolah :

Perhatikan dan jawablah pertanyaan di bawah dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian teks deskripsi dengan cermat!
2. Sebutkan struktur teks deskripsi dengan jelas!
3. Sebutkan kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan dalam membuat teks deskripsi dengan tepat!
4. Buatlah sebuah teks deskripsi sesuai dengan objek pada gambar yang telah disajikan dengan memperhatikan struktur teksnya! (Minimal 3 paragraf)

Tabel 3. 5
Penilaian Pengetahuan Menulis Teks Deskripsi
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
1.	Pengertian Teks Deskripsi	SANGAT BAIK: Sangat memahami dan mengembangkan ide, pikiran, maupun gagasan yang cermat sesuai dengan esensi teks deskripsi.	5
		BAIK: Memahami dan mengembangkan ide, pikiran, maupun gagasan yang cermat sesuai dengan esensi teks deskripsi.	4
		CUKUP BAIK: Cukup memahami dan mengembangkan ide, pikiran, maupun gagasan yang cermat sesuai dengan esensi teks deskripsi.	3
		KURANG BAIK: Kurang memahami dan mengembangkan ide, pikiran, maupun gagasan yang cermat sesuai dengan esensi teks deskripsi.	2
2.	Struktur Teks Deskripsi	SANGAT BAIK: Penjelasan sangat lengkap sesuai dengan struktur yang terdapat dalam teks deskripsi.	5

		BAIK: Penjelasan lengkap sesuai dengan struktur yang terdapat dalam teks deskripsi.	4
		CUKUP BAIK: Penjelasan cukup lengkap sesuai dengan struktur yang terdapat dalam teks deskripsi.	3
		KURANG BAIK: Penjelasan kurang lengkap sesuai dengan struktur yang terdapat dalam teks deskripsi.	2
3.	Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi	SANGAT BAIK: Menyebutkan unsur-unsur teks deskripsi dengan sangat lengkap.	4
		BAIK: Menyebutkan unsur-unsur teks deskripsi dengan sangat lengkap.	3
		CUKUP BAIK: Menyebutkan unsur-unsur teks deskripsi dengan cukup lengkap.	2
		KURANG BAIK: Menyebutkan unsur-unsur teks deskripsi dengan kurang lengkap.	1
		Skor Maksimal	14

(Kemendikbud, 2017)

Tabel 3. 6
Penilaian Keterampilan Menulis Teks Deskripsi
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian isi dengan judul	SANGAT BAIK: Isi sangat sesuai dengan judul.	6
		BAIK: Isi sesuai dengan judul.	5
		CUKUP BAIK: Isi cukup sesuai dengan judul.	3
		KURANG BAIK: Isi kurang sesuai dengan judul.	2
2.	Keruntutan teks berdasarkan struktur teks deskripsi (judul, identifikasi, deskripsi bagian, penutup atau kesimpulan)	SANGAT BAIK: Keruntutan teks sangat tepat dengan berdasarkan struktur teks deskripsi.	6
		BAIK: Keruntutan teks tepat dengan berdasarkan struktur teks deskripsi.	5
		CUKUP BAIK: Keruntutan teks cukup tepat dengan berdasarkan struktur teks deskripsi.	3
		KURANG BAIK: Keruntutan teks kurang tepat dengan berdasarkan struktur teks deskripsi.	2
3.	Pilihan kosakata	SANGAT BAIK: Pemilihan kosakata sangat tepat.	4
		BAIK: Pemilihan kosakata tepat.	3

		CUKUP BAIK: Pemilihan kosakata cukup tepat.	2
		KURANG BAIK: Pemilihan kosakata kurang tepat.	1
4.	Pilihan tata bahasa	SANGAT BAIK: Pemilihan tata bahasa sangat tepat.	4
		BAIK: Pemilihan tata bahasa tepat.	3
		CUKUP BAIK: Pemilihan tata bahasa cukup tepat.	2
		KURANG BAIK: Pemilihan tata bahasa kurang tepat.	1
		Skor Maksimal	20

(Kemendikbud, 2017)

Pedoman Penilaian:

Skor = Jumlah perolehan data seluruh aspek

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

(Samsu, 2017)

b. Kisi-kisi Instrumen Nontes

Tabel 3. 7
Kisi-Kisi Angket

No.	Indikator Soal	Kategori Skor	Jumlah Soal	No Butir Soal
1.	Kesulitan peserta didik saat menuangkan ide atau gagasan dalam menulis teks deskripsi.	Negatif	1	1
2.	Kesulitan peserta didik saat menentukan struktur dalam menulis teks deskripsi (judul, identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup atau kesimpulan).	Negatif	4	2, 3, 4, 5
3.	Kesulitan peserta didik saat menentukan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi.	Negatif	1	6
4.	Efektivitas kegiatan pembelajaran menulis teks deskripsi dengan menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> bermedia <i>Puzzle</i> .	Negatif	1	7
		Positif	2	8, 9
5.	Kesulitan peserta didik saat menyusun media pembelajaran <i>Puzzle</i> .	Negatif	1	10

ANGKET

Petunjuk pengisian:

1. Jawablah sesuai dengan kemampuan Anda untuk membantu peneliti dalam studi ini.
2. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.
3. Setujukah kamu terhadap pernyataan di bawah ini? Bila sangat tidak setuju beri tanda ceklis (√) pada kolom pilihan STS, bila tidak setuju beri tanda ceklis (√) pada kolom pilihan TS, bila setuju beri tanda ceklis (√) pada kolom pilihan S, dan bila sangat setuju beri tanda ceklis (√) pada kolom pilihan SS.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya mengalami kendala pada saat menuangkan ide atau gagasan dalam menulis teks deskripsi.				
2.	Saya mengalami kendala saat menentukan judul dalam menulis teks deskripsi.				
3.	Saya mengalami kendala saat menentukan identifikasi dalam menulis teks deskripsi.				
4.	Saya mengalami kendala saat menentukan deskripsi bagian dalam menulis teks deskripsi.				

5.	Saya mengalami kendala saat menentukan penutup atau kesimpulan dalam menulis teks deskripsi.				
6.	Saya mengalami kendala saat menentukan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi.				
7.	Saya mengalami kendala saat berdiskusi bersama teman kelompok.				
8.	Kegiatan pembelajaran dengan permainan menyusun suatu <i>puzzle</i> menarik bagi saya.				
9.	Pertandingan antar kelompok untuk mendapatkan skor paling banyak dari kelompok lain menyenangkan bagi saya.				
10.	Saya mengalami kendala dalam menyusun sebuah <i>Puzzle</i> .				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMP Negeri 2 Ciomas
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/1 (Ganjil)
Materi Pokok : Teks Deskripsi
Alokasi Waktu : 3JP (3x Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menelaah struktur dan unsur kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	3.2.1 Merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi. 3.2.2 Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan. 3.2.3 Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan. 3.2.4 Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan tanda baca/ejaan.
4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan baik secara lisan dan tulis	4.2.1 Merencanakan penulisan teks deskripsi. 4.2.2 Menulis teks deskripsi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian teks deskripsi dengan cermat.
2. Peserta didik mampu menjelaskan struktur teks deskripsi dengan tepat.
3. Peserta didik mampu membuat teks deskripsi sesuai dengan objek yang yang sudah disediakan dengan memperhatikan struktur teks deskripsi dengan benar.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian teks deskripsi
2. Ciri-ciri teks deskripsi
3. Struktur teks deskripsi
4. Kaidah kebahasaan teks deskripsi

C. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Kooperatif

Model : *Teams Games Tournament*

Metode : Diskusi, tanya jawab, dan Latihan

D. Media dan Alat

1. Media
 - a. Lembar kerja peserta didik
 - b. *Power point*
 - c. *Puzzle*
2. Alat
 - a. Laptop
 - b. Proyektor

E. Sumber

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Internet

F. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

No.	Langkah Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memasuki kelas sambil mengucapkan salam. 2. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. 3. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik. 4. Pendidik memberikan penguatan kepada peserta didik terhadap apa saja manfaat dan tujuan dalam mempelajari materi teks deskripsi. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 6. Pendidik menjelaskan teknik dan aturan dalam mengerjakan soal yang ada di dalamnya. 7. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dikerjakan. 	20 menit

3.	Kegiatan Akhir	<p>8. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>9. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</p> <p>10. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.</p>	5 menit
----	----------------	---	---------

PERTEMUAN KEDUA

No.	Langkah Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	<p>1. Pendidik memasuki kelas sambil mengucapkan salam.</p> <p>2. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama.</p> <p>3. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik.</p> <p>4. Pendidik memberikan penguatan kepada peserta didik terhadap apa saja manfaat dan tujuan dalam mempelajari materi teks deskripsi.</p>	10 menit
2.	Kegiatan Inti	<p>5. Pendidik menyajikan materi dengan bantuan PPT atau <i>power point</i>.</p> <p>6. Pendidik menjelaskan materi mengenai teks deskripsi melalui <i>power point</i>.</p>	20 menit

		<ol style="list-style-type: none">7. Pendidik membagi 6 kelompok dengan jumlah anggota masing-masing kelompok 5-6 orang.8. Pendidik meminta peserta didik untuk duduk bersama dengan kelompoknya, dan menyiapkan alat belajarnya.9. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.10. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan kotak berisi permainan <i>puzzle</i> yang harus disusun oleh peserta didik agar menjadi gambar yang utuh.11. Pendidik menjelaskan aturan games atau permainan yang disajikan.12. Peserta didik berdiskusi dan saling bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan gambar dan mengisi Lembar Kerja yang telah disediakan.13. Pendidik melakukan pertandingan berupa tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik dalam kelompoknya mengenai teks deskripsi.14. Pendidik memberikan apresiasi berupa skor kepada kelompok yang paling cepat dan tepat menyusun <i>puzzle</i>.	
--	--	--	--

		15. Peserta didik diminta untuk merapikan kembali meja dan kursinya, kemudian duduk di tempat duduk seperti semula	
3.	Kegiatan Akhir	16. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 17. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa. 18. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.	5 menit

PERTEMUAN KETIGA

No.	Langkah Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	1. Pendidik memasuki kelas sambil mengucapkan salam. 2. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. 3. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik. 4. Deskripsi singkat mengenai materi yang akan dipelajari dan relevansi disampaikan kepada peserta didik.	10 menit
2.	Kegiatan Inti	5. Pendidik meminta peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya.	20 menit

		<p>6. Pendidik menyajikan materi dengan bantuan PPT atau <i>power point</i>.</p> <p>7. Pendidik mengulas sedikit mengenai materi teks deskripsi.</p> <p>8. Pendidik meminta peserta didik untuk melanjutkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berdiskusi dengan kelompoknya.</p> <p>9. Perwakilan setiap kelompok diminta oleh pendidik untuk mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dikerjakan.</p> <p>10. Pendidik mengajukan beberapa pertanyaan seputa teks deskripsi sebagai penambahan skor untuk setiap kelompok yang dapat menjawab.</p> <p>11. Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi.</p> <p>12. Peserta didik diminta untuk merapikan kembali meja dan kursinya, kemudian duduk di tempat duduk seperti semula.</p>	
3.	Kegiatan Akhir	<p>13. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>14. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</p>	5 menit

		15. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.	
--	--	--	--

G. Penilaian

No.	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu	Keterangan
1.	Pengetahuan	Tertulis	Uraian	Ketika pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran
2.	Keterampilan	Tertulis	Uraian	Ketika pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran

Guru Bahasa Indonesia
SMP Negeri 2 Ciomas

Peneliti

Baban Robiansyah, S.Pd.
NIP 197210042005011006

Sinta Dwi Yuliani
NPM 032119044

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
KELAS KONTROL**

Sekolah : SMP Negeri 2 Ciomas
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/1 (Ganjil)
Materi Pokok : Teks Deskripsi
Alokasi Waktu : 3JP (3x Pertemuan)

Keterampilan Dasar	Indikator
3.2 Menelaah struktur dan unsur kebahasaan dari teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.	3.2.1 Merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi. 3.2.2 Menentukan bagian identifikasi dan deskripsi bagian pada teks deskripsi yang disajikan. 3.2.3 Menelaah bagian struktur yang sesuai untuk melengkapi teks deskripsi yang dirumpangkan 3.2.4 Menentukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan tanda baca/ejaan.
4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur	4.2.1 Merencanakan penulisan teks deskripsi. 4.2.2 Menulis teks deskripsi dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/ tanda baca/ejaan.

dan aspek kebahasaan baik secara lisan dan tulis	
---	--

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian teks deskripsi dengan cermat.
2. Peserta didik mampu menjelaskan struktur teks deskripsi dengan tepat.
3. Peserta didik mampu membuat teks deskripsi sesuai dengan objek yang sudah disediakan dengan memperhatikan struktur teks deskripsi dengan benar.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian teks deskripsi
2. Ciri-ciri teks deskripsi
3. Struktur teks deskripsi
4. Kaidah kebahasaan teks deskripsi

C. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Kooperatif

Model : *Student Teams Achievement Divisions*

Metode : Diskusi, tanya jawab, dan Latihan

D. Media dan Alat

1. Media
 - a. Lembar kerja peserta didik
 - b. *Power point*
 - c. **Gambar**
2. Alat
 - a. Laptop
 - b. Proyektor

E. Sumber

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Internet

F. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

No.	Langkah Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memasuki kelas sambil mengucapkan salam. 2. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. 3. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik. 4. Pendidik memberikan penguatan kepada peserta didik terhadap apa saja manfaat dan tujuan dalam mempelajari materi teks deskripsi. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 5. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 6. Pendidik menjelaskan teknik dan aturan dalam mengerjakan soal yang ada di dalamnya. 7. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dikerjakan. 	20 menit

3.	Kegiatan Akhir	8. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 9. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa. 10. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.	5 menit
----	----------------	--	---------

PERTEMUAN KEDUA

No.	Langkah Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	1. Pendidik memasuki kelas sambil mengucapkan salam. 2. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama. 3. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik. 4. Pendidik memberikan penguatan kepada peserta didik terhadap apa saja manfaat dan tujuan dalam mempelajari materi teks deskripsi.	10 menit
2.	Kegiatan Inti	5. Pendidik menyajikan materi dengan bantuan PPT atau <i>power point</i> . 6. Pendidik menjelaskan materi mengenai teks deskripsi melalui <i>power point</i> .	20 menit

		<ol style="list-style-type: none">7. Pendidik membagi 6 kelompok dengan jumlah anggota masing-masing kelompok 5-6 orang.8. Pendidik meminta peserta didik untuk duduk bersama dengan kelompoknya, dan menyiapkan alat belajarnya.9. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.10. Pendidik melakukan diskusi dan tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan peserta didik mengenai teks deskripsi.11. Pendidik membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan sebuah gambar.12. Pendidik menjelaskan teknik dan aturan dalam mengerjakan LKPD yang telah disajikan.13. Peserta didik berdiskusi dan saling bekerja sama dalam mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah disediakan.14. Pendidik meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mengumpulkan hasil kerjanya.15. Peserta didik diminta untuk merapikan kembali meja dan	
--	--	---	--

		kursinya, kemudian duduk di tempat duduk seperti semula.	
3.	Kegiatan Akhir	<p>16. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>17. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</p> <p>18. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.</p>	5 menit

PERTEMUAN KETIGA

No.	Langkah Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Kegiatan awal	<p>1. Pendidik memasuki kelas sambil mengucapkan salam.</p> <p>2. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa bersama.</p> <p>3. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik.</p> <p>4. Deskripsi singkat mengenai materi yang akan dipelajari dan relevansi disampaikan kepada peserta didik.</p>	10 menit
2.	Kegiatan Inti	<p>5. Pendidik meminta peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya.</p> <p>6. Pendidik menyajikan materi dengan bantuan PPT atau <i>power point</i>.</p>	20 menit

		<p>7. Pendidik mengulas sedikit mengenai materi teks deskripsi.</p> <p>8. Pendidik meminta peserta didik untuk melanjutkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berdiskusi dengan kelompoknya.</p> <p>9. Setelah selesai diskusi, ketua kelompok menyampaikan hasil pembahasan kelompok.</p> <p>10. Peserta didik diminta untuk merapikan kembali meja dan kursinya, kemudian duduk di tempat duduk seperti semula.</p>	
3.	Kegiatan Akhir	<p>11. Pendidik meminta salah satu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>12. Pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</p> <p>13. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam.</p>	5 menit

G. Penilaian

No.	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen	Waktu	Keterangan
1.	Pengetahuan	Tertulis	Uraian	Ketika pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran
2.	Keterampilan	Tertulis	Uraian	Ketika pembelajaran	Penilaian pencapaian pembelajaran

Guru Bahasa Indonesia
SMP Negeri 2 Ciomas

Peneliti

Baban Robiansyah, S.Pd.
NIP 197210042005011006

Sinta Dwi Yuliani
NPM 032119044

4. Kalibrasi (Uji Coba Instrumen)

a. Pengujian Validasi

Uji validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004). Dengan kata lain, pengujian validasi dilakukan untuk mengukur suatu data dan mendapatkan data yang valid.

