

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

Andri Santosa
SMP Al Falah
santosaandri897@gmail.com

Titin Nurhayatin
Universitas Pasundan
titin_nurhayatin@unpas.ac.id

Naskah masuk: Januari	disetujui: Februari	revisi akhir: Maret
-----------------------	---------------------	---------------------

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

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

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia dianggap bukan sekadar alat komunikasi, tetapi juga dianggap sebagai alat mengembangkan kemampuan berpikir dalam kehidupan masyarakat. Meina (2014: 18) menyebutkan bahwa, "Melalui mata pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsi sosialnya". Salah satunya pembelajaran menulis teks prosedur yaitu salah satu teks yang terdapat dalam Kurikulum 2013 dan dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP.

Kegiatan menulis adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, haruslah terampil memanfaatkan kosa kata. Keterampilan menulis tidak akan dikuasai secara langsung, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Setiap orang berpotensi untuk menjadi penulis, hanya masalahnya menanamkan kemauan itu pada diri tiap orang.

Pada kenyataannya, kegiatan menulis merupakan kegiatan yang kurang diminati sebagian orang khususnya siswa di sekolah, karena siswa menganggap kegiatan menulis itu melelahkan apalagi kegiatan menulisnya disertai dengan berpikir. Di SMP Al Falah yang akan penulis teliti sebagian siswa menganggap menulis itu membuat mereka lelah. Ada guru mata pelajaran tertentu yang hanya memberikan mereka catatan di papan tulis dan memerintahkan siswa untuk mencatatnya dengan tugas yang banyak tanpa diberi penjelasan apa yang mereka catat.

Dalam Kurikulum 2013 terdapat delapan jenis teks yang harus dipelajari dan dikuasai di kelas VII SMP yaitu teks deskripsi, cerita fantasi, teks laporan observasi, cerita rakyat, surat, puisi rakyat,

teks prosedur, dan fabel. Berdasarkan prinsip pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013, siswa dituntut mampu memproduksi atau menulis teks dengan baik dan benar. Sejalan dengan hal tersebut, arah pembelajaran keterampilan menulis di SMP berdasarkan Kurikulum 2013 lebih dititikberatkan pada tingkat kreativitas dan berpikir siswa dalam mengembangkan ide dan gagasannya.

Dalam pembelajaran menulis teks prosedur, siswa dituntut untuk mengetahui struktur teks, ciri-ciri teks, aspek kebahasaan dan cara menulis teks prosedur. Setelah siswa mengetahui hal-hal tersebut, siswa dituntut untuk lebih kreatif dalam menuangkan gagasan dan idenya dalam menulis teks prosedur. Dengan demikian, teks prosedur yang ditulis oleh siswa diharapkan sudah menjadi sebuah teks prosedur yang baik dengan memenuhi syarat dan kaidah teks prosedur.

Mengingat teks prosedur adalah teks yang baru muncul dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas VII Kurikulum 2013, masih banyak siswa yang bingung akan pengertian dan struktur teks prosedur. Pengetahuan siswa tentang struktur dan ciri-ciri dalam menulis teks prosedur pun masih tertukar dengan struktur dan ciri-ciri dalam teks eksposisi proses. Jika pengetahuan siswa masih minim mengenai teks prosedur, maka kemungkinan untuk menghasilkan teks prosedur yang baik akan sulit untuk dicapai.

Fenomena yang saat ini terjadi dalam pembelajaran menulis di sekolah, khususnya SMP, berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan menunjukkan rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis siswa. Berdasarkan hasil penulis rendahnya keterampilan menulis siswa, khususnya menulis teks prosedur disebabkan beberapa faktor diantaranya (1) adanya minat dan motivasi siswa yang masih rendah, (2) kurangnya pembiasaan terhadap tradisi menulis bagi siswa, (3) kelambanan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan, (4)

keterbatasan waktu bagi siswa untuk berlatih menulis, (5) ketidak mampuan siswa dalam mengembangkan bahasa, (6) terbatasnya bahan ajar yang ada di sekolah, (7) ketercapaian nilai yang masih di bawah ketuntasan minimal.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya perbaikan dan upaya peningkatan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar agar memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi. Inovasi tersebut dapat berupa penggunaan dan pengembangan model pembelajaran, sebab penggunaan model pembelajaran yang inovatif memiliki peranan penting bagi siswa dan guru.