Adapun rumus yang digunakan peneliti dalam menguji validasi yaitu sebagai berikut:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan: r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir/item
 N = jumlah subyek
 X = skor suatu butir/item
 Y = skor total

Arikunto, (2005).

Nilai r kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} (r_{kritis}). Bila r_{hitung} dari rumus di atas lebih besar dari r_{tabel} maka butir tersebut valid, dan sebaliknya.

b. Perhitungan Reliabilitas

Sugiharto dan Situnjak (2006) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya di lapangan. Atau dengan kata lain, reliabilitas berupa suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur sejauh mana pengukuran suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang kali terhadap subjek dan kondisi yang sama.

Tinggi atau rendahnya reliabilitas, secara empiris ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut dengan nilai koefisien reliabilitas. Reliabilitas

yang tinggi dapat ditunjukkan dengan nilai r_{xx} mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum bahwa realibilitas dapat dikatakan sudah cukup memuaskan apabila ≥ 0.700 .

Perhitungan reliabilitas instrumen dalam penelitian menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrument penelitian berbentuk angket.

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_r^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan: r_{11} = reliabilitas yang dicari
 N = jumlah item pertanyaan yang diuji
 $\sum \sigma^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ^2 = varians total

Jika nilai $\alpha > 0.7$ artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika $\alpha > 0.80$ ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknakanya sebagai berikut:

Jika $\alpha > 0.90$ maka reliabilitas sempurna. Jika α antara 0.70–0.90 maka reliabilitas tinggi. Jika α 0.50–0.70 maka reliabilitas moderat. Jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitas rendah. Jika α rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran dengan tipe kooperatif. Model tersebut membentuk beberapa kelompok dalam suatu kelas, sehingga dapat menstimulus rasa kerja sama, saling menghargai, dan memiliki kebebasan untuk berpendapat. Dalam rancangan model tersebut pun terdapat penyajian *games* atau permainan akademik yang harus diselesaikan oleh tiap kelompok. Permainan yang disajikan memunculkan rasa senang pada peserta didik sehingga dapat memotivasi hingga meningkatkan

semangat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kelas.

b. Teks Deskripsi

Teks deskripsi yaitu salah satu teks yang memiliki kekhasan di dalam tulisannya. Dalam deskripsi, terdapat tujuan sosial dalam menggambarkan suatu objek tertentu, baik itu benda, keadaan, hewan, ataupun lainnya secara individual berdasarkan ciri fisiknya. Teks deskripsi yang disusun dengan baik oleh penulisnya dapat membuat pembaca seolah-olah dapat melihat bahkan merasakan apa yang telah digambarkan dalam tulisannya.

2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *teams games tournament* berupa pengelompokan belajar yang terdiri dari 5-6 anggota kelompok. Pengelompokan tersebut agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan bersama dengan kelompoknya. Setelah materi selesai disampaikan, terdapat penyajian *games* atau permainan akademik yang sudah disiapkan sebelumnya. Permainan yang disajikan tentunya harus sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Permainan yang digunakan berupa potongan gambar yang harus disusun agar menjadi gambar yang utuh, atau bisa disebut sebagai *puzzle*. Dalam *puzzle* berisi suatu objek berupa gambar kehidupan sehari-hari. Peserta didik harus menyelesaikan permainan bersama dengan anggota kelompoknya dengan secepat-cepatnya. Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan tepat dan cepat akan mendapatkan skor. Skor tertinggi akan mendapatkan sebuah penghargaan, yang di mana penghargaan tersebut akan menciptakan rasa senang pada peserta didik yang telah memenangkan permainan.

b. Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Keterampilan menulis teks deskripsi berupa keterampilan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas dalam menuliskan ide dan gagasan mengenai suatu objek yang disajikan. Dalam teks deskripsi memiliki

struktur yang mencakup judul, identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup atau kesimpulan. Adapun kaidah kebahasaan yang perlu diperhatikan meliputi menggunakan kata khusus, menggunakan kalimat rincian, menggunakan kata bersinonim, dan menggunakan kesan-kesan panca indera.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan terhadap data yang diperoleh dari hasil tes keterampilan menulis teks dalam penelitian ini berupa analisis statistik inferensial, analisis tersebut melalui tahapan sebagai berikut:

1. Mengetahui nilai dari hasil tes peserta didik untuk menentukan skor.

Untuk mengetahui nilai dari hasil tes peserta didik, skor diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$N = \frac{x}{STI} \times 100$$

Keterangan:

N	= Skor akhir
X	= Jumlah skor siswa
STI	= Skor total ideal
100	= Standar nilai yang digunakan

Nurgiantoro, (1994).

2. Menentukan nilai rata-rata kelas dengan menggunakan rumus.

Rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X	= <i>Mean</i> (rata-rata) yang kita cari
$\sum X$	= Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada
N	= Jumlah siswa

Sudjiono, (2012)

3. Menginterpretasikan nilai peserta didik dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 8
Kriteria Berdasarkan Tingkat Penguasaan Materi
Peserta Didik

No.	Interval Nilai	Presentase Ketercapaian	Interpretasi
1.	85-100	85%-100%	sangat mampu
2.	75-84	75%-84%	mampu
3.	60-74	60%-74%	cukup mampu
4.	40-59	40%-59%	kurang mampu
5.	0-39	0%-39%	tidak mampu

Nurgiyantoro, dkk. (2009)

4. Menghitung perbedaan *mean* dalam penelitian ini yaitu menggunakan *uji t-test* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$t = \frac{Mx - My}{\frac{\sqrt{(\sum x^2 + \sum y^2)(z+z)}}{(Nx + Ny - 2)(Nx Ny)}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata per kelas

X = Deviasi setiap nilai X2 dan X1

N = Banyaknya subjek

Y = Deviasi setiap nilai Y2 dan Y1

Arikunto, (2012)

5. Menentukan hasil perhitungan skor dan persentase angket dapat dilihat dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 9
Skoring Pada Angket

No.	Pilihan Kategori	Skor Kategori Positif	Skor Kategori Negatif
1.	Sangat Tidak Setuju	1	4
2.	Tidak Setuju	2	3
3.	Setuju	3	2
4.	Sangat Setuju	4	1

Tabel 3. 10
Kriteria Hasil Persentase Angket

Interval Persentase	Keterangan
0% - 24%	Sebagian kecil
25% - 49%	Hampir sebagian
50%	Sebagian
51% - 74%	Sebagian besar atau hampir seluruhnya
75% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Nurgiantoro, (2010)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan data-data hasil penelitian yang telah dilakukan. Data yang diperoleh berasal dari hasil tes pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dan hasil nontes dari kelas eksperimen. Tes terdiri dari prates dan postes, sedangkan nontes berupa angket. Tes dan nontes diberikan untuk mengetahui kemampuan serta kendala yang dialami oleh siswa dalam menulis teks deskripsi.

A. Deskripsi Data

Hasil penelitian yang diperoleh dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diberikan memiliki bentuk soal serta bobot penilaian yang sama, hanya dibedakan pada penggunaan model pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Prates diberikan ketika siswa belum diberikan perlakuan, sedangkan postes pada kelas eksperimen diberikan ketika siswa sudah diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* bermedia Gambar.

Selain data hasil tes, terdapat data hasil nontes berupa angket. Angket diberikan hanya pada kelas eksperimen, tujuannya agar mengetahui kendala yang dialami oleh siswa dalam menulis teks deskripsi.

1. Analisis Data Tes Kelas Eksperimen

a. Analisis Data Prates Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Eksperimen

Data tes hasil prates merupakan nilai dalam aspek pengetahuan dan keterampilan sebelum diberikan perlakuan. Data prates menulis teks deskripsi siswa di kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 1

Nilai Prates Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen

No.	Nama	Kriteria Penilaian			Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C			
1.	ASI	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
2.	ANL	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
3.	BAZ	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
4.	BJS	3	2	1	6	43	Kurang Mampu
5.	D	3	2	3	8	57	Kurang Mampu
6.	FN	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
7.	HK	3	2	1	6	43	Kurang Mampu
8.	IBY	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
9.	ISU	4	2	3	9	64	Cukup Mampu
10.	IN	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
11.	KA	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
12.	KI	3	2	1	6	43	Kurang Mampu
13.	LNY	4	2	1	7	50	Kurang Mampu
14.	MAM	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
15.	MR	3	4	1	8	57	Kurang Mampu
16.	MSAB	2	2	2	6	43	Kurang Mampu
17.	MARK	5	4	2	11	78	Mampu
18.	MGAS	4	2	1	7	50	Kurang Mampu
19.	MKAF	2	2	3	7	50	Kurang Mampu
20.	MA	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
21.	MAH	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
22.	MAFN	4	4	2	10	71	Cukup Mampu
23.	MAAH	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
24.	MDAF	4	4	3	11	78	Mampu
25.	MM	3	0	1	4	28	Tidak Mampu
26.	NF	3	2	3	8	57	Kurang Mampu
27.	NA	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
28.	RAK	3	2	1	6	43	Kurang Mampu
29.	RAN	4	4	3	11	78	Mampu
30.	RM	3	4	1	8	57	Kurang Mampu
31.	RPH	2	1	2	5	36	Tidak Mampu
Jumlah		98	83	47	228	1626	
Persentase		63%	54%	38%	53%	52%	
Rata-rata		3	2	1	7	52	
Nilai Tertinggi		5	4	3	11	78	
Nilai Terendah		2	0	1	4	28	

Keterangan:

A : Pengertian teks deskripsi

B : Struktur teks deskripsi

C : Kaidah kebahasaan teks deskripsi

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam prates pengetahuan kelas eksperimen yaitu 3 untuk pengertian teks deskripsi (A), 2 untuk struktur teks deskripsi (B), dan 1 untuk kaidah kebahasaan teks deskripsi (C), dengan skor rata-rata keseluruhan yaitu 7. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 52 dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 28. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa prates pengetahuan kelas eksperimen berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*.

Tabel 4. 2

Nilai Prates Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen

No.	Nama	Kriteria Penilaian				Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C	D			
1.	ASI	6	3	2	2	13	65	Cukup Mampu
2.	ANL	6	3	2	2	13	65	Cukup Mampu
3.	BAZ	6	2	1	1	10	50	Kurang Mampu
4.	BJS	2	2	2	2	8	40	Kurang Mampu
5.	D	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
6.	FN	3	3	1	1	8	40	Kurang Mampu
7.	HK	6	3	1	1	11	55	Kurang Mampu
8.	IBY	6	5	3	2	16	80	Mampu
9.	ISU	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
10.	IN	6	5	2	2	15	75	Mampu
11.	KA	5	3	1	1	10	50	Kurang Mampu
12.	KI	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
13.	LNY	2	2	2	2	8	40	Kurang Mampu
14.	MAM	5	3	3	3	14	70	Cukup Mampu
15.	MR	6	5	2	2	15	75	Mampu
16.	MSAB	6	3	2	2	13	65	Cukup Mampu
17.	MARK	5	5	3	3	16	80	Mampu
18.	MGAS	6	5	2	2	15	75	Mampu
19.	MKAF	3	2	1	1	7	35	Tidak Mampu

20.	MA	3	2	1	1	7	35	Tidak Mampu
21.	MAH	3	2	1	1	7	35	Tidak Mampu
22.	MAFN	6	3	2	2	13	65	Cukup Mampu
23.	MAAH	2	3	3	3	11	55	Kurang Mampu
24.	MDAF	2	2	2	2	8	40	Kurang Mampu
25.	MM	3	2	3	3	11	55	Kurang Mampu
26.	NF	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
27.	NA	3	2	1	1	7	35	Tidak Mampu
28.	RAK	2	2	1	1	6	30	Tidak Mampu
29.	RAN	6	5	3	2	16	80	Mampu
30.	RM	6	5	2	2	15	75	Mampu
31.	RPH	5	3	2	2	12	60	Cukup Mampu
Jumlah		135	96	60	58	349	1745	
Persentase		73%	52%	48%	47%	56%	56%	
Rata-rata		4	3	2	2	11	56	
Nilai tertinggi		6	5	3	3	17	85	
Nilai terendah		2	2	1	1	6	30	

Keterangan:

- A : Kesesuaian judul dengan isi
- B : Struktur teks deskripsi
- C : Pemilihan kosa kata
- D : Pemilihan tata bahasa

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam prates keterampilan kelas eksperimen yaitu 4 untuk kesesuaian judul dengan isi (A), 3 untuk struktur teks deskripsi (B), 2 untuk pemilihan kosa kata (C), dan 2 untuk pemilihan tata bahasa, dengan skor rata-rata keseluruhan yaitu 11. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 56 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 30. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa prates keterampilan kelas eksperimen berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*.

Tabel 4. 3

Data Keseluruhan Nilai Prates Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Interpretasi
1.	ASI	36	65	51	Kurang Mampu
2.	ANL	64	65	65	Cukup Mampu
3.	BAZ	36	50	43	Kurang Mampu
4.	BSJ	43	40	42	Kurang Mampu
5.	D	57	45	51	Kurang Mampu
6.	FN	46	40	43	Kurang Mampu
7.	HK	43	55	49	Kurang Mampu
8.	IBY	64	80	72	Cukup Mampu
9.	ISU	64	85	75	Mampu
10.	IN	36	75	56	Kurang Mampu
11.	KA	64	50	57	Kurang Mampu
12.	KI	43	45	44	Kurang Mampu
13.	LNy	50	40	45	Kurang Mampu
14.	MAM	64	70	67	Cukup Mampu
15.	MR	57	75	66	Cukup Mampu
16.	MSAB	43	65	54	Kurang Mampu
17.	MARK	78	80	79	Mampu
18.	MGAS	50	75	63	Cukup Mampu
19.	MKAF	50	35	43	Kurang Mampu
20.	MA	36	35	36	Tidak Mampu
21.	MAH	64	35	50	Kurang Mampu
22.	MAFN	71	65	68	Cukup Mampu
23.	MAAH	64	55	60	Cukup Mampu
24.	MDAF	78	40	59	Kurang Mampu
25.	MM	28	55	42	Kurang Mampu
26.	NF	57	45	51	Kurang Mampu
27.	NA	36	35	36	Tidak Mampu
28.	RAK	43	30	37	Tidak Mampu
29.	RAN	78	80	79	Mampu
30.	RM	57	75	66	Cukup Mampu
31.	RPH	36	60	48	Kurang Mampu
Jumlah		1636	1745	1692	
Persentase		53%	56%	55%	
Rata-rata		53	56	55	
Nilai tertinggi		78	85	79	
Nilai terendah		28	30	36	

Berdasarkan tabel di atas, data prates pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas eksperimen diperoleh dengan rata-rata nilai prates pengetahuan 53, rata-rata prates keterampilan 56, dan rata-rata nilai keseluruhan 55. Rata-rata nilai keseluruhan berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu* dalam memahami dan membuat teks deskripsi. Kemudian dari data prates pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh akan direkapitulasi dengan format tabel berdasarkan interval nilai, interval persentase, frekuensi, dan persentase yang telah ditentukan.

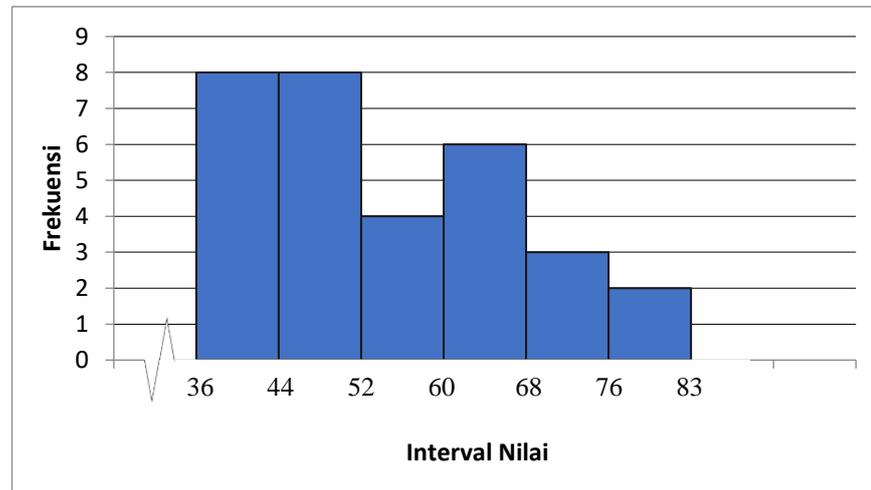
Tabel rekapitulasi analisis data hasil nilai prates pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 4
Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates
Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
36-43	36%-43%	8	26%
44-51	44%-51%	8	26%
52-59	52%-59%	4	13%
60-67	60%-67%	6	19%
68-75	68%-75%	3	10%
76-83	76%-83%	2	6%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil nilai prates kelas eksperimen, menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 8 siswa yang memperoleh interval nilai 36-43 dengan persentase 26%, kemudian sebanyak 8 siswa yang memperoleh interval nilai 44-51 dengan persentase 26%, sedangkan sebanyak 4 siswa yang memperoleh interval nilai 52-59 dengan persentase 13%, lalu sebanyak 6 siswa yang memperoleh interval nilai 60-67 dengan persentase 19%, selanjutnya sebanyak 3 siswa yang memperoleh interval nilai 68-75

dengan persentase 10% dan sebanyak 2 siswa yang memperoleh interval nilai 76-83 dengan persentase 6%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen dinyatakan *kurang mampu* menulis teks deskripsi.



Grafik 4. 1

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates

Kelas Eksperimen

b. Analisis Data Postes Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Eksperimen

Hasil postes merupakan nilai dalam aspek pengetahuan dan keterampilan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*. Data postes menulis teks deskripsi siswa di kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 5

Nilai Postes Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen

No.	Nama	Kriteria Penilaian			Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C			
1.	ASI	2	5	4	11	78	Mampu
2.	ANL	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
3.	BAZ	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
4.	BJS	3	3	4	10	71	Mampu
5.	D	3	4	4	11	78	Mampu
6.	FN	3	5	4	12	86	Sangat Mampu

7.	HK	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
8.	IBY	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
9.	ISU	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
10.	IN	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
11.	KA	3	4	1	8	57	Kurang Mampu
12.	KI	4	3	4	11	78	Mampu
13.	LNY	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
14.	MAM	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
15.	MR	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
16.	MSAB	2	5	4	11	78	Mampu
17.	MARK	5	5	4	14	100	Sangat Mampu
18.	MGAS	5	5	4	14	100	Sangat Mampu
19.	MKAF	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
20.	MA	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
21.	MAH	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
22.	MAFN	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
23.	MAAH	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
24.	MDAF	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
25.	MM	2	5	0	7	50	Kurang Mampu
26.	NF	4	5	1	10	71	Mampu
27.	NA	2	5	4	11	78	Mampu
28.	RAK	3	4	4	11	78	Mampu
29.	RAN	5	5	4	14	100	Sangat Mampu
30.	RM	5	5	4	14	100	Sangat Mampu
31.	RPH	2	4	4	10	71	Mampu
Jumlah		107	147	114	368	2627	
Persentase		69%	95%	92%	85%	85%	
Rata-rata		3	5	4	12	85	
Nilai tertinggi		5	5	4	14	100	
Nilai terendah		2	3	0	7	50	

Keterangan:

- A : Pengertian teks deskripsi
 B : Struktur teks deskripsi
 C : Kaidah kebahasaan teks deskripsi

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam postes pengetahuan kelas eksperimen yaitu 3 untuk pengertian teks deskripsi (A), 5 untuk struktur teks deskripsi (B), dan 4 untuk kaidah kebahasaan teks deskripsi (C), dengan skor rata-rata

keseluruhan yaitu 12. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 85 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa postes pengetahuan kelas eksperimen berada pada tingkat penguasaan *mampu*.

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa dalam postes siswa dinyatakan *mampu* memahami teks deskripsi jika dibandingkan dengan prates yang nilainya berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan ketika sudah dilakukan perlakuan atau *treatment*.

Tabel 4. 6

Nilai Postes Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Eksperimen

No.	Nama	Kriteria Penilaian				Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C	D			
1.	ASI	6	3	3	3	15	75	Mampu
2.	ANL	6	5	4	4	19	95	Sangat Mampu
3.	BAZ	6	3	3	3	15	75	Mampu
4.	BJS	6	2	2	2	12	55	Kurang Mampu
5.	D	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
6.	FN	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
7.	HK	6	5	2	3	16	80	Mampu
8.	IBY	6	2	3	3	14	65	Cukup Mampu
9.	ISU	6	3	3	3	15	75	Mampu
10.	IN	6	5	4	3	18	90	Sangat Mampu
11.	KA	6	2	3	2	13	65	Cukup Mampu
12.	KI	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
13.	LNK	6	5	2	3	16	80	Mampu
14.	MAM	5	2	3	3	13	65	Cukup Mampu
15.	MR	6	5	3	4	18	90	Sangat Mampu
16.	MSAB	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
17.	MARK	6	5	4	4	19	95	Sangat Mampu
18.	MGAS	6	5	3	3	17	90	Sangat Mampu
19.	MKAF	6	3	2	2	13	65	Cukup Mampu
20.	MA	6	3	3	3	15	75	Mampu
21.	MAH	6	3	3	3	15	75	Mampu
22.	MAFN	6	5	4	4	19	95	Sangat Mampu

23.	MAAH	6	5	4	3	18	90	Sangat Mampu
24.	MDAF	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
25.	MM	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
26.	NF	6	2	3	3	14	65	Cukup Mampu
27.	NA	6	2	3	3	14	65	Cukup Mampu
28.	RAK	6	5	2	3	16	80	Mampu
29.	RAN	6	5	4	3	18	90	Sangat Mampu
30.	RM	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
31.	RPH	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
Jumlah		185	125	94	94	498	2475	
Persentase		99%	67%	76%	76%	80%	80%	
Rata-rata		6	4	3	3	16	80	
Nilai tertinggi		6	5	4	4	19	95	
Nilai terendah		5	2	2	2	12	55	

Keterangan:

- A : Kesesuaian judul dengan isi
- B : Struktur teks deskripsi
- C : Pemilihan kosakata
- D : Pemilihan tata Bahasa

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam postes keterampilan kelas eksperimen yaitu 6 untuk kesesuaian judul dengan isi (A), 4 untuk struktur teks deskripsi (B), 3 untuk pemilihan kosa kata (C), dan 3 untuk pemilihan tata bahasa, dengan skor rata-rata keseluruhan yaitu 16. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 80 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa prates keterampilan kelas eksperimen berada pada tingkat penguasaan *sangat mampu*.

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa dalam postes siswa dinyatakan *sangat mampu* menulis teks deskripsi sehingga mengalami peningkatan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan prates yang nilainya berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan ketika sudah dilakukan perlakuan atau *treatment*.

Tabel 4. 7

Data Keseluruhan Nilai Postes Kelas Eksperimen

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Interpretasi
1.	ASI	78	75	77	Mampu
2.	ANL	93	95	94	Sangat Mampu
3.	BAZ	86	75	81	Mampu
4.	BSJ	71	55	63	Cukup Mampu
5.	D	78	85	82	Mampu
6.	FN	86	85	86	Sangat Mampu
7.	HK	93	80	87	Sangat Mampu
8.	IBY	93	65	79	Mampu
9.	ISU	93	75	84	Mampu
10.	IN	86	90	88	Sangat Mampu
11.	KA	57	65	61	Cukup Mampu
12.	KI	78	85	82	Mampu
13.	LNY	86	80	83	Mampu
14.	MAM	93	65	79	Mampu
15.	MR	93	90	92	Sangat Mampu
16.	MSAB	78	85	82	Mampu
17.	MARK	100	95	98	Sangat Mampu
18.	MGAS	100	90	95	Sangat Mampu
19.	MKAF	86	65	76	Mampu
20.	MA	93	75	84	Mampu
21.	MAH	86	75	81	Mampu
22.	MAFN	93	95	94	Sangat Mampu
23.	MAAH	93	90	92	Sangat Mampu
24.	MDAF	86	85	86	Sangat Mampu
25.	MM	50	85	68	Cukup Mampu
26.	NF	71	65	68	Cukup Mampu
27.	NA	78	65	72	Cukup Mampu
28.	RAK	78	80	79	Mampu
29.	RAN	100	90	95	Sangat Mampu
30.	RM	100	85	93	Sangat Mampu
31.	RPH	71	85	78	Mampu
Jumlah		2627	2475	2551	
Persentase		85%	80%	82%	
Rata-rata		85	80	82	
Nilai tertinggi		100	95	98	
Nilai terendah		50	55	61	

Berdasarkan tabel di atas, data postes pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas eksperimen diperoleh dengan rata-rata nilai pengetahuan 85, rata-rata nilai keterampilan 80, dan rata-rata nilai keseluruhan 82. Rata-rata keseluruhan tersebut berada pada tingkat kemampuan *mampu* dalam memahami dan membuat teks deskripsi. Kemudian dari data postes pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh akan direkapitulasi dengan format tabel berdasarkan interval nilai, interval persentase, frekuensi, dan persentase yang telah ditentukan.

Tabel rekapitulasi analisis data hasil nilai postes pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

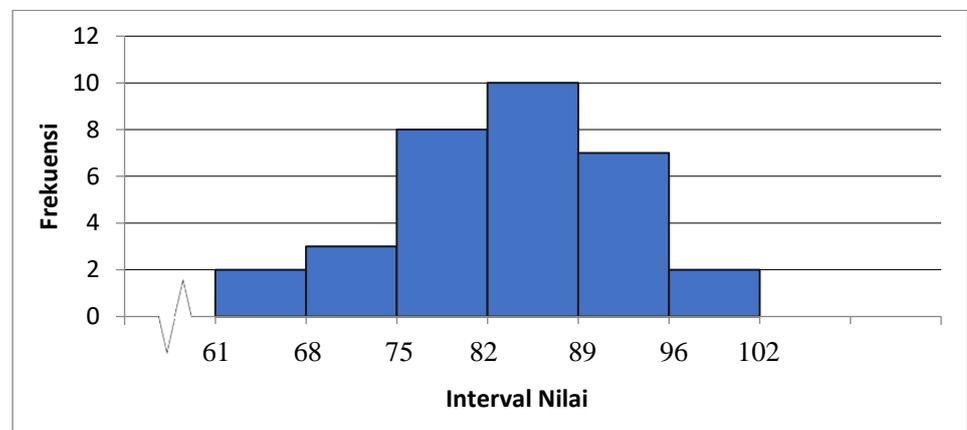
Tabel 4. 8
Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes
Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
61-67	61%-67%	2	6%
68-74	68%-74%	3	10%
75-81	75%-81%	8	26%
82-88	82%-88%	10	32%
89-95	89%-95%	7	23%
96-102	96-102%	1	3%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil nilai postes kelas eksperimen, menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 2 siswa yang memperoleh interval nilai 61-67 dengan persentase 6%, kemudian sebanyak 3 siswa yang memperoleh interval nilai 68-74 dengan persentase 10%, sedangkan sebanyak 8 siswa yang memperoleh interval nilai 75-81 dengan persentase 26%, lalu sebanyak 10 siswa yang memperoleh interval nilai 82-88 dengan persentase 32%, selanjutnya sebanyak 7 siswa yang memperoleh interval nilai 89-95

dengan persentase 23% dan sebanyak 1 siswa yang memperoleh interval nilai 96-102 dengan persentase 3%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian siswa di kelas eksperimen dinyatakan *mampu* menulis teks deskripsi.

Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen dinyatakan *mampu* menulis teks deskripsi. Hal tersebut diperoleh setelah diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*.



Grafik 4. 2

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes

Kelas Eksperimen

2. Analisis Data Tes Kelas Kontrol

a. Analisis Data Prates Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Kontrol

Hasil prates merupakan nilai dalam aspek pengetahuan dan keterampilan sebelum diberikan perlakuan. Data prates menulis teks deskripsi siswa di kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 9

Nilai Prates Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Kontrol

No.	Nama	Kriteria Penilaian			Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C			
1.	AD	5	4	4	13	93	Sangat Mampu
2.	APF	2	4	2	8	57	Kurang Mampu
3.	AAI	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
4.	AIM	4	4	2	10	71	Cukup Mampu
5.	AKH	4	3	1	8	57	Kurang Mampu
6.	AKE	4	3	1	8	57	Kurang Mampu
7.	BSW	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
8.	CSPWN	3	3	1	7	50	Kurang Mampu
9.	DM	4	3	1	8	57	Kurang Mampu
10.	DRN	4	3	2	7	50	Kurang Mampu
11.	DF	2	4	1	7	50	Kurang Mampu
12.	EM	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
13.	FNI	3	3	1	7	50	Kurang Mampu
14.	HHM	4	3	1	8	57	Kurang Mampu
15.	IAN	3	3	1	7	50	Kurang Mampu
16.	KA	4	3	1	8	57	Kurang Mampu
17.	LZA	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
18.	MHAF	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
19.	MDN	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
20.	MGS	3	3	2	8	57	Kurang Mampu
21.	MRF	5	4	2	11	78	Mampu
22.	MRS	4	2	1	7	50	Kurang Mampu
23.	MFR	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
24.	NRA	3	2	1	6	43	Kurang Mampu
25.	NAA	2	2	1	5	36	Tidak Mampu
26.	RS	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
27.	RTFN	5	2	1	8	57	Kurang Mampu
28.	SKJI	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
29.	SAPH	4	2	1	7	50	Kurang Mampu
30.	SNAF	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
31.	SA	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
Jumlah		108	102	45	253	1803	
Persentase		70%	66%	36%	58%	58%	
Rata-rata		3	3	1	8	58	
Nilai tertinggi		5	4	4	13	93	
Nilai terendah		2	2	1	5	36	

Keterangan:

A : Pengertian teks deskripsi

B : Struktur teks deskripsi

C : Kaidah kebahasaan teks deskripsi

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam prates pengetahuan kelas kontrol yaitu 3 untuk pengertian teks deskripsi (A), 3 untuk struktur teks deskripsi (B), dan 1 untuk kaidah kebahasaan teks deskripsi (C), dengan skor rata-rata keseluruhan yaitu 8. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 58 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 36. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa prates pengetahuan kelas kontrol berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*.

Tabel 4. 10

Nilai Prates Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Kontrol

No.	Nama	Kriteria Penilaian				Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C	D			
1.	AD	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
2.	APF	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
3.	AAI	6	3	2	2	13	75	Mampu
4.	AIM	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
5.	AKH	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
6.	AKE	2	2	1	1	6	30	Tidak Mampu
7.	BSW	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
8.	CSPWN	6	2	2	2	12	60	Cukup Mampu
9.	DM	6	4	2	3	15	75	Mampu
10.	DRN	5	2	2	3	12	60	Cukup Mampu
11.	DF	3	2	2	3	10	50	Kurang Mampu
12.	EM	6	5	2	3	16	80	Mampu
13.	FNI	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
14.	HHM	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
15.	IAN	4	2	3	2	11	55	Kurang Mampu
16.	KA	6	5	3	3	18	85	Sangat Mampu
17.	LZA	6	3	3	2	14	70	Cukup Mampu
18.	MHAF	6	5	2	3	16	80	Mampu

19.	MDN	6	2	3	2	13	65	Cukup Mampu
20.	MGS	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
21.	MRF	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
22.	MRS	2	2	1	1	6	30	Tidak Mampu
23.	MFR	2	2	2	3	8	40	Kurang Mampu
24.	NRA	2	2	3	2	9	45	Kurang Mampu
25.	NAA	5	2	1	1	9	45	Kurang Mampu
26.	RS	4	2	3	2	11	55	Kurang Mampu
27.	RTFN	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
28.	SKJI	2	3	3	3	8	40	Kurang Mampu
29.	SAPH	6	3	3	3	15	75	Mampu
30.	SNAF	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
31.	SA	6	3	3	2	14	70	Cukup Mampu
Jumlah		143	81	73	69	363	1820	
Persentase		77%	44%	59%	56%	59%	59%	
Rata-rata		5	3	2	2	12	59	
Nilai tertinggi		6	5	3	3	18	85	
Nilai terendah		2	2	1	1	6	30	

Keterangan:

- A : Kesesuaian judul dengan isi
- B : Struktur teks deskripsi
- C : Pemilihan kosa kata
- D : Pemilihan tata bahasa

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam prates keterampilan kelas kontrol yaitu 5 untuk kesesuaian judul dengan isi (A), 3 untuk struktur teks deskripsi (B), 2 untuk pemilihan kosa kata (C), dan 2 untuk pemilihan tata bahasa, dengan skor rata-rata keseluruhan yaitu 12. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 59 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 30. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa prates keterampilan kelas kontrol berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*.