Abidin (2016: 117) mengatakan, "Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu konsep yang membantu menjelaskan proses pembelajaran, baik menjelaskan pola pikir maupun pola tindakan pembelajaran tersebut". Model pembelajaran yang tepat dan diaplikasikan dengan benar pula di dalam kelas maka pembelajaran akan menghasilkan penyerapan materi yang optimal bagi siswa. Penggunaan model yang bervariasi juga membuat siswa semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Dari pertimbangan tersebut, maka diperlukan suatu alternatif lain yaitu bagaimana caranya menyampaikan suatu materi agar siswa merasa senang dan paham terhadap materi yang akan dipelajari serta siswa tidak merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar. Alternatif itu adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dibantu media *puzzle*.

Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengasah keterampilan berpikir siswa dalam membangun suatu pemahaman siswa guna mengerjakan pekerjaannya. Media yang menarik dapat

membuat siswa lebih aktif dan terampil saat proses pembelajaran berlangsung. Karena itu, dengan media pembelajar siswa merasa terbantu dalam pemahaman mengenai materi yang disampaikan guru. Permasalahan siswa yang timbul dalam menulis teks prosedur, terletak pada struktur dan langkah-langkah menulis teks prosedur yang mengharuskan secara runtun dalam menyusun teks prosedur tentang pembuatan sesuatu. Sebagai upaya mengatasi kendala sulitnya menulis teks prosedur di kalangan siswa, penulis menentukan media pembelajaran berupa *puzzle*.

Media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari cara menyusun teks prosedur maupun dari aspek berpikir kritis siswa. Dengan media *puzzle*, siswa diharapkan mampu berpikir kritis dalam menyusun teks prosedur.

Pada dasarnya dalam Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif, kreatif, mempunyai nilai moral yang baik dan mempunyai sikap kritis. Oleh karena itu, pembentangan pikiran secara psikologi dengan cara membiasakan diri untuk berpikir positif dan bersikap kritis terhadap setiap proses pembelajaran harus kita terapkan.

Sulitnya melatih siswa berpikir jernih menjadi kendala bagi seorang guru, sebab akan mengganggu hasil belajar. Melatih siswa dalam membiasakan berpikir kritis akan memengaruhi siswa tersebut dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Agar siswa lebih terampil dalam berpikir dan berkomunikasi, pendidik harus memilih pembelajaran yang bisa mengasah serta melatih pemikiran siswa guna meningkatkan daya berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, dalam materi teks prosedur dapat melatih dan memberikan dampak terhadap cara berpikir kritis siswa.

Merujuk pada beragam permasalahan di atas, maka penulis memiliki inisiatif pengajuan tesis dengan judul, "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". Proses penelitian ini berasal dari permasalahan yang telah dibahas di atas maka dirumuskan beberapa rumusan masalah serta tujuan penelitian selaras dengan rumusan masalah dalam penelitian yaitu mengenai kemampuan menulis teks prosedur menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* dan kemampuan siswa yang menggunakan model konvensional, kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dan siswa yang menggunakan model konvensional, perbedaan kemampuan siswa menulis teks prosedur di kelas yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dengan kemampuan menulis teks prosedur di kelas yang menggunakan model konvensional, perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* dengan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas yang menggunakan model konvensional.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*Mixed Method*) tipe penyisip (*Embedeed Design*). Menurut Crasweel (Indrawan dan Yaniawati, 2016: 84),