Tabel 4. 11

Data Keseluruhan Nilai Prates Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Interpretasi
1.	AD	93	55	74	Cukup Mampu
2.	APF	57	45	51	Kurang Mampu
3.	AAI	64	75	70	Cukup Mampu
4.	AIM	71	55	63	Cukup Mampu
5.	AKH	57	55	56	Kurang Mampu
6.	AKE	57	30	44	Kurang Mampu
7.	BSW	36	60	48	Kurang Mampu
8.	CSPWN	50	60	55	Kurang Mampu
9.	DM	57	75	66	Cukup Mampu
10.	DRN	50	60	55	Kurang Mampu
11.	DF	50	50	50	Kurang Mampu
12.	EM	64	80	72	Cukup Mampu
13.	FNI	50	85	68	Cukup Mampu
14.	HHM	57	55	56	Kurang Mampu
15.	IAN	50	55	53	Kurang Mampu
16.	KA	57	85	71	Cukup Mampu
17.	LZA	64	70	67	Cukup Mampu
18.	MHAF	64	80	72	Cukup Mampu
19.	MDN	64	65	65	Cukup Mampu
20.	MGS	57	60	59	Kurang Mampu
21.	MRF	78	45	62	Cukup Mampu
22.	MRS	50	30	40	Kurang Mampu
23.	MFR	64	40	52	Kurang Mampu
24.	NRA	43	45	44	Kurang Mampu
25.	NAA	36	45	41	Kurang Mampu
26.	RS	64	55	60	Cukup Mampu
27.	RTFN	57	60	59	Kurang Mampu
28.	SKJI	64	40	52	Kurang Mampu
29.	SAPH	50	75	63	Cukup Mampu
30.	SNAF	64	60	62	Cukup Mampu
31.	SA	64	70	67	Cukup Mampu
Jumlah		1803	1820	1812	
Persentase		58%	59%	58%	
Rata-rata		58	59	58	
Nilai tertinggi		93	85	74	
Nilai terendah		36	30	40	

Berdasarkan tabel di atas, data prates pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas kontrol diperoleh dengan rata-rata nilai pengetahuan 58, rata-rata nilai keterampilan 59, dan rata-rata nilai keseluruhan 58. Rata-rata nilai keseluruhan tersebut berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu* dalam memahami dan membuat teks deskripsi. Kemudian dari data prates pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh akan direkapitulasi dengan format tabel berdasarkan interval nilai, interval persentase, frekuensi, dan persentase yang telah ditentukan.

Tabel rekapitulasi analisis data hasil nilai prates pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas kontrol adalah sebagai berikut.

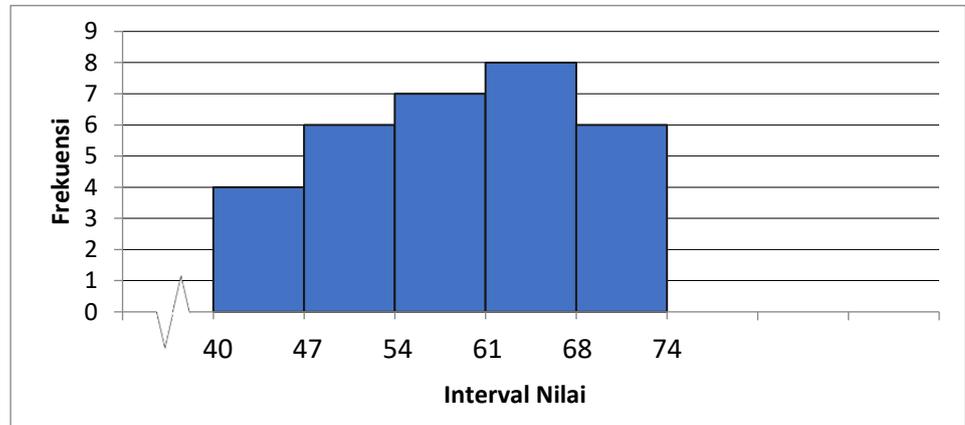
Tabel 4. 12

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Kontrol

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
40-46	40%-46%	4	13%
47-53	47%-53%	6	19%
54-60	54%-60%	7	23%
61-67	61%-67%	8	26%
68-74	68%-74%	6	19%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil nilai prates kelas kontrol, menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 4 siswa yang memperoleh interval nilai 40-46 dengan persentase 13%, kemudian sebanyak 6 siswa yang memperoleh interval nilai 47-53 dengan persentase 19%, sedangkan sebanyak 7 siswa yang memperoleh interval nilai 54-60 dengan persentase 23%, lalu sebanyak 8 siswa yang memperoleh interval nilai 61-67 dengan persentase 26%, dan sebanyak 6 siswa yang memperoleh interval nilai 68-74 dengan persentase 19%.

Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian siswa di kelas kontrol dinyatakan *cukup mampu* menulis teks deskripsi pada saat tes sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*.



Grafik 4. 3

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates

Kelas Kontrol

b. Analisis Data Postes Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Kontrol

Hasil postes merupakan nilai dalam aspek pengetahuan dan keterampilan setelah diberikah perlakuan berupa penggunaan model *Student Teams Achievement Division* bermedia Gambar. Data postes menulis teks deskripsi siswa di kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 13

Nilai Postes Pengetahuan Teks Deskripsi Kelas Kontrol

No.	Nama	Kriteria Penilaian			Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C			
1.	AD	3	4	4	11	78	Mampu
2.	APF	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
3.	AAI	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
4.	AIM	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
5.	AKH	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
6.	AKE	4	3	4	11	78	Mampu
7.	BSW	4	5	3	12	86	Sangat Mampu

8.	CSPWN	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
9.	DM	4	4	4	12	86	Sangat Mampu
10.	DRN	3	4	4	11	78	Mampu
11.	DF	4	4	4	12	86	Sangat Mampu
12.	EM	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
13.	FNI	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
14.	HHM	4	4	1	9	64	Cukup Mampu
15.	IAN	4	2	1	7	50	Kurang Mampu
16.	KA	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
17.	LZA	5	4	4	13	93	Sangat Mampu
18.	MHAF	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
19.	MDN	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
20.	MGS	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
21.	MRF	5	2	4	11	78	Mampu
22.	MRS	4	2	4	10	71	Cukup Mampu
23.	MFR	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
24.	NRA	3	4	2	9	64	Cukup Mampu
25.	NAA	2	4	3	9	64	Cukup Mampu
26.	RS	3	5	4	12	86	Sangat Mampu
27.	RTFN	5	4	4	13	93	Sangat Mampu
28.	SKJI	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
29.	SAPH	4	4	3	11	78	Mampu
30.	SNAF	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
31.	SA	4	5	4	13	93	Sangat Mampu
Jumlah		115	134	113	362	2586	
Persentase		74%	86%	91%	83%	83%	
Rata-rata		4	4	4	12	83	
Nilai tertinggi		5	5	4	13	93	
Nilai terendah		2	2	1	7	50	

Keterangan:

- A : Pengertian teks deskripsi
- B : Struktur teks deskripsi
- C : Kaidah kebahasaan teks deskripsi

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam postes pengetahuan kelas kontrol yaitu 4 untuk pengertian teks deskripsi (A), 4 untuk struktur teks deskripsi (B), dan 4 untuk kaidah kebahasaan teks deskripsi (C), dengan skor rata-rata

keseluruhan yaitu 12. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 83 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 50. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa postes pengetahuan kelas kontrol berada pada tingkat penguasaan *mampu*.

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa dalam postes siswa dinyatakan *mampu* memahami teks deskripsi sehingga mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan prates yang nilainya berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*.

Tabel 4. 14

Nilai Postes Keterampilan Teks Deskripsi Kelas Kontrol

No.	Nama	Kriteria Penilaian				Skor	Nilai	Interpretasi
		A	B	C	D			
1.	AD	6	2	2	2	12	60	Cukup Mampu
2.	APF	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
3.	AAI	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
4.	AIM	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
5.	AKH	3	2	3	2	10	50	Kurang Mampu
6.	AKE	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
7.	BSW	2	2	2	2	8	40	Kurang Mampu
8.	CSPWN	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
9.	DM	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
10.	DRN	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
11.	DF	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
12.	EM	5	2	3	3	13	65	Cukup Mampu
13.	FNI	5	2	3	3	13	65	Cukup Mampu
14.	HHM	5	2	2	3	12	60	Cukup Mampu
15.	IAN	5	2	2	3	12	60	Cukup Mampu
16.	KA	6	3	3	2	14	70	Cukup Mampu
17.	LZA	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
18.	MHAF	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
19.	MDN	5	2	2	2	11	55	Kurang Mampu
20.	MGS	5	3	3	2	13	65	Cukup Mampu
21.	MRF	4	2	2	2	10	50	Kurang Mampu
22.	MRS	2	2	1	1	6	30	Tidak Mampu
23.	MFR	6	3	3	3	15	75	Mampu
24.	NRA	5	2	2	3	12	60	Cukup Mampu

25.	NAA	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
26.	RS	5	2	3	2	12	60	Cukup Mampu
27.	RTFN	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
28.	SKJI	5	3	3	3	14	70	Cukup Mampu
29.	SAPH	5	3	3	3	14	70	Cukup Mampu
30.	SNAF	3	2	2	2	9	45	Kurang Mampu
31.	SA	6	5	3	3	17	85	Sangat Mampu
Jumlah		144	76	76	72	368	1840	
Persentase		77%	41%	61%	58%	59%	59%	
Rata-rata		5	2	2	2	12	59	
Nilai tertinggi		6	5	3	3	17	85	
Nilai terendah		2	2	1	1	6	30	

Keterangan:

- A : Kesesuaian judul dengan isi
- B : Struktur teks deskripsi
- C : Pemilihan kosakata
- D : Pemilihan tata Bahasa

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diperoleh dalam postes keterampilan kelas kontrol yaitu 5 untuk kesesuaian judul dengan isi (A), 2 untuk struktur teks deskripsi (B), 2 untuk pemilihan kosa kata (C), dan 2 untuk pemilihan tata bahasa, dengan skor rata-rata keseluruhan yaitu 11,9. Dari skor yang telah diperoleh, rata-rata nilai keseluruhan yaitu sebesar 59 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 30. Jadi, berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa postes keterampilan kelas kontrol berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*.

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa dalam postes siswa dinyatakan *kurang mampu* menulis teks deskripsi sehingga tidak mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan prates yang nilainya berada pada tingkat penguasaan *kurang mampu*. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan atau *treatment*, tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, sehingga siswa masih dinyatakan *kurang mampu*.

Tabel 4. 15

Data Keseluruhan Nilai Postes Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan	Nilai Akhir	Interpretasi
1.	AD	78	60	69	Cukup Mampu
2.	APF	86	55	71	Cukup Mampu
3.	AAI	86	55	71	Cukup Mampu
4.	AIM	93	45	69	Cukup Mampu
5.	AKH	93	50	72	Cukup Mampu
6.	AKE	78	55	67	Cukup Mampu
7.	BSW	86	40	63	Cukup Mampu
8.	CSPWN	86	55	71	Cukup Mampu
9.	DM	86	45	66	Cukup Mampu
10.	DRN	78	60	69	Cukup Mampu
11.	DF	86	45	66	Cukup Mampu
12.	EM	86	65	76	Mampu
13.	FNI	93	65	79	Mampu
14.	HHM	64	60	62	Cukup Mampu
15.	IAN	50	60	55	Kurang Mampu
16.	KA	93	70	82	Mampu
17.	LZA	93	85	89	Sangat Mampu
18.	MHAF	93	60	77	Mampu
19.	MDN	93	55	74	Cukup Mampu
20.	MGS	86	65	76	Mampu
21.	MRF	78	50	64	Cukup Mampu
22.	MRS	71	30	51	Kurang Mampu
23.	MFR	86	75	81	Mampu
24.	NRA	64	60	62	Cukup Mampu
25.	NAA	64	60	62	Cukup Mampu
26.	RS	86	60	73	Cukup Mampu
27.	RTFN	93	85	89	Sangat Mampu
28.	SKJI	93	70	82	Mampu
29.	SAPH	78	70	74	Cukup Mampu
30.	SNAF	93	45	69	Cukup Mampu
31.	SA	93	85	89	Sangat Mampu
Jumlah		2586	1840	2220	
Persentase		83%	59%	72%	
Rata-rata		83	59	72	
Nilai tertinggi		93	85	89	
Nilai terendah		50	30	51	

Berdasarkan tabel di atas, data postes pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas kontrol diperoleh dengan rata-rata nilai pengetahuan 83, rata-rata nilai keterampilan 59, dan rata-rata nilai keseluruhan 72. Rata-rata nilai keseluruhan tersebut berada pada tingkat kemampuan *cukup mampu* dalam memahami dan membuat teks deskripsi. Kemudian dari data postes pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh akan direkapitulasi dengan format tabel berdasarkan interval nilai, interval persentase, frekuensi, dan, persentase yang telah ditentukan.

Tabel rekapitulasi analisis data hasil nilai postes pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 16

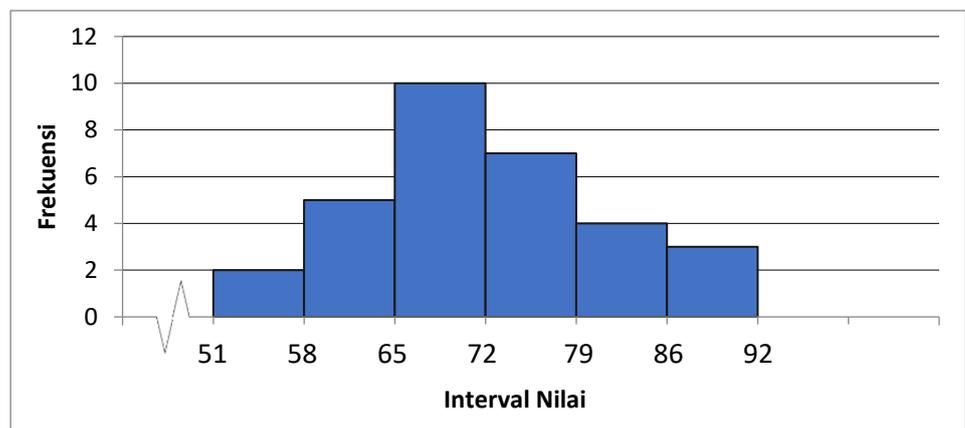
Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes Kelas Kontrol

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
51-57	51%-57%	2	6%
58-64	58%-64%	5	16%
65-71	65%-71%	10	32%
72-78	72%-78%	7	23%
79-85	79%-85%	4	13%
86-92	86%-92%	3	10%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil nilai postes kelas kontrol, menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 2 siswa yang memperoleh interval nilai 51-57 dengan persentase 6%, kemudian sebanyak 5 siswa yang memperoleh interval nilai 58-64 dengan persentase 16%, sedangkan sebanyak 10 siswa yang memperoleh interval nilai 65-71 dengan persentase 32%, lalu sebanyak 7 siswa yang memperoleh interval nilai 72-78 dengan persentase 12%, selanjutnya sebanyak 4 siswa yang memperoleh interval nilai 79-85 dengan persentase 13% dan sebanyak 3 siswa yang memperoleh

interval nilai 86-92 dengan persentase 10%. Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian siswa di kelas kontrol dinyatakan *cukup mampu* menulis teks deskripsi.

Dari data yang telah diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen dinyatakan *cukup mampu* menulis teks deskripsi pada saat tes setelah diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* bermedia Gambar. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan ketika sudah dilakukan perlakuan atau *treatment*.



Grafik 4. 4

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Postes

Kelas Kontrol

3. Perbandingan *Mean* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut ini disajikan data berisi perbandingan *mean* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam materi teks deskripsi.

Tabel 4. 17
Perbandingan *Mean* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dalam Materi Teks Deskripsi

KELAS EKSPERIMEN					KELAS KONTROL				
Subjek	Prates	Postes	Beda		Subjek	Prates	Postes	Beda	
No.	X1	X2	X	X2	No.	Y1	Y2	X	Y2
1.	51	77	26	676	1.	74	69	5	25
2.	65	94	29	841	2.	51	71	20	400
3.	43	81	38	1444	3.	70	71	1	1
4.	42	63	21	441	4.	63	69	6	36
5.	51	82	31	961	5.	56	72	16	256
6.	43	86	43	1849	6.	44	67	23	529
7.	49	87	38	1444	7.	48	63	15	225
8.	72	79	7	49	8.	55	71	16	256
9.	75	84	9	81	9.	66	66	0	0
10.	56	88	32	1024	10.	55	69	14	196
11.	57	61	4	16	11.	50	66	16	256
12.	44	82	38	1444	12.	72	76	4	16
13.	45	83	38	1444	13.	68	79	11	121
14.	67	79	12	144	14.	56	62	6	36
15.	66	92	26	676	15.	53	55	2	4
16.	54	82	28	784	16.	71	82	11	121
17.	79	98	19	361	17.	67	89	22	484
18.	63	95	32	1024	18.	72	77	5	25
19.	43	76	33	1089	19.	65	74	9	81
20.	36	84	48	2304	20.	59	76	17	289
21.	50	81	31	961	21.	62	64	2	4
22.	68	94	26	676	22.	40	51	11	121
23.	60	92	32	1024	23.	52	81	29	841
24.	59	86	27	729	24.	44	62	18	324
25.	42	68	26	676	25.	41	62	21	441
26.	51	68	17	289	26.	60	73	13	169
27.	36	72	36	1296	27.	59	89	30	900
28.	37	79	42	1764	28.	52	82	30	900
29.	79	95	16	256	29.	63	74	11	121
30.	66	93	27	729	30.	62	69	7	49
31.	48	78	30	900	31.	67	89	22	484
Jumlah	1697	2559	862	27396		1817	2220	403	7711
Mean	54,74	82,55	27,81	883,74		58,61	71,61	13	248,74

Tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam materi teks deskripsi dengan keterangan sebagai berikut.

$\sum X_1$	= 1697	$\sum Y_1$	= 1817
(Jumlah nilai prates kelas eksperimen)		(Jumlah nilai prates kelas kontrol)	
$\sum X_2$	= 2559	$\sum Y_2$	= 2220
(Jumlah nilai postes kelas eksperimen)		(Jumlah nilai postes kelas kontrol)	
X	= 862	Y	= 403
(Jumlah beda di kelas eksperimen)		(Jumlah beda di kelas kontrol)	
X^2	= 27396	Y^2	= 7711
(Beda dikuadratkan di kelas eksperimen)		(Beda dikuadratkan di kelas kontrol)	

Untuk mendapatkan nilai rata-rata dalam mengetahui uji tes, maka perlu diperoleh nilai sebagai berikut.

M_x	= $\frac{\sum X}{N}$	M_y	= $\frac{\sum Y}{N}$
M_x	= $\frac{862}{31} = 27,80$	M_y	= $\frac{403}{31} = 13$

Setelah mendapatkan nilai rata-rata yang digunakan untuk mengetahui uji tes, maka perlu diperoleh nilai sebagai berikut.

$\sum X^+ = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$	$\sum Y^+ = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}$
= $27396 - \frac{(862)^2}{31}$	= $7711 - \frac{(403)^2}{31}$
= $27396 - \frac{743.044}{31}$	= $7711 - \frac{162.409}{31}$
= $27396 - 23.969,1$	= $7711 - 5239$
= 3426,1	= 2472

Selanjutnya data di atas dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{27,80 - 13}{\sqrt{\left(\frac{3426,1 + 2472}{31 + 31 - 2}\right) \left(\frac{1}{31} + \frac{1}{31}\right)}} \\
 &= \frac{14,8}{\sqrt{\left(\frac{5898,1}{60}\right) (0,03 + 0,03)}} \\
 &= \frac{14,8}{\sqrt{(98,3)(0,06)}} \\
 t &= \frac{14,8}{\sqrt{58981}} \\
 \text{thitung} &= \frac{14,8}{2,42} = 6,11
 \end{aligned}$$

Setelah diketahui nilai t-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka ditentukan nilai d.b. (derajat kebebasan) sebagai berikut.

$$\text{Nilai Probabilitas} = 5\% (0,05) \text{ dan } 1\% (0,01)$$

$$K = 2$$

$$\begin{aligned}
 \text{d.b.} &= (N_x + N_y - 2) \\
 &= (31 + 31 - 2) \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 T_{\text{tabel } 5\%} &= \text{TINV}(0,05; \text{d.b.}) \\
 &= \text{TINV}(0,05; 60) \\
 &= 1,67
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 T_{\text{tabel } 1\%} &= \text{TINV}(0,01; \text{d.b.}) \\
 &= \text{TINV}(0,01; 60) \\
 &= 2,39
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari perhitunga tersebut diperoleh t_0 (t_{hitung}) 6,11 dan hasil d.b. 60. Dengan demikian dijabarkan sebagai berikut.

1. Pada taraf signifikan 5% t_t (tabel) = 1,67
2. Pada taraf signifikan 1% t_t (tabel) = 2,39

Dari data di atas diperoleh hasil t_o (t_{hitung}) = 6,11, sedangkan t_t (tabel) = 1,67 dan 2,39, maka t_o (t_{hitung}) lebih besar dari t_t (tabel) pada taraf signifikan 5% maupun 1% apabila dituliskan menjadi $(1,67 < 6,11 > 2,39)$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari hasil keterampilan menulis teks deskripsi dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*.

4. Analisis Data Nontes Kelas Eksperimen

Hasil nontes yang diberikan kepada responden yaitu berupa angket. Angket diberikan kepada 31 siswa dalam kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pada saat pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kendala yang dialami dalam menulis teks deskripsi maupun pada saat pembelajaran. Pada setiap butir pertanyaan dan jawaban dianalisis dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 18

**Kendala Menuangkan Ide atau Gagasan Dalam Menulis
Teks Deskripsi**

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
1.	a. Sangat Tidak Setuju	4	3	12	10%
	b. Tidak Setuju	3	22	66	71%
	c. Setuju	2	6	12	19%
	d. Sangat Setuju	1	0	0	0%
	Jumlah		31	90	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 3 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 10% untuk jumlah skor 12, sedangkan sebanyak 22 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 71% untuk jumlah skor 66, kemudian sebanyak 6 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 19% untuk jumlah skor 12, dan tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat menuangkan ide atau gagasan dalam menulis teks deskripsi.

Tabel 4. 19

Kendala Menentukan Judul Dalam Menulis Teks Deskripsi

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
2.	a. Sangat Tidak Setuju	4	10	40	32%
	b. Tidak Setuju	3	18	54	58%
	c. Setuju	2	3	6	10%
	d. Sangat Setuju	1	0	0	0%
	Jumlah		31	100	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 10 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 32% untuk jumlah skor 40, lalu sebanyak 18 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 58% untuk jumlah skor 54, kemudian sebanyak 3 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 10% untuk jumlah skor 6, dan tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat menentukan judul dalam menulis teks deskripsi.

Tabel 4. 20

Kendala Menentukan Identifikasi Dalam Menulis Teks Deskripsi

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
3.	a. Sangat Tidak Setuju	4	3	12	10%
	b. Tidak Setuju	3	22	66	71%
	c. Setuju	2	6	12	19%
	d. Sangat Setuju	1	0	0	0%
	Jumlah		31	90	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 3 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 10% untuk jumlah skor 12, sedangkan sebanyak 22 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 71% untuk jumlah skor 66, kemudian sebanyak 6 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 19% untuk jumlah skor 12, dan tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat menentukan identifikasi dalam menulis teks deskripsi.

Tabel 4. 21

Kendala Menentukan Deskripsi Bagian Dalam Menulis Teks Deskripsi

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
4.	a. Sangat Tidak Setuju	4	11	44	36%
	b. Tidak Setuju	3	19	57	61%
	c. Setuju	2	1	2	3%
	d. Sangat Setuju	1	0	0	0%
	Jumlah		31	103	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 11 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 36% untuk jumlah skor 44, sedangkan sebanyak 19 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 61% untuk jumlah skor 57, kemudian sebanyak 1 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 3% untuk jumlah skor 2, dan tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat menentukan deskripsi bagian dalam menulis teks deskripsi.

Tabel 4. 22

**Kendala Menentukan Penutup atau Kesimpulan Dalam Menulis
Teks Deskripsi**

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
5.	a. Sangat Tidak Setuju	4	6	24	19%
	b. Tidak Setuju	3	22	66	71%
	c. Setuju	2	2	4	7%
	d. Sangat Setuju	1	1	1	3%
	Jumlah		31	95	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 6 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 19% untuk jumlah skor 24, sedangkan sebanyak 22 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 71% untuk jumlah skor 66, kemudian sebanyak 2 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 7% untuk jumlah skor 4, dan sebanyak 1 siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan persentase 3% untuk jumlah skor 1.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat menentukan penutup atau kesimpulan dalam menulis teks deskripsi.

Tabel 4. 23
Kendala Menentukan Kaidah Kebahasaan Dalam Menulis
Teks Deskripsi

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
6.	a. Sangat Tidak Setuju	4	4	16	13%
	b. Tidak Setuju	3	9	18	29%
	c. Setuju	2	17	51	55%
	d. Sangat Setuju	1	1	1	3%
	Jumlah		31	86	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 4 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 13% untuk jumlah skor 16, sedangkan sebanyak 9 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 29% untuk jumlah skor 18, kemudian sebanyak 17 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 55% untuk jumlah skor 51, dan sebanyak 1 siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan persentase 3% untuk jumlah skor 1.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa mengalami kendala pada saat menentukan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi.

Tabel 4. 24
Kendala Saat Berdiskusi Bersama Teman Kelompok

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
7.	a. Sangat Tidak Setuju	4	11	44	36%
	b. Tidak Setuju	3	15	45	48%
	c. Setuju	2	5	10	16%
	d. Sangat Setuju	1	0	0	0%
	Jumlah		31	99	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 11 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 36% untuk jumlah skor 44, sedangkan sebanyak 15 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 48% untuk jumlah skor 45, kemudian sebanyak 5 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 16% untuk jumlah skor 10, dan tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0.

Dapat diambil kesimpulan bahwa hampir sebagian responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga hampir sebagian dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat berdiskusi bersama teman kelompok.

Tabel 4. 25
Kegiatan Pembelajaran Dengan Permainan Menyusun Suatu *Puzzle* Menarik

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
8.	a. Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0%
	b. Tidak Setuju	2	0	0	0%
	c. Setuju	3	12	36	39%
	d. Sangat Setuju	4	19	76	61%
	Jumlah		31	112	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, tidak ada siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 0% untuk jumlah skor 0, kemudian tidak ada siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 0% untuk jumlah skor 0, sedangkan sebanyak 12 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 39% untuk jumlah skor 36, dan sebanyak 19 siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan persentase 61% untuk jumlah skor 76.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*sangat setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran dengan permainan menyusun *puzzle* sangat menarik dilakukan.

Tabel 4. 26

Pertandingan Antar Kelompok Untuk Mendapatkan Skor Paling Banyak Dari Kelompok Lain Menyenangkan

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
9.	a. Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0%
	b. Tidak Setuju	2	0	0	0%
	c. Setuju	3	19	57	61%
	d. Sangat Setuju	4	12	48	39%
	Jumlah		31	105	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0, lalu tidak ada siswa yang memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0, sedangkan sebanyak 19 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 61% untuk jumlah skor 57, dan sebanyak 12 siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan persentase 39% untuk jumlah skor 48.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden menjawab “*setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari

siswa berpendapat bahwa pertandingan antar kelompok untuk mendapatkan skor paling banyak dari kelompok menyenangkan untuk dilakukan.

Tabel 4. 27

Kendala Dalam Menyusun Sebuah *Puzzle*

No.	Pilihan Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah Skor	Persentase
10.	a. Sangat Tidak Setuju	4	12	48	39%
	b. Tidak Setuju	3	16	48	52%
	c. Setuju	2	3	6	10%
	d. Sangat Setuju	1	0	0	0%
	Jumlah		31	102	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 31 siswa yang menjadi responden. Dari data tersebut, sebanyak 12 siswa memilih jawaban “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 39% untuk jumlah skor 48, kemudian sebanyak 16 siswa memilih jawaban “*tidak setuju*” dengan persentase 52% untuk jumlah skor 48, lalu sebanyak 3 siswa memilih jawaban “*setuju*” dengan persentase 10% untuk jumlah skor 6, dan tidak ada siswa yang memilih jawaban “*sangat setuju*” dengan begitu persentase yang didapatkan 0% untuk jumlah skor 0.

Dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian responden menjawab “*tidak setuju*” dengan pernyataan di atas, sehingga sebagian besar dari siswa berpendapat bahwa tidak mengalami kendala pada saat menyusun sebuah *puzzle*.

B. Pengujian Hipotesis

Sebelum penelitian berlangsung, terdapat dua hipotesis yang telah dikemukakan pada BAB II. Pada bagian ini, peneliti melakukan pembuktian terhadap hipotesis dalam penelitian ini. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis pertama yaitu penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas dapat teruji kebenarannya dengan menggunakan tes prates dan postes. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya hasil data tes awal atau prates pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 55. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa siswa berada pada taraf “*kurang mampu*” memahami teks deskripsi dan kurang mampu dalam keterampilan menulis teks deskripsi, sedangkan hasil data tes akhir atau postes pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 82 dengan taraf “*mampu*”. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 27. Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi siswa setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*.

Sementara itu, hasil data tes berupa prates dan postes pada kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai keseluruhan 58 pada prates dengan taraf kemampuan “*kurang mampu*” dan diperoleh rata-rata nilai keseluruhan 71 pada postes dengan taraf “*cukup mampu*”. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kelas kontrol setelah menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* bermedia Gambar,.

Selain data di atas, terdapat bukti lain berdasarkan hasil perhitungan mean dengan menggunakan rumus uji-t yang memperoleh hasil t_0 (t-hitung) lebih besar dari hasil t_t (t-tabel), baik itu pada taraf signifikan 5% maupun 1%. Oleh sebab itu, terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.

Untuk mempertegas data yang telah dijelaskan di atas, maka dilakukan perhitungan perbedaan mean dengan menggunakan rumus uji-t. Berdasarkan hasil melalui perhitungan tersebut, diperoleh t-hitung sebesar 6,11 dengan hasil d.b. sebesar 60. Nilai d.b. sebesar 60 di dalam tabel

menunjukkan $t_{0,95}$ (0,05) yaitu 1,67 dan $t_{0,99}$ (0,01) yaitu 2,39. Dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel karena nilai $t\text{-tabel} < t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $1,67 < 6,11 > 2,39$.

2. Siswa masih mengalami kendala melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis kedua yaitu siswa masih mengalami kendala melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*. Hasil data yang telah diperoleh, hipotesis tersebut dapat diterima kebenarannya. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya nontes berupa angket yang disebarkan kepada 31 responden, yaitu seluruh siswa pada kelas eksperimen. Kendala yang dialami berkaitan dalam menentukan kaidah kebahasaan pada saat menulis teks deskripsi, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya hasil angket yang menyatakan bahwa dari 31 siswa, terdapat 17 siswa dengan persentase 55% yang menjawab “*setuju*”, sedangkan sebanyak 9 siswa menjawab “*tidak setuju*” dengan persentase 29%, lalu sebanyak 4 siswa menjawab “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 13%, dan sebanyak 1 siswa menjawab “*sangat setuju*” dengan persentase 3%. Dari kendala yang dialami oleh siswa kelas eksperimen tentunya dapat memengaruhi hasil tulisan yang dihasilkan oleh siswa ketika membuat teks deskripsi. Oleh sebab itu, untuk mengatasi kendala yang terjadi, siswa harus mengetahui fungsi dan arti dari kata yang telah dipelajari, sehingga siswa akan lebih mudah dalam menentukan suatu kaidah kebahasaan khususnya dalam menulis teks deskripsi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat dibuktikan kebenarannya secara konkret. Adapun pembuktian pertama mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata keseluruhan dari 55 menjadi 82 dengan perhitungan hasil t-hitung lebih besar dari t-tabel, yaitu $1,67 < 6,11 > 2,39$. Dan pembuktian hipotesis kedua mengenai kendala melalui penggunaan

model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* yang dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan adanya kendala yang dialami siswa dalam menentukan kaidah kebahasaan pada saat menulis teks deskripsi.

C. Pembahasan

Penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian tes awal atau prates kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi teks deskripsi, dengan hasil yang didapatkan yaitu nilai rata-rata 55 dengan taraf “*kurang mampu*”. Kemudian pertemuan kedua mulai diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle*, dalam pertemuan ini dijelaskan pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, maupun contoh dari teks deskripsi. Siswa diajarkan bagaimana membuat teks deskripsi dengan baik dan benar, selain itu siswa diminta untuk duduk berkelompok untuk menyusun sebuah *Puzzle* yang telah disiapkan, kemudian diadakan kuis dalam bentuk pertandingan atau *tournament* antar kelompok. Dan pada pertemuan ketiga siswa diberikan tes akhir atau postes dengan hasil yang meningkat dari tes sebelumnya, yaitu diperoleh nilai rata-rata 82 dengan taraf “*mampu*”.