Metode campuran (*Mixed Method*) tipe penyisip (*Embedeed Design*) yaitu metode penelitian yang merupakan penguatan saja dari proses penelitian yang menggunakan metode tunggal (kualitatif ataupun kuantitatif), karena pada metode penyisipan (*Embedeed Design*), peneliti hanya melakukan *mixed* (campuran) pada bagian dengan kualitatif pada penelitian yang berkarakter kualitatif. Demikian

pula sebaliknya. Penyisipan dilakukan pada bagian yang memang membutuhkan penguatan ataupun penegasan, sehingga simpulan yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan pemahaman yang lebih baik, bila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja.

Metode campuran (*Mixed Method*) tipe penyisip (*Embedeed Design*).

prosedur dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Melalui metode tersebut, penulis mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil, sehingga data yang diperoleh dalam penelitian diambil dari adanya perlakuan quasi eksperimen.

Pada desain ini, terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengelompokan subjek penelitian dilakukan secara kelas acak. Kelompok eksperimen siberikan perlakuan pembelajaran dengan media *puzzle* (X), serta kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media *puzzle*) yang di sekolah kemudian masing-masing kelompok diberikan pretest dan postest. Penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelompok untuk melihat perbedaan peningkatan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, selain itu untuk membandingkan kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* dan kelas konvensional tanpa menggunakan media *puzzle*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran, berpikir kritis, dan kemampuan (hasil belajar) menuliskan teks prosedur berdasarkan media *puzzle* yang disusun, serta tanggapan siswa dan pengamatan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dianalisis dari hasil data tes dan nontes. Berikut ini

penulis paparkan pembahasan hasil penelitian berdasarkan masing-masing hal tersebut.

Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Menuliskan Teks Prosedur berdasarkan Media *Puzzle*

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat menunjukkan kualitas sebuah pembelajaran. Desain pembelajaran yang dibuat pendidik harus dapat menciptakan keaktifan siswa, baik secara fisik maupun secara mental. Jenis-jenis aktivitas yang disampaikan oleh Diedrich dalam Sardiman (2012: 101) dapat diamati dalam kegiatan pembelajaran di antaranya, yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*.

Dalam penelitian ini pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dilakukan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan pada siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* (kelas eksperimen) dan pada siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol). Berbagai jenis aktivitas yang dilakukan siswa pada pembelajaran menuliskan teks prosedur diberikan skor oleh peneliti sesuai dengan pedoman penskoran yang telah dibuat.

Hasil pengamatan pada kedua kelas peneliti dijelaskan melalui perolehan data masing-masing kelas. Kelas eksperimen (model TGT) mendapatkan skor 1298 dengan rerata 43,56 sedangkan kelas kontrol (model konvensional) mendapatkan skor total 1155 dengan rerata 38,5.

Dari hasil pengamatan diperoleh fakta bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih aktif dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian aktivitas siswa pada kelas eksperimen (model TGT) lebih banyak dibandingkan dengan siswa kelas kontrol (model konvensional).

Secara keseluruhan aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen mencapai skor rerata 61,50, sedangkan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) rerata hasil belajar peserta didik sebesar 57,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rerata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 4,25. Berdasarkan hasil uji perbandingan data ditemukan signifikansi (Asymp. Sig. (2-tailed)) adalah 0,000 nilai signifikansi pengujian tersebut < 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata yang bermakna dari dua kelas penelitian. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh kemampuan menulis teks prosedur terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kesimpulan ini sesuai dengan hasil angket yang dilakukan kepada siswa kelas eksperimen. Mereka menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* menyenangkan dan membantu siswa dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Dengan adanya *game* (permainan) dalam pembelajaran siswa merasa semakin memacu semangat dalam menyusun *puzzle* dengan benar dan cepat.