Pembelajaran pada kelas kontrol diberikan perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* bermedia Gambar. Pada kelas kontrol menggunakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama diberikan tes awal atau prates. Kemudian pada pertemuan kedua mulai diterapkan perlakuan atau *treatment*, yaitu dijelaskan pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, maupun contoh teks deskripsi. Kemudian siswa diminta untuk duduk berkelompok untuk diberikan gambar dan kuis secara berkelompok. Dan pada pertemuan ketiga siswa diberi tes akhir atau postes dengan menunjukkan hasil yang meningkat dari tes sebelumnya. Namun, postes pada kelas kontrol tidak

meningkat secara signifikan dan tidak melebihi nilai rata-rata keseluruhan kelas eksperimen.

Dari perhitungan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperoleh t-hitung sebesar 6,11 dengan hasil d.b. sebesar 60. Selanjutnya dilakukan pengujian pada tabel-t dengan nilai d.b. sebesar 60. Pada tabel-t diperoleh hasil yang menunjukkan $t_{0,95}$ (0,05) yaitu 1,67 dan $t_{0,99}$ (0,01) yaitu 2,39. Dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel karena nilai $t\text{-tabel} < t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $1,67 < 6,11 > 2,39$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.

Hasil berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa pada saat siswa mengerjakan tes akhir atau postes dengan diberi perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat mempermudah siswa dalam memahami dan membuat teks deskripsi dengan memperhatikan struktur maupun kaidah kebahasaan di dalamnya. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan atau *treatment* berupa penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions* bermedia Gambar membuat siswa masih mengalami kendala dalam memahami dan membuat teks deskripsi, sehingga hasil nilai rata-rata yang diperoleh tidak meningkat secara signifikan dan tidak melebihi kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan data yang telah dikumpulkan, penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif agar pembelajaran lebih efektif dan inovatif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas dan dapat dijadikan sebagai rekomendasi kepada pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data dan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh pada prates kelas eksperimen sebesar 55 pada taraf “*kurang mampu*” dengan nilai tertinggi 79 dan nilai terendah 36, sedangkan nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh pada postes kelas eksperimen sebesar 82 pada taraf “*mampu*” dengan nilai tertinggi 98, dan nilai terendah 61. Dari penjelasan tersebut membuktikan adanya peningkatan yang diperoleh kelas eksperimen dari prates dan postes.
2. Hasil perhitungan yang telah diperoleh menggunakan rumus t-tes, t-hitung yang dihasilkan sebesar 6,11 dengan hasil d.b. sebesar 60. Kemudian setelah dilakukan pengetesan pada tabel-t dengan menggunakan nilai d.b. sebesar 60, diperoleh hasil yang menunjukkan $t_{0,95} (0,05)$ yaitu 1,67 dan $t_{0,99} (0,01)$ yaitu 2,39. Dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel karena nilai $t\text{-tabel} < t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $1,67 < 6,11 > 2,39$. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.
3. Siswa mengalami kendala dalam memahami dan menulis teks deskripsi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya nontes berupa angket yang disebarkan kepada 31 responden, yaitu seluruh siswa pada kelas eksperimen dan kemudian dianalisis. Hasil analisis tersebut dapat

dibuktikan dengan adanya hasil angket yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kendala dalam menentukan kaidah kebahasaan pada saat menulis teks deskripsi. Dari 31 siswa kelas eksperimen, terdapat 17 siswa dengan persentase 55% yang menjawab “*setuju*”, sedangkan sebanyak 9 siswa menjawab “*tidak setuju*” dengan persentase 29%, lalu sebanyak 4 siswa menjawab “*sangat tidak setuju*” dengan persentase 13%, dan sebanyak 1 siswa menjawab “*sangat setuju*” dengan persentase 3%, dari jawaban tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa setuju mengalami kendala dalam menentukan kaidah kebahasaan pada saat menulis teks deskripsi, hal tersebut tentunya dapat memengaruhi hasil tulisan yang dihasilkan oleh siswa ketika membuat teks deskripsi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian penggunaan model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas dan simpulan di atas, peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi, dengan menggunakan model tersebut siswa akan lebih aktif, termotivasi, dan memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.
2. Pemberian kuis dengan bentuk pertandingan atau *tournament* yang memberikan suatu penghargaan membuat siswa menjadi tertantang, sehingga siswa akan berusaha lebih maksimal dalam memahami bahkan mendalami materi, salah satunya yaitu pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks deskripsi.
3. Pembelajaran yang tidak monoton dan tidak membosankan tentunya hal yang diinginkan oleh siswa, karena pembelajaran yang menyenangkan akan membuat materi yang diajarkan mudah untuk diterima dan dipahami. Oleh karena itu, perlu adanya permainan akademik yang

bermanfaat bagi siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Salah satu permainan akademik yang memiliki manfaat bagi siswa yaitu *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang meminta siswa untuk menyusun potongan gambar agar menjadi gambar yang utuh, hal tersebut bermanfaat bagi siswa salah satunya dalam meningkatkan kemampuan kognitif, mengasah siswa dalam hal berpikir, dan bertanggung jawab dalam memecahkan suatu masalah.

4. Sekolah adalah sarana bagi siswa dalam menuntut ilmu, mengasah ilmu pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan. Maka dari itu, perlu adanya pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang inovatif, salah satunya penggunaan model atau media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan penggunaan model atau media yang sesuai, tentunya tujuan pembelajaran akan tercapai sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Husni dan Astutik, Tri. (2013). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD*. Jurnal PGSD, 1(2).
- Abdurrohman, I. M. (2021). *Keterampilan Menulis: Pengertian, Tujuan, Fungsi, Manfaat, Proses*. [Online]. Diakses dari <https://www.pengetahuanku13.net/2021/11/keterampilan-menulis-pengertian-tujuan.html?m=1>.
- Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O., P. (2013). *Model & Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Ayu, Shinta., (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: PIU UIN Antasari.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eriyani, N. D. (2020). *Pengaruh gerakan literasi sekolah terhadap keterampilan menulis teks deskripsi*.
- Gayatri, Yuni. (2009). *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai Model Pembelajaran Biologi*. Didaktis, 8(3).
- Handariyatun. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Petunjuk Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Catatan Terbimbing (Guided Note Taking) Berbantuan Media Puzzle Pada Peserta Didik Kela VIII A MTs. YPI Klambu Kabupaten Grobogan*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Hamiyah, N., Jauhar, M. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Hatmo, A., T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Hidayat, R., (2013). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. [Online]. Diakses dari <https://www.slideshare.net/rachmatstatistika/uji-validitas-dan-reliabilitas>.

- Kemdikbud. (2016). *Buku guru bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. (2013). *Mandiri bahasa Indonesia 1 untuk SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Kusumah Wijaya dan Dwitagama Dedi. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Matondang, dkk. (2021). *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Musdalipa, Razak, F., & Alam, A., J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatra Barat: Penerbit Mitra Cendekia Media.
- Najah, N. A. (2015). *Hubungan Dukungan Sosial Dengan Tingkat Stres di Sekolah Pada Siswa Akselerasi MAN Denanyar Jombang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.
- Parida, N. U. (2017) *PEMBELAJARAN MENJELASKAN TEKS DESKRIPSI BERORIENTASI PADA TEMPAT WISATA SECARA VISUAL MENGGUNAKAN METODE PETA PIKIRAN DI KELAS VII SMPN 39 BANDUNG TAHUN PELAJARAN 2017/2018*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan.
- Priyatni, T. P. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rabudin, (2020). *Penilaian Hasil Belajar Bentuk Tes*. [Online]. Diakses dari <https://www.detikpendidikan.id/2019/04/penilaian-hasil-belajar-bentuk-tes.html#:~:text=Menurut%20Arifin%20%282010%3A%20118%29%20menyebutkan%20%E2%80%9CTes%20merupakan%20suatu,peserta%20didik%20untuk%20mengukur%20aspek%20perilaku%20peserta%20didik%E2%80%9D>.
- Raharjo, S. (2013). *Angket Sebagai Teknik Pengumpulan Data*. [Online]. Diakses dari <https://www.konsistensi.com/2013/04/angket-sebagai-teknik-pengumpulan-data.html>.
- Rahmawati. (2020). *KEEFEKTIFAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN DESKRIPSI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 ENREKANG KABUPATEN ENREKANG*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cokroaminoto Palopo.

- Riskawati, (2013). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. [Online]. Diakses dari https://www.academia.edu/5170798/Uji_Validitas_Dan_Reliabilitas.
- Samosir, A., Haryanti, A., S. (2016). *Menulis*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri.
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia.
- Solihah, Ai. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal SAP, 1(1) : 2527-967X.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2004). *Statistik Non Parametris*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Sutrisno. (2019). *Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Media "ATM BCA"*. Jurnal: Teori dan Praksis Pembelajaran IPS 2019 vol.4, hlm. 74-81.
- Syarif, J. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Binamu Kabupaten Jeneponto*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Tarigan. H., G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Thabrani, G. (2020). *Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Jenis & Macam Contoh*. [Online]. Diakses dari <https://serupa.id/model-pembelajaran-pengertian-ciri-jenis-macam-contoh/>.
- Winda, F. R. (2018). *Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)*. [Online]. Diakses dari <https://agustinknowledge.blogspot.com/2018/12/model-pembelajaran-teams-games.html>.
- Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR*. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar*. In *All rights reserved* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

- Bahar, & Risnawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*.
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- ERNIS, P., & Hazmi, N. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunung Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru*. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45–56.
<https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2202>
- Febrianti, O. V., & Thahar, H. E. (n.d.). *Komparasi Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dengan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang*.
- Husna, N., Sari, A., & Halim, D. A. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. In *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (Vol. 05, Issue 01).
<http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (n.d.). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR*.
- Kustina, R., Wahdah, Z., Model..., P., & Wahdah, D. Z. (n.d.). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN MEMBEDAKAN STRUKTUR TEKS ULASAN DENGAN TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS VIII-3 SMP NEGERI 17 BANDA ACEH*.
- Natalia, D., & PGRI Bandar Lampung, S. (n.d.). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung*.
<http://eskrispi.stkipgribl.ac.id/>
- Ngurah, G., & Jurusan, S. (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA KARTU KATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*.
- Patrolina Sihombing, K., Rosma, M., & Ayu Realita Poltekkes Kemenkes Medan, L. (n.d.). *GAMBARAN PENGETAHUAN ANAK TENTANG MENJAGA KESEHATAN GIGI DAN MULUT DENGAN METODE CERAMAH DAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA/I SD NEGERI LUBUK PAKAM*.
- Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemam (1)*. (n.d.).
- Rabi, A., & Muzammil, ul. (n.d.). *KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 TELUK KERAMAT*.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). *Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah*

Dasar. Education Journal : Journal Educational Research and Development, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>

Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. JP2*, 2(2).

Santosa, A., & al Falah, S. (2021). *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*. 4(1).

SMP Negeri, G. (n.d.). *PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA DALAM MENULIS PUISI PADA SISWA MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT* Made Sukiasih. In *JIPP* (Vol. 2).

Talitha, S., & Dania Herdiani, D. (n.d.). *Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor Oleh*.

RIWAYAT HIDUP



Sinta Dwi Yuliani, lahir di Bogor pada tanggal 15 Juli 2000, penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Muhayar dan Yeni Yulianingsih. Penulis memulai pendidikan formal pada tahun 2007 di SD Negeri Ciomas 01 dan selesai pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu di SMP Negeri 1 Ciomas dan selesai pada tahun 2016. Pada

tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu di SMA Negeri 1 Ciomas, dan selesai pada tahun 2019. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA, penulis melanjutkan untuk masuk ke perguruan tinggi, yaitu di Universitas Pakuan dan memilih Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Pada akhir masa studi pendidikan di Universitas Pakuan, penulis menyusun skripsi dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* bermedia *Puzzle* Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ciomas.”

LAMPIRAN

Lampiran 1.
Surat Keputusan Dekan FKIP, Universitas Pakuan



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kiri No. 472, E-mail: Asp@unpak.ac.id, Telepon: (0211) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 2949/00/DFK/PS/2023

TENTANG
 PENGANGKATAN PEMBIBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 ODDAH FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|--|-----------------------|---|-------------------|-------------------|---|-----------------------|---------------|---|--|---------------|---|---|
| Menimbang | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya pembinaan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus dilaksanakan dengan baik. | | | | | | | | | | | | |
| Menyingat | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2013, tentang Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/HEM/REK/008/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa BMS 2021-2025. | | | | | | | | | | | | |
| Menperhatikan | : | Laporan dan perkembangan Kasus Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | | | | | |
| MEMUTUSKAN | | | | | | | | | | | | | | |
| Menetapkan | : | Mengangkat Dekan | | | | | | | | | | | | |
| Pertama | : | <table border="0"> <tr> <td>Sandi Suliansi, M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Roy Chendi, M.Pd.</td> <td>:</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> | Sandi Suliansi, M.Pd. | : | Pembimbing Utama | Roy Chendi, M.Pd. | : | Pembimbing Pendamping | | | | | | |
| Sandi Suliansi, M.Pd. | : | Pembimbing Utama | | | | | | | | | | | | |
| Roy Chendi, M.Pd. | : | Pembimbing Pendamping | | | | | | | | | | | | |
| | : | <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td>ISHTA DWI YULIANI</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>:</td> <td>032118044</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>:</td> <td>PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>:</td> <td>PENGUNAAN MODEL TEAMS GAMED TOURNAMENT BERBANTUAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 COMAS</td> </tr> </table> | Nama | : | ISHTA DWI YULIANI | NPM | : | 032118044 | Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA | Judul Skripsi | : | PENGUNAAN MODEL TEAMS GAMED TOURNAMENT BERBANTUAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 COMAS |
| Nama | : | ISHTA DWI YULIANI | | | | | | | | | | | | |
| NPM | : | 032118044 | | | | | | | | | | | | |
| Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA | | | | | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | : | PENGUNAAN MODEL TEAMS GAMED TOURNAMENT BERBANTUAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 COMAS | | | | | | | | | | | | |
| Kedua | : | Kepala yang bersangkutan dibebaskan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | | | | | | | |
| Ketiga | : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan pembetulan sepekerunya. | | | | | | | | | | | | |



Tembusan :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2.
Surat Izin Prapenelitian dan Penelitian di Sekolah



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Pakuan Kota, Pos. 412, E-mail: Rsp@pakuan.ac.id, Telp: +621-8179040 Bogor

Nomor : 5619/WADEK I/ FKIP/ XI/ 2022

29 November 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ciomas
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : SINTA DWI YULIANI
NPM : 032119044
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA
INDONESIA DAN SASTRA

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sari Budiana, M.Pd.
NIK. 11000025469



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kebek Per. 4/2, E-mail: kip@pakuan.ac.id, Telepon (0251) 8179081 Bogor

Nomor : 6421/WADEK /FKIPV/2023

19 Mei 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ciomas
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : SINTA DWI YULIANI
NPM : 032119044
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 15 Mei s.d. 26 Mei 2023 mengenai: PENGGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERMEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 CIOMAS

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiarta, M.Pd.
NIK. 11000025469

Lampiran 3.
Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 2 CIOMAS

NPSN : 20252282, NIS : 2011020229332

Perum. Alam Tirta Lestari Kp. Simesori RT. 03/ 06 Ds. Pagelaran Kec. Ciomas Kab. Bogor 16610 ☎ (021)-7599204

SURAT PERNYATAAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 400.14.5.4/209-SMPN2CMS

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama	: DIANA YUWINDA, S.Pd.M.Pd
NIP	: 197310132008012005
Pangkat/Gol Ruang	: Penata Tk. I/III d
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMP Negeri 2 Ciomas

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa;

Nama	: Sinta Dwi Yuliani
NPM	: 032119044
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang Pendidikan	: Strata Satu (S1)

Telah melaksanakan penelitian Skripsi di SMP Negeri 2 Ciomas, pada tanggal **22 Mei s.d. 26 Mei 2023**.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ciomas, 26 Juni 2023
Kepala Sekolah,

DIANA YUWINDA, S.Pd.M.Pd
NIP. 197310132008012005

Lampiran 4.
Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen.

Lampiran 5.
Daftar Hadir Siswa Kelas Kontrol.



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 CIOMAS

Peran: Alan Tika Lantari Rp. Jln. Masjid RT. 02/02-Du. Pajajaran Bo. Ciomas Kab. Bogor 16119 Telp. 0251-759984 E-mail: smp2ciomas@gmail.com

DAFTAR HADIR KELAS 7-1
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

WALI KELAS: BABAN ROBANGSYAH, S.Pd.