Hasil Belajar Siswa dalam Menuliskan Teks Prosedur

Hasil penilaian terhadap kegiatan pretest diketahui, bahwa siswa kelas eksperimen memperoleh skor total sebesar 1200 dengan rata-rata 40,00. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* (*posttest*) siswa memperoleh skor total 2460 dengan rata-

rata 82,00. Skor total *pretest* siswa pada kelas kontrol adalah 1390 dengan rata-rata 46,33. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (*posttest*) siswa memperoleh skor total 2045 dengan rata-rata 68,17. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen terdapat kenaikan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 82,00. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat kenaikan rerata skor hasil belajar siswa sebesar 68,17.

Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* siswa belajar secara aktif dan memaknai sendiri hasil pembelajarannya, sedangkan pada kelas konvensional siswa lebih banyak menerima menerima informasi dibandingkan mencari dan memaknai sendiri hasil pembelajarannya. Hal itu berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai siswa. Hosna (2015: 137) menjelaskan bahwa belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan.

Secara keseluruhan hasil belajar untuk kemampuan menulis teks prosedur pada siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol). Hasil belajar siswa pada kelas

eksperimen mencapai skor rerata 43,26 sedang skor rerata pada siswa kelas kontrol adalah 38,5. Berdasarkan hasil uji perbandingan data ditemukan nilai signifikansi (Sig.(2-tailed)) sebesar 0,000. Nilai signifikansi pengujian tersebut < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor rerata hasil belajar yang bermakna dari dua kelas penelitian. Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

Simpulan ini selaras dengan hasil angket yang diberikan penulis kepada siswa kelas eksperimen. Siswa berpendapat bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan membuat pembelajaran jadi menyenangkan.

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Menuliskan Teks Prosedur

Hasil tes berpikir kritis menunjukkan, bahwa peserta didik kelas eksperimen pada kegiatan *pretest* memperoleh skor total 1200 dengan rata-rata 40,00. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* (*posttest*) siswa memperoleh skor total 2460 dengan rata-rata 82,00. Skor total *pretest* siswa pada kelas kontrol adalah 1390 dengan rata-rata 46,33. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (*posttest*) siswa memperoleh skor total 2045 dengan rata-rata 68,17.

Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan

berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pengaruh Antara Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Menulis Teks Prosedur

Pengaruh antara kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menulis teks prosedur yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* dicari dengan menggunakan korelasi. Diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi antara kemampuan menulis teks prosedur dan kemampuan berpikir kritis sebesar 0,934 dengan signifikansi (Sig.(2-tailed)) = 0,000 yang menunjukkan tanda positif. Hal ini berarti bahwa ada hubungan searah kemampuan menulis teks prosedur yang meningkat, akan diikuti oleh meningkatnya kemampuan berpikir kritis.

Pengaruh antara kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menulis teks prosedur yang menggunakan model pembelajaran Konvensional dicari dengan menggunakan korelasi. Diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi antara kemampuan menulis teks prosedur dan kemampuan berpikir kritis sebesar 0,901 dengan signifikansi (Sig.(2-tailed)) = 0,000 yang menunjukkan tanda positif. Hal ini berarti bahwa ada hubungan searah kemampuan menulis teks prosedur yang meningkat, akan diikuti oleh meningkatnya kemampuan berpikir kritis.

Pengaruh antara kemampuan menuliskan teks prosedur dan kemampuan berpikir kritis menunjukkan adanya hubungan yang searah antara dua kemampuan yang diuji. Artinya jika kemampuan menuliskan teks prosedur meningkat, akan diikuti oleh meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa pada hal tersebut. Hubungan yang searah antara kemampuan menulis teks prosedur dan berpikir kritis siswa kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle* maupun konvensional. Hal itu menunjukkan kuatnya hubungan diantara keduanya.

Akan tetapi, pada kelas yang menggunakan model TGT lebih tinggi peningkatannya dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tanggapan Siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbasis Media Puzzle pada Pembelajaran Menuliskan Teks Prosedur

Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang menarik minat peneliti untuk menerapkannya dalam penelitian yang berhubungan dengan pengembangan berpikir kritis siswa. Model ini mengajak siswa untuk melatih pemikirannya dan mengembangkan imajinasinya dalam memandang suatu masalah dan menyelesaikannya secara kritis.