No	NIS	NISN	NAMA SISWA	Tanggal Kehadiran Ke :					JUMLAH			
				L	S	A	S	A	S	A		
1	222371002		AHMAD DAERODI	L	*	*	*					
2	222371004		ALFFIN PUTRA FERDINANDAH	L	*	*	*					
3	222371005		ALIEF AKBAR BRAHIM	L	*	*	*					
4	222371007		ANGGA IMAN MAULANA	L	*	*	*					1
5	222371006		ANGA KHAERANI	P	*	*	*					
6	222371009		ARVILA KLANDRA	P	*	*	*					
7	222371010		BELLA SYAFIRA WAEL	P	*	*	*					
8	222371011		CHALISTA SHERL PUTRI WENDI NATASYA	P	*	*	*					
9	222371013		DERA MARLIAN	P	*	*	*					
10	222371014		DESITA RACHEL NAULI	P	*	*	*					
11	222371015		DHANI PUANTO	L	*	*	*					
12	222371016		EDWI MARDANSYAH	L	*	*	*					
13	222371017		FITRI NUR ISMAINI	P	*	*	*					
14	222371019		HAIFA HAFIDHAH MAULANA	P	*	*	*					
15	222371020		IRAN ACHMADI NEJAD	L	*	*	*					
16	222371021		KHARUL ADNAN	L	*	*	*					
17	222371021		LIVIA ZAHRAFIYTA ANZA	P	*	*	*					
18	222371023		M HARI AL FAQIH	L	*	*	*					
19	222371026		MUHAMAD DAFI NUGRAHA	P	*	*	*					
20	222371027		MUHAMAD GUSTI SETIAWAN	L	*	*	*					1
21	222371028		MUHAMAD RADITA FADLAN	L	*	*	*					1
22	222371029		MUHAMAD RENO SAPUTRA	L	*	*	*					
23	222371031		MUHAMMAD FIRGI RAHMANSYAH	L	*	*	*					
24	222371033		NAURA RATNA ANDRIWISODARMA	P	*	*	*					
25	222371034		NAZUA AURELIA ACHMAD	P	*	*	*					
26	222371036		RINDI SETIANA	P	*	*	*					
27	222371037		RRI TALITHA FAHMIDA NORA	P	*	*	*					
28	222371038		SATRIA KHAMARDANI (ANJUDI SKINDAR)	L	*	*	*					
29	222371039		SIGI ANINDITA PUTRI HERMAWAN	P	*	*	*					
30	222371040		SITI NURUL AZWA FITRIYANI	P	*	*	*					
31	222371041		SUKMA AYU	P	*	*	*					

1	24
P	17
S	21

Kab. Bogor, _____
Guru Mata Pelajaran,

NIP.

Lampiran 6.
Lembar Jawaban Hasil Prates Kelas Eksperimen

7/10

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah ~~teks~~ teks yang harus memiliki objek
2. Kesimpulan
3. Empat, Enam, Enam, Enam

4/3

JAWABAN

1. teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan suatu objek teks
2. mengabarkan kata objek
3. menggambarkan tentang sesuatu

5/7

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah suatu teks yang menggambarkan suatu objek.
- 2.
2. menggambarkan suatu objek
 - menggunakan kata benda
 - menggunakan kata sifat
3. menggunakan kata benda
 - menggunakan kata sifat
 - menggambarkan kata-sesuatu ker. tentang sesuatu

4/3

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah suatu objek yang menggambarkan suatu keadaan seseorang
2. menggunakan kata formal untuk mengambar teks seperti dengan baik dan benar
3. Kita harus menggunakan kata leluh warata dan leluh bagus dan menggunakan kata kata yang sopan.

JAWABAN

64

1. Lensa deskripsi adalah lensa yang memfokuskan suatu lensa atau peristawa ke retina.
2. - Identifikasi
- Deskripsi
- Kesimpulan
3. - Meiosis
- kata Banti esang
- kata Sifat

4.

berenang kolam berenang
kolam berenang
arya Saloka

40

- Saya dan teman² pergi ke kolam berenang
Sebelum saya berenang saya dan teman²
bersalaman dulu seralah saya dan teman²
makan saya langsung ganti baju untuk
bersiap siap untuk berenang
- Setelah saya selesai berenang saya
langsung berjemur supaya tidak keedinghan
seralah saya berjemur saya dan
saya memberi mie pop mie yang
sangat panas supaya saya tidak
masuk angin dan perut saya
hangat
- Saya dan teman teman saya
memberi susu

maka

TEMPAT wisata Anyer

45

Ketika sudah lebar-lebar saya selalu ke Anyer, dan saya selalu gembira karena pemandangannya yang sangat bagus, dan terlihat banyak permainan seperti banana boat, donat boat, motor, dan prasid.

di perjalanan kami mengobrol dan tertidur selama perjalanan lalu sampai tujuan saya ganti baju untuk berenang di Pantai tersebut. lalu berhenti berenang 30 menit untuk makan bersama.

lalu kami selesai berenang kami mandi dan menggosok bajunya, lalu di perjalanan pulang kami lanjut mengobrolnya dan sudah malam, kami ke Indomaret untuk membeli makanan.

mandi

4

45

(Pantai)

Pelabuhan Ratu

dihari minggu yang cerah bersama teman-ku pergi ke Pelabuhan Ratu disana laut yang indah cerah dengan pemandangan laut burung yang beterbangan berkicau, orang-orang mengunjunginya kesana seperti aku.

orang-orang bermain dan melihat pemanggannya yang bagus indah, ada banyak orang yang bermain disana adapula kuda yang berjalannya di pantai tersebut mengaulingi pantainya

adapun orang-orang berfoto dan selfie di pantai disaat matahari tergelam sangat indah dan gelap ketika malam hari pun saya dan teman-ku saya segera pulang dan kembali ketumah

mandi

Kebun Binatang

25/

Kebun binatang adalah salah satu wisata yang dimana disana banyak sekali binatang yang berbeda-beda yang kita bisa memberi makan hewan dengan menggunakan wortel / daging disana hewan-hewan.

Sangat lucu dan hidup hewan disana juga banyak sekali yang menjual wortel dan kita bisa masuk harus membeli terlebih dahulu tiket masuk agar kita bisa masuk disana juga tempatnya seru banget banyak peragaan - dan dadakan.

Disana juga sangat ramai yang aku suka banyak banget peragaan dan dadakan.

25/

PANTAI CIBANAN

25/

(A) Pantai cibanan saya ke Pantai juga saya melihat banyak orang dan juga Perumahan saya ke cibanan juga keluarga besar saya Pergi ke situ dan juga saya ketemuan dan arusnya besar semakin siang makin besar ombaknya.

Kami pulang diam dulu di warung dan mau pulang esak jadi terlalu panas dan aku lanjut lagi ke pantainya dan Padi Pun Hiba saya dan keluarga besarku berenang ke tengah saya pun ikut berenang dan selepas jam 2 saya mau pulang dan jam 6 mandi di situ mau pulang.

Saya pulang di jalan ada mau pulang dan udah itu saya mau tabrakkan ama orang lain dan saya dan keluarga saya selamat selepas itu keluarga saya jadi panik sudah ditaku saya sudah pulang ke rumah saya dan selesai.

25/

Lampiran 7.
Lembar Jawaban Hasil Prates Kelas Kontrol

5x

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah teks yg menggambarkan sebuah cerita.
- 2 - Identifikasi, deskripsi bagian dan simpul / kesan
3. menggunakan kata benda sesuai topik yg dideskripsikan.

71

JAWABAN

1. yang bisa di jelas kan teks yang menjelaskan suatu objek atau gambar dengan jelas dan cermat dalam penggambaran
2. dan identifikasi deskripsi bagian dari / (sifat / warna)
3. menggunakan kata frasa yang mengandung kata sifat

b4

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah sebuah teks yg menggambarkan suatu objek dengan jelas. baik cerita nyata maupun tidak
- 2 - Identifikasi
- deskripsi bagian
- kesan
- 3 - ejaan dan tanda baca
- sinonim
- kata umum / kata khusus
- kata sifat

JAWABAN

- 50
1. Teks deskripsi adalah teks yang menunjukkan suatu objek
 2. - Identifikasi
- Deskripsi bagian
- Kesimpulan / keran
 3. - Menentukan objek
- Membuat kesimpulan
- Menentukan teks deskripsi nya

JAWABAN

- 5X
1. Teks deskripsi adalah teks yg menggambarkan sebuah objek
 2. identifikasi, deskripsi bagian, judul deskripsi
 3. membuat kesimpulan
menentukan objek

Bukit Air

45/45

Sebelum sekian lama saja
dian dirumah, akhirnya sodara
Dan suda datang ketumah saya.
Setelah itu suda dan keluarga
suda, mengajak mereka jalan?
Mengunjungi bukit air.

Setelah samainya di bukit air
Orang tua suda memesan makanan
dan memesan juga minumannya, dan
kita makan bersama serta bermain bersama.

min / 9

4. 60 (Liburan ke Pantai)

Pada hari libur Aku dan keluarga ke Kepaneni, Aku dan keluarga ~~ku~~ ke Mendaki East saat pergi kepaneni. Karena hari libur jadi disana kami terkejut macet, untungnya hanya beberapa saat kami terjebak macet.

Setelah sampai banyak sekali yang berswara di ~~300~~ area sekitar Pantai. Mereka menjual makanan ~~dan~~ dan minuman seperti mie, buah buahan, ~~es~~ es coklat, es buah, gorengan dan banyak lagi.

Selain berswara makanan dan minuman ada juga yang berswara beberapa mainan seperti balon, bola, layangan, dan lain-lain.

~~Liburan ke Pantai~~

di sana kami sewa ~~sepeda~~ Polampung dan korpek untuk kita bersenang di tepi Pantai kami berenang di tepi Pantai karena ombaknya lumayan besar. Aku pun melihat ada beberapa karang kecil dan ada keriting kecil.

Setelah itu kami makan wafelnya - sama hingga kenyang dan kami pun pulang juga menikmati East saat pulang. Jalan tidak terlalu macet, dan kami pun bahagia setelah dari Pantai.

70 Pantai Ancol

Pantai Ancol adalah salah satu tempat yang pernah saya kunjungi. juga salah satu pantai yang ada di Jakarta.

Pantai tersebut sangat cocok untuk berlibur juga untuk bermain. disana bisa untuk bermain pasir.

kita bisa menyewa sepeda listrik disana dan sangat cocok pada malam hari, untuk menikmati suasana pantai Ancol.

Lampiran 8.
Lembar Jawaban Hasil Postes Kelas Eksperimen

86

JAWABAN

1. Teks yang menjelaskan suatu objek.

2. - Judul

- Identifikasi
- Deskripsi bagian
- Kesimpulan / kesan

3. Kata sifat

- Kata benda
- Kata kerja

1/2
1/2

86

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan suatu objek.

2. - Judul

- Identifikasi
- Bagian deskripsi
- Kesimpulan / kesan

3. - kata sifat

- kata benda
- kata kerja

1/2
1/2

86

JAWABAN

1. Teks deskripsi adalah Teks yang menggambarkan tentang suatu objek.

2. - Judul

- Identifikasi
- Deskripsi bagian
- Kesimpulan / kesan

3. - kata sifat

- kata benda
- kata kerja

1/2
1/2

JAWABAN

1. Tes Deskripsi adalah tes yang menggambarkan suatu objek atau peristiwa

2. Judul

- Identifikasi
- Deskripsi bagian
- Kesimpulan

3. Kata Sifat

- Kata kerja
- Kata kerja

JAWABAN

1. Tes deskripsi adalah tes yg menjabarkan suatu objek
 objek pembaca seperti pembaca mampu melihat, mendengar
 dan merasakan. dan tes deskripsi juga adalah penggambaran
 di kata 2 yaitu objek sesuai kemampuan si pembaca

2. Judul

- 2 Identifikasi
- 3 Deskripsi bagian
- 4 Kesimpulan / Kesan

3. Kata Sifat

- 2 Kata kerja
- 3 Kata Sifat

Judul: kebun binatang

kebin binatang adalah salah satu bentuk wisata. kebun binatang
 bisa dimanfaatkan untuk tempat rekreasi. kebun binatang juga ada
 di mana-mana.

kebin binatang terdiri hewan seperti, gajah, harimau, burung,
 dan masih banyak lagi. di sana kita bisa bermain sambil belajar
 mengenai hewan-hewan yang ada di sana. kita juga bisa melihat
 atraksi dari hewan-hewan yang ada di sana.

kebin binatang acak untuk di jadikan tempat wisata yang dikem-
 bangkan oleh pemerintah. kita juga bisa mengetahui banyak hal di sana
 jadi kita bisa bermain sambil belajar.

4

DS

Safari

Kebun binatang adalah tempat dimana hewan-hewan yang dilindungi tinggal. Disana terdapat berbagai macam hewan.

Contoh hewan yang ada disana adalah gajah, singa, burung, harimau, dan lain lain. Pemandangan disana sangat indah. Banyak pohon-pohon yaitu membuat udara sejuk dan segar, gunung-gunung yang tinggi, selain itu disana kita dapat melihat para hewan yang ada disana beraktivitas.

Karna sekarang semakin banyak manusia yang hampir punah, jadi kita harus melestarikan semua hewan tersebut. Tidak boleh membunuh atau merusak hewan-hewan yang dilindungi.

90 Kebun binatang *

4. kebun binatang adalah salah satu wisata yang ada di Bogor, kebun binatang puri Rantai Sekeloa Penanjung Bogor. Karna terletak di Bogor ~~di~~ daerah luar banyak yang ~~menikmati~~ mengunjungi kebun binatang tersebut.

di dalam kebun binatang itu pun banyak sekali hewan, seperti kura-kura - singa - gajah - burung - burung yang berbeda, jenis ayam yang berbeda ada bebek dan lain-lainnya, Pemandangannya pun sangat sejuk dan menarik perhatian orang.

hewan yang disana pun habitatnya sangat - sangat terjaga, fasilitasnya ataupun kebersihannya terjaga dan terjaga, hewan-hewan itu dari pemeliharaan manusia yang menginginkan, hewan-hewan yang sangat berharga bagi orang itu.

4 85

Ragunan

Ragunan adalah salah satu destinasi mangrove yang terletak di Jakarta.
Ragunan juga di dirikan pada tanggal ~~19~~ 19 September 1864.
Ragunan memiliki tempat yang sangat bersih maupun nyaman.
Ragunan adalah tempat-tempat binatang (Hewan Binatang) yang
Sangat luas...

Isi isi Ragunan banyak berbagai macam hewan-hewan
dari yang kecil maupun besar, hewan-hewan diragunan
sangat terjaga dan penuh kasih sayang, diragunan pun
ada burung cendrawasih yang sangat indah dan menarik
apabila membuka ekornya...

Namun sayang nya diragunan itu sangat jauh apabila
mau ke tempat hewan yang berbeda.

Tempat Ragunan bisa juga bisa membuat orang
tertarik oleh sekitarnya yang sangat bersih yang
tidak terdapat sampah berserakan.

Judul : SAFARI BOGOR

85

Safari adalah salah satu tempat wisata yang terletak di Kota Bogor
yang bisa di gunakan untuk berlibur.

di tempat tersebut kita dapat melihat binatang seperti : Harimau, burung,
Singa, dan lain-lain nya, kita juga bisa belajar dari binatang tersebut,
dan bisa melihat pemandangan yang indah

Safari bisa juga di jadikan tempat berlibur dan bisa melihat hewan
sebagainya, lalu apa bisa kita belajar di luar sekolah bisa mewadiah
carai hew dari tempat tersebut

Lampiran 9.
Lembar Jawaban Hasil Postes Kelas Kontrol

JAWABAN

78
1. ~~Definisi~~ ~~adalah~~ ~~teks~~ ~~sang~~ ~~berisi~~ ~~gambar~~ ~~dan~~ ~~...~~
sifat-sifat benda yang di deskripsikan

~~2. kata sifat, kata benda~~

4 2. Judul, identifikasi, absripsi bagian dan kesimpulan / ringkasan

4 3. kata sifat, kata kerja dan kata benda

JAWABAN

77
1. reus yg mengambilkan suatu objek secara
nilai objek tersebut berapa rupa orang
tempat dimana di ben pd tulisan yaitu ada pda para
seoran meli hat langsung apa ilapsikasikan

2 2. iden kivi rasi umum tentang objek

4 3. kata sifat, kata benda, kata kerja

4 4. ~~bagi~~ ~~para~~ ~~siswa~~ ~~di~~ ~~pantai~~ ~~dengan~~ ~~...~~

JAWABAN

86
1. teks deskripsi adalah teks yg berisi tentang suatu objek atau benda
sehingga pendengar dapat mendengar hingga merasakannya

2
- d. Judul
- Identifikasi
- deskripsi bagian
- Kesimpulan / kesari

4 3
- kata sifat
- kata benda
- kata kerja

JAWABAN

93

1. Teks deskripsi adalah suatu bentuk yang menggambarkan objek benda yg di fungsikan isinya di deskripsi dan

2. sudut

identifikasi kelas

deskripsi bagian

kesan

3

kata seras

kata benda

kata sifat

JAWABAN

86

1. Teks deskripsi adalah ts yang menggambarkan suatu objek

2. - Juru :

- identifikasi

- deskripsi bagian

- kesimpulan / kesan

3. kata seras

- kata benda

- kata kerja

Kebun binatang

4.

bs

Suatu hari saya dan keluarga pergi ke kebun binatang. Saat sampai disana, kondisinya sangat ramai pengunjung yg berdatangan dari daerah lain. saya dan keluarga pun masuk ke dalam kebun binatang. Sampai didalam saya mulai melihat hewan dari yg kecil dan sampai yg besar.

5/11/2020

mulai dari hewan yg kecil saya melihat seperti burung, tupai, kelia, kutak, rubah, rusa, Ular dan masih banyak lainnya. Hewan yg besar seperti, gajah, harimau, singa, jerapah dan masih banyak lainnya.

disana juga sering ada pelajar, karena mereka yg akan belajar di luar sekolah. disana juga saya memberi makan hewan : yg ada di kebun binatang.

4.

sp sp

kebun binatang

Pada libur sekolah aku dan keran ke berpegian ke kebun binatang disana kita lupa dan lama berpegian.

Di dalam kebun binatang banyak hewan. Ada monyet, jerapah dan lain-lain, setelah berputar melihat hewan. Banyak yang kita temui.

Setelah itu kami beristirahat makan dan minum, kemudian kami duduk sebentar waktu pun berdatang pada akhirnya kita pulang.

5/11/2020

40 "aku & teman2ku"

Sore ini, tepatnya hari Sabtu, aku & seluruh teman2ku berniat untuk bermain di tempat biasa kami berkumpul, gajah & burung hantu menghampiri satu per satu teman2ku di tempat mereka tinggal, stlh aku sampai, teman2ku sudah berkumpul, aku berdiri di dekat koala yg sedang bersantai di barang pohon. Saat itu burung putih baru sampai, aku melihat tupai dgn rubah melihat singa sdng bercanda dgn ular, katak yg sdang memakan lalat, dan linya. Saat itu aku bermain dgn koala & aku juga bermain dgn rubah. Saat menjelang malam hari kami semua memutuskan untuk pulang & beristirahat. aku & koala pun bersama2 menuju rumah krna rumah ku & koala berdekatan.

65 "Kebun Binatang"

Pada hari minggu saya dan teman-teman saya berkunjung ke kebun binatang yg lingkungan di sekitarnya sangat indah dan ada tumbuhan yg berbatokan. Di sana saya dan teman-teman melihat banyak sekali hewan-hewan banyak sekali, yang tidak ada dalam kehidupan sehari-harinya, sedikit beberapa hewan ada dalam kehidupan sehari-harinya.

Saya melihat hewan yg lucu dan sedikit takut terhadap hewannya, hewan itu ada jerapah, gajah, harimau, ular, burung, tupai, koala, singa dan lain lainnya. Di sana banyak siswa sekolah yg berkunjung di kebun binatang ini untuk belajar dan memahaminya tentang hewan-hewan yg ada di kebun binatang tersebut.

Saya disana memberi makan kepada hewannya, seperti memberi makan kepada hewan rusa, jerapah, koala dan beberapa hewan lainnya. saya berfoto dengan teman-teman saya bersama hewan-hewan beberapa hewannya tersebut.

4.

Kebun binatang

di kebun binatang adalah seperti kebun-kebun dan semua binatang
 Siam, harimau, wal, rusa, gajah dan sebagainya di kebun binatang
 di buat seperti binatang habitat mereka sendiri seperti habitat liar.

Sekarang ada kebun binatang besar yang mempunyai banyak
 catatan dan ada di samping kebun binatang itu terdapat
 laboratorium beserta di samping kebun binatang itu
 adalah kebun-kebun botani dan buah-buahan.

Selain itu ada kebun binatang yang mempunyai kebun binatang
 kebun binatang yang mempunyai kebun binatang - kebun binatang
 kebun binatang dan kebun binatang di kebun binatang kebun binatang.

Lampiran 10.
Lembar Jawaban Hasil Angket

ANGKET

Petunjuk pengisian:

1. Jawablah sesuai dengan kemampuan Anda untuk membantu peneliti dalam studi ini.
2. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.
3. Setujakah kamu terhadap pernyataan di bawah ini? Bila sangat tidak setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan STS, bila tidak setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan TS, bila setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan S, dan bila sangat setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan SS.

Keterangan:

- STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya mengalami kendala pada saat menungkan ide atau gagasan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
2.	Saya mengalami kendala saat menentukan judul dalam menulis teks deskripsi.		✓		
3.	Saya mengalami kendala saat menentukan identifikasi dalam menulis teks deskripsi.		✓		
4.	Saya mengalami kendala saat menentukan deskripsi bagian dalam menulis teks deskripsi.	✓			
5.	Saya mengalami kendala saat menentukan penutup atau kesimpulan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
6.	Saya mengalami kendala saat menentukan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
7.	Saya mengalami kendala saat berdiskusi bersama teman kelompok.	✓			
8.	Kegiatan pembelajaran dengan permainan menyusun suatu puzzle menarik bagi saya.			✓	
9.	Pertandingan antar kelompok untuk mendapatkan skor paling banyak dari kelompok lain menyenangkan bagi saya.			✓	
10.	Saya mengalami kendala dalam menyusun sebuah Puzzle.	✓			

ANGKET

Petunjuk pengisian:

1. Jawablah sesuai dengan kemampuan Anda untuk membantu peneliti dalam studi ini.
2. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.
3. Setujakah kamu terhadap pernyataan di bawah ini? Bila sangat tidak setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan STS, bila tidak setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan TS, bila setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan S, dan bila sangat setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan SS.

Keterangan:

- STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya mengalami kendala pada saat memunculkan ide atau gagasan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
2.	Saya mengalami kendala saat menentukan judul dalam menulis teks deskripsi.		✓		
3.	Saya mengalami kendala saat menentukan identifikasi dalam menulis teks deskripsi.		✓		
4.	Saya mengalami kendala saat menentukan deskripsi bagian dalam menulis teks deskripsi.	✓			
5.	Saya mengalami kendala saat menentukan paragraf atau kesimpulan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
6.	Saya mengalami kendala saat menentukan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi.			✓	
7.	Saya mengalami kendala saat berdiskusi bersama teman kelompok.		✓		
8.	Kegiatan pembelajaran dengan permainan menyusun suatu puzzle menarik bagi saya.				✓
9.	Pertandingan antar kelompok untuk mendapatkan skor paling banyak dari kelompok lain menyenangkan bagi saya.				✓
10.	Saya mengalami kendala dalam menyusun sebuah Puzzle.		✓		

ANGKET

Petunjuk pengisian:

1. Jawablah sesuai dengan kemampuan Anda untuk membantu peneliti dalam studi ini.
2. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai mata pelajaran apapun.
3. Setujakah kamu terhadap pernyataan di bawah ini? Bila sangat tidak setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan STS, bila tidak setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan TS, bila setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan S, dan bila sangat setuju beri tanda ceklis (✓) pada kolom pilihan SS.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya mengalami kendala pada saat menuangkan ide atau gagasan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
2.	Saya mengalami kendala saat menentukan judul dalam menulis teks deskripsi.	✓			
3.	Saya mengalami kendala saat menentukan identifikasi dalam menulis teks deskripsi.		✓		
4.	Saya mengalami kendala saat menceritakan deskripsi bagian dalam menulis teks deskripsi.		✓		
5.	Saya mengalami kendala saat menentukan penutup atau kesimpulan dalam menulis teks deskripsi.		✓		
6.	Saya mengalami kendala saat menentukan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi.			✓	
7.	Saya mengalami kendala saat berdiskusi bersama teman kelompok.		✓		
8.	Kegiatan pembelajaran dengan permainan menyusun suatu puzzle menarik bagi saya.				✓
9.	Pertandingan antar kelompok untuk mendapatkan skor paling banyak dari kelompok lain menyenangkan bagi saya.				✓
10.	Saya mengalami kendala dalam menyusun sebuah Puzzle.		✓		

Lampiran 11.
Perhitungan Mencari Interval Nilai dalam Rekapitulasi Analisis Data

Tabel 4.4

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
36-43	36%-43%	8	26%
44-51	44%-51%	8	26%
52-59	52%-59%	4	13%
60-67	60%-67%	6	19%
68-75	68%-75%	3	10%
76-83	76%-83%	2	6%
Jumlah		31	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 79 - 36 \\
 &= 43
 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3.3 \log n \\
 &= 1 + 3.3 \log 31 \\
 &= 1 + 3.3 (1,491) \\
 &= 1 + 4,921 \\
 &= 5,921 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{43}{6} \\
 &= 7,1 \text{ (dibulatkan, 7)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.8

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
61-67	61%-67%	2	6%
68-74	68%-74%	3	10%
75-81	75%-81%	8	26%
82-88	82%-88%	10	32%
89-95	89%-95%	7	23%
96-100	96-%100%	1	3%
Jumlah		31	100%

Perhitungan:

- Menentukan Range (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 98 - 61 \\
 &= 37
 \end{aligned}$$

- Menentukan Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3.3 \log n \\
 &= 1 + 3.3 \log 31 \\
 &= 1 + 3.3 (1,491) \\
 &= 1 + 4,921 \\
 &= 5,921 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

- Menentukan Panjang Interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{37}{6} \\
 &= 6,1 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.12

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
40-46	40%-46%	4	13%
47-53	47%-53%	6	19%
54-60	54%-60%	7	23%
61-67	61%-67%	8	26%
68-74	68%-74%	6	19%
40-46	40%-46%	4	13%
Jumlah		31	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 74 - 40 \\
 &= 34
 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3.3 \log n \\
 &= 1 + 3.3 \log 31 \\
 &= 1 + 3.3 (1,491) \\
 &= 1 + 4,921 \\
 &= 5,921 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{34}{6} \\
 &= 5,6 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.16

Rekapitulasi Analisis Data Hasil Nilai Prates Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Interval Persentase	Frekuensi	Persentase
51-57	51%-57%	2	6%
58-64	58%-64%	5	16%
65-71	65%-71%	10	32%
72-78	72%-78%	7	23%
79-85	79%-85%	4	13%
86-92	86%-92%	3	10%
Jumlah		31	100%

Perhitungan:

1. Menentukan Range (R)

$$\begin{aligned}
 R &= \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} \\
 &= 89 - 51 \\
 &= 38
 \end{aligned}$$

2. Menentukan Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3.3 \log n \\
 &= 1 + 3.3 \log 31 \\
 &= 1 + 3.3 (1,491) \\
 &= 1 + 4,921 \\
 &= 5,921 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

3. Menentukan Panjang Interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{38}{6} \\
 &= 6,3 \text{ (dibulatkan, 6)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 12.
Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas

Berikut adalah lampiran untuk mengetahui apakah nilai korelasi dapat dikatakan signifikan atau tidak. Oleh sebab itu, diperlukan tabel signifikansi nilai *r* Product Moment yang dapat dilihat pada tabel statistik. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26.0 for windows* sebagai berikut.

Correlations

		P1	P2	P3	P4	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.180	.391*	.213	.636**
	Sig. (2-tailed)		.333	.030	.250	.000
	N	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	.180	1	-.118	.225	.383*
	Sig. (2-tailed)	.333		.526	.223	.033
	N	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	.391*	-.118	1	.048	.453*
	Sig. (2-tailed)	.030	.526		.798	.010
	N	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	.213	.225	.048	1	.823**
	Sig. (2-tailed)	.250	.223	.798		.000
	N	31	31	31	31	31
TOTAL	Pearson Correlation	.636**	.383*	.453*	.823**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.033	.010	.000	
	N	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Instrumen	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	.636	.355	Valid
Pertanyaan 2	.383	.355	Valid
Pertanyaan 3	.453	.355	Valid
Pertanyaan 4	.823	.355	Valid

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Berdasarkan pertanyaan di atas, dapat diketahui bahwa R-hitung lebih besar dari R-tabel 5% (0,05), sehingga dikatakan valid. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap pertanyaan layak diberikan kepada peserta didik.

Lampiran 13.
Buku Bimbingan Skripsi

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
20/03-23	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi Perumusan di latar belakang. 2. Jelaskan identifikasi masalah dengan latar belakang. 	
04/05-23	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi dan lengkapi latar belakang. 	
09/05-23	I II	<p>ACC BAB I</p> <p>Revisi dan lengkapi sumber dengan teori.</p>	
01/05-23	II	<p>Ulangi Revisi, pendahuluan, dan kaji lebih baik BAB II</p>	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
15 Mei 2019	I	Kerini hasil tugas. Coba perbaiki & sumber-sumber referensi.	
20/ 05-23	II	Rice BAB II dengan catatan: Lengkapi bagian-bagian yang masih dikoreksi.	
22/ 05-23	III	Pelajari, Perbaiki, dan lengkapi.	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
10/6-23	IV	Perbaiki struktur kelas dusun dan desa.	
	IV	Stabilitas pelayan/ site despinski Lores Jelas skn tawaf ke skn terbagi	
	IV	Ace Bab IV	
	V	Ace Bab V	
		Siswa Daftar Operasi Selayang	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
1 April 2023	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lihat kembali Pemasangannya 2. Ditulis dalam Rancangan Penelitian 3. Meneliti Penelitian esektoran dan kesesuaian dengan judul. 4. Perhatikan Rancangan Kurva 	Ry
11 April 2023	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada saat kembali Perhatikan Rencanakan ide. 2. Rencanakan Masalah Penelitian. 3. Meneliti hasil PerPoint. 4. Beri saran Pemb. I. 	Ry
26 April 2023	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rencanakan Masalah Penelitian. 2. Meneliti hasil penelitian dengan judul. 	Ry

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
16 April 2023	II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Matriks / cara lain disajikan dalam buku panduan. 2. Urutan ACC. 3. Jenis ujian disajikan. 4. Keterangan jawaban. 5. Jawaban ujian jawaban A, B, dan C. 	
09 Mei 2023	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara penyajian buku teks. 2. Cara penyajian buku teks. 3. Jenis ujian terdapat. 4. Jawaban terdapat. 5. Cara penyajian. 	
12 Mei 2023	I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan jawaban dan. 2. Bab I & ACC 3. Bab II & ACC 	
28 April 2023	II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Papan dan Papan Perencanaan Perencanaan Papan. 2. Jawaban buku 9 C buku 2 & 3. 3. Jawaban buku Perencanaan. 4. Jenis buku dan 1 jawaban. 5. Jawaban buku pada EBT buku Perencanaan. 6. EBT dalam buku buku. 	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
12 Mei 2023	II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawaban buku 9 C. 2. Jenis ujian disajikan dalam Perencanaan. 3. Jawaban buku Perencanaan. 4. Jenis EBT. model yang disajikan dalam buku Perencanaan 9 C buku 2 & 3. 5. Jawaban dan Perencanaan dalam Perencanaan. 6. Cara penyajian Bab 1. 	
27 Mei 2023	II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawaban buku Perencanaan. 2. Jawaban buku Perencanaan. 3. Jawaban buku Perencanaan. 4. Jawaban buku Perencanaan. 	
1 Juni 2023	II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawaban buku Perencanaan. 2. Bab II & ACC. 	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
7 Juni 2023	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawaban Perencanaan buku 9 C. 2. Jenis ujian dan Perencanaan Perencanaan Perencanaan Perencanaan. 3. Jawaban buku 9 C. 4. Cara penyajian Bab 1. 	
9 Juni 2023	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawaban buku Perencanaan. 2. Jawaban buku Perencanaan. 	
9 Juni 2023	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jawaban buku Perencanaan ACC. 2. Jawaban buku Perencanaan. 	
8 Juni 2023	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis ujian dan Perencanaan Perencanaan Perencanaan Perencanaan. 2. Jawaban buku Perencanaan. 3. Jawaban buku Perencanaan Perencanaan Perencanaan Perencanaan. 	

Tanggal	Bab	Catatan Pembimbing	Paraf
10 Juni 2023	V	ACC / disetujui	
12 Juni 2023	I s.d. V	Disetujui/ACC untuk mengikuti ujian sidang skripsi. Siapkan berkas lainnya	

Lampiran 14.
Dokumentasi Penelitian