Sopah (2008: 32) berpendapat "Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Jika dikaitkan dengan penelitian yang penulis lakukan, dapat dikatakan bahwa, siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT harus terlibat dalam semua aktivitas tanpa membedakan peran siswa. Siswa pun dibawa dalam suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur permainan didalamnya.

Hasil penilaian berpikir kritis tentang kegiatan menuliskan teks prosedur pada siswa yang menggunakan model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* berbasis Media *Puzzle* (kelas eksperimen) terbukti lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Keberhasilan ini tidak terlepas dari respons siswa kelas eksperimen yang memberikan tanggapan positif terhadap

model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan respons yang diberikan oleh siswa penulis menyimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mendapatkan tanggapan yang sangat positif pada pembelajaran menuliskan teks prosedur berdasarkan media *puzzle* yang diperoleh. Dengan demikian, model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* bisa diterapkan pada pembelajaran lainnya sesuai dengan misi kooperatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* dalam pembelajaran menulis teks prosedur dan dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Al Falah Dago dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa kelas VII SMP Al Falah Dago dalam menulis teks prosedur termasuk kategori baik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* diketahui, bahwa siswa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 40,00. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle (posttest)* siswa memperoleh skor rata-rata 82,00. Pada kemampuan siswa VII SMP Al Falah Dago (kelas kontrol) juga termasuk kategori cukup. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 46,33. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (*posttest*) siswa memperoleh skor rata-rata 68,17.
2. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Al Falah Dago dalam pembelajaran yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *puzzle* termasuk kategori baik. Hal tersebut

dibuktikan dari hasil *pretest* siswa kelas eksperimen pada kegiatan *pretest* memperoleh skor rata-rata 40,00. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle (posttest)* siswa memperoleh skor rata-rata 82,00. Pada kemampuan siswa kelas VII SMP Al Falah Dago (kelas kontrol) yang menggunakan model konvensional termasuk kategori cukup. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* siswa kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 46,33. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (*posttest*) siswa memperoleh skor rata-rata 68,17.

3. Terdapat perbedaan kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP Al Falah Dago di kelas eksperimen dengan kemampuan siswa menulis teks prosedur di kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *Puzzle (posttest)* siswa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 82,00. Sedangkan kemampuan siswa yang menggunakan model konvensional setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (*posttest*) siswa memperoleh skor rata-rata 68,17. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 13,83.
4. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa siswa kelas VII SMP Al Falah Dago di kelas eksperimen dengan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbasis

media *Puzzle* (*posttest*) siswa memperoleh skor rata-rata 82,00. Sedangkan kemampuan siswa yang menggunakan model konvensional setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional (*posttest*) siswa memperoleh skor rata-rata 68,17. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 13,83.

Sedangkan terkait dengan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Guru hendaknya memilih model pembelajaran, bahan ajar, alat dan media yang diperlukan seperti model TGT, buku ajar, laptop, *infocus*, dan *puzzle*, agar proses pembelajaran tidak terhambat, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat digunakan dalam pembelajaran menulis khususnya menulis teks prosedur.
2. Siswa harus diberikan motivasi berupa perhatian, dukungan dan dorongan belajar khususnya dalam hal menulis, sebab siswa cenderung malas dan merasa tidak percaya diri dengan hasil karyanya. Di sinilah peran guru sangat diutamakan guna membuat semangat belajar siswa semakin bertambah.
3. Sarana prasarana sekolah hendaknya lebih diperhatikan seperti alat atau media pembelajaran, sehingga tidak menghambat proses pembelajaran. Guru harus berupaya menyiapkan hal tersebut dengan sangat teliti demi kelancaran kegiatan pembelajaran.
4. Aktivitas siswa pada jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran agar lebih diperhatikan. Hal tersebut akan memperbaiki psikologi diri siswa dan membuat mereka menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan siswa tetap terbimbing serta memberikan evaluasi serta klasikal

maupun individu agar siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki diri.

5. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur pada kelas VII.
6. Media *puzzle* dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menulis teks prosedur pada kelas VII.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Adenan, Ita Novita. (1989). *Pola Pengasuhan Anak Secara Tradisional di Kelurahan Kebagusan Daerah Khusus Ibukota Jawa Tengah*. Jakarta: Depdikbud
- Akhadiyah, Sabarti, dkk. (2003). *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Alwasilah, A. C., & Suzanna, S. (2007). *Pokoknya Menulis Cara baru menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung: Jakarta.
- Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ana Istiana Noor. (2015). *Peningkatan Membandingkan Teks Prosedur Kompleks Menggunakan Pola Kolaboratif Think Pair And Share Dengan Teknik Brainstorming Pada Peserta Didik Kelas X Otomasi SMK N 2 Kendal (Jurnal)*. Kendal.
- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, Utomo. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia Yogyakarta.
- Depdiknas. (2006). *Buku Saku Kurikulum Tingkat Stuan Pendidik (KTSP) Sekolah Menengah Pertama*. Depdiknas.

- Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama.
- DePorter, Bobbi. dkk. (2013). *QUANTUM LEARNING: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febriani, Meina. (2014). *Pemanfaatan Lembar Kerja Mahasiswa Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa: Studi Pada Mata Kuliah Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia (Jurnal). Bandung.
- Fisher, A. (2009). *Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Hadfield, Jill. (1999). *Intermediate Vocabulary Games*. London: Longman
- Hidayati, R.P.P. (2011). *Menulis Esai dan Pembelajarannya*. Bandung: Prisma Indah Kusumawati (<https://eprints.uns.ac.id/6322/1/102781609200910311.pdf>) situs yang diunduh pada tanggal 6 Agustus 2017
- Indrawan dan Yaniawati. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Johnson, E. (2007). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC.
- Kemendikbud. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*, Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Komiadi, D. (2008). *Aku Bisa Menulis*. Yogyakarta: Sabda.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widia.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H. E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muslich, W. (2009). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mustaji. 2012. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://pasca.tp.ac.id/site/pengembangan-kemampuan-berpikir-kritis-dan-kreatif-dalam-pembelajaran>. [5 Januari 2017 jam 22.00 wib].
- Nadilestari, Ardisa. (2014). "Teknik *Picture and Picture* dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks". Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. (di unduh 12 desember 2017 08:32)
- Ngalim, Purwanto. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, Muhammad. (2012). *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Pamungkas, Yosef F.A. (2010). *Peningkatan Minat Mengikuti Kegiatan Bimbingan Klaksikal Melalui Game Edukatif dengan Media Puzzle (Jurnal)*. Yogyakarta: Tahun 2015: 39.
- Rahmanelli. (2008). *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. (Jurnal Pelangi Pendidikan), 2 (1), hlm.30
- Sadiman, dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Semi, M.S. (2007). *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Silberman, Melvin L. (2011). *Active Learning*. Bandung: Nuansa.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sopah, Djamaah. (2008). *Pengaruh Model Pembelajaran*
- Sudijono, Anas. (1995). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*

- Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syelly Eka Permatasari. (2014). *Pembelajaran Memahami Teks Prosedur Kompleks Siswa Kelas X SMAN 3 Bandarlampung* (di unduh 8 agustus 2017 09:05)
- Tarigan, Henry Guntur. (1987). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyudi. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Sragen. PTK.
- Yulianti, Nuke
(repository.upi.edu/S_IND_24495Chapter.pdf) situs ini diunduh 6 Agustus 2017
- Zainurrahman. (2013). *Menulis dari Teori hingga Praktik*. Bandung: Alfabeta.
-