

Meningkatkan Kemampuan Analisis Kalimat Persuasif dalam Teks Pidato Melalui Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) pada Kelas VIII G SMPN 50 Kota Batam

Delia Fitri¹ Dinda Nur Dwi² Khairun Nisa³ Nur Melisa Putri⁴ Tere D'amor Philip⁵ Etik Triwahyuni⁶ Fabio Testy Ariance Loren⁷

Universitas Maritim Raja Ali Haji¹²³⁴⁵⁶⁷

dfitri@student.umrah.ac.id¹ dnurdwi@student.umrah.ac.id²

knisa@student.umrah.ac.id³ nmelisaputri@student.umrah.ac.id⁴

tdamorphilip@student.umrah.ac.id⁵ etiktriwahyuni@gmail.com⁶

fabioloren@umrah.ac.id⁷

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the TGT (Team Game Tournament) learning model on class VIII G at SMP Negeri 50 Batam and the comparison with the lecture method applied in class VIII C on student learning outcomes regarding Persuasive Sentence Analysis in Speech Texts. In this study, the author used a quasi-experimental design approach and applied a pretest and posttest. The research population was taken from 3 classes in class VIII SMP and the class research sample taken was in class VIII G which consisted of 29 students as the experimental class, then class VIII C which consisted of 29 students became the control class. The data analysis technique first carried out a swimmer test which required a normality test and a homogeneity test, then after the normal and homogeneous data were known, it was continued with a hypothesis test (t-test).

Keywords: TGT Learning Model, Learning Outcomes, Speech Text, Persuasive Sentences, Student Abilities

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) pada kelas VIII G di SMP Negeri 50 Batam dan adanya pembandingan dengan model pembelajaran ceramah yang diterapkan di kelas VIII C terhadap hasil belajar siswa mengenai Analisis Kalimat Persuasif dalam Teks Pidato. Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan *quasi experiment design* serta menerapkan pretest dan posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP dan sampel penelitian kelas yang diambil yaitu pada kelas VIII G yang berjumlah 29 siswa sebagai kelas eksperimen, kemudian kelas VIII C yang berjumlah 29 siswa menjadi kelas kontrol. Teknik analisis data terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yang mana membutuhkan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian setelah diketahui data normal dan homogen dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai signifikansi uji t adalah $0.006 < 0.05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menganalisis kalimat persuasif dalam teks pidato. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi teks pidato. Khususnya dalam hal analisis kalimat persuasif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Hasil Pembelajaran, Teks Pidato, Kalimat Persuasif, Kemampuan Siswa

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki fungsi penting sebagai alat komunikasi, berpikir, dan mengungkapkan gagasan. Dalam konteks pendidikan, keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, menjadi sarana utama untuk mengembangkan daya pikir, daya imajinasi, serta daya kritis peserta didik. Salah satu bentuk keterampilan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan memahami dan menganalisis teks pidato, khususnya dalam mengidentifikasi kalimat persuasif. Kalimat persuasif adalah jenis kalimat yang digunakan atau dimaksudkan untuk membujuk, mengajak, orang untuk melakukan suatu tindakan atau kegiatan, misalnya apa yang disampaikan pengarang (Mansyur M dan Amin Tunda, 89:2022). Kemampuan menganalisis kalimat persuasif sangat penting karena berperan dalam membangun pola pikir kritis serta meningkatkan kepekaan siswa terhadap penggunaan bahasa dalam konteks retorika.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas VIII G SMPN 50 Kota Batam, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan fungsi kalimat persuasif dalam teks pidato. Peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta kesulitan mengidentifikasi unsur kebahasaan yang berfungsi membujuk atau meyakinkan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada aspek analisis kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mendorong kolaborasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT merupakan alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang variatif dan melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas pembelajaran tanpa melihat kemampuan belajar dan prestasi siswa, juga melibatkan pesan siswa sebagai "tutor sebaya" (Sulaiman, dkk,115:2024). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Ridwan Abdullah Sani, 135:2013). Dalam implementasinya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, diberikan pembelajaran untuk dipelajari dan didiskusikan bersama, lalu mengikuti turnamen berupa kuis atau permainan edukatif yang berkaitan dengan materi. Poin dari turnamen dikumpulkan untuk menentukan tim pemenang, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun kooperatif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan analisis. Oleh karena itu, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis kalimat persuasif dalam teks

pidato. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas VIII G SMPN 50 Kota Batam dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyeluruh.

Penelitian lainnya yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis TGT di lakukan oleh Shofiyatul Khoiryyah (2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team GameTournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP AL Imam Metro Kibang Lampung Timur. Penelitian ini untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa, serta hasil belajar. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adanya perkembangan prestasi belajar yang sangat positif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian dilakukan oleh Mia Audina dkk. (2024) mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Negeri Lubuk Basung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah keaktifan belajar siswa menjadi lebih baik dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran langsung (Direct Intruction) yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan metode *True Eksperimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. hasil yang di peroleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP N 2 Lubuk Basung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan *Quasi Experiment Design* karena didasarkan bahwa desain ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menjadi sampel dalam penelitian di mana kelas kontrol dengan metode mencatat sedangkan kelas eksperimen menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).

Tabel 1. Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kontrol	01	-	02
Eksperimen	03	X	04

(Sugiyono, 2017:79)

Penelitian dilaksanakan di SMPN 50 Batam yang terletak di Perum Tunas Regency, Sungai Binti, Kec. Sagulung, Kota Batam, Kepulauan Riau. Dengan waktu pelaksanaan dimulai pada tanggal 02 Juni 2025 dan 09 Juni 2025. Diketahui populasi pada penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP secara keseluruhan ada 2 kelas dengan teknik pemilihan sampel berdasarkan *non-probability sampling* menggunakan teknik *purposive sampling* menetapkan kelas VIII C dengan jumlah siswa 29 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII G dengan jumlah 29 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 2. Purposive Sampling Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen

Kategori	Sama	Tidak sama
Guru mata pelajaran	√	
Tingkat kelas	√	
Materi pelajaran	√	
Rata-rata nilai		√

Sumber : Olah Data Peneliti (2022)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berbentuk soal esai sebanyak satu butir, yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam bentuk pretest dan posttest, sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang mencakup Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Apabila nilai signifikansi (sig.) ≥ 0.05 , maka data dianggap berdistribusi normal dan homogeny, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya, yaitu uji-t (t-test). Untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata nilai posttest antara kedua kelas sampel, dilakukan Uji Independent Sample T-Test. Jika diperoleh nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel yang diuji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan secara langsung oleh peneliti di SMPN 50 Batam yang terletak di Perum Tunas Regency, Sungai Binti, Kec. Sagulung, Kota Batam, Kepulauan Riau. Dengan waktu pelaksanaan dimulai pada tanggal 02 Juni 2025 dan 09 Juni 2025. Adapun penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian di kelas VIII yaitu VIII C dengan jumlah siswa 29 orang sebagai kontrol dan kelas VIII G dengan jumlah siswa 29 orang sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Quasy Eksperimental* dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*, (Sugiono,2018). Berdasarkan rekap jadwal peneliti melakukan 2 kali pertemuan dengan hari/tanggal yang berbeda berdasarkan jadwal mengajar guru di sekolah, hari pertama peneliti mengajar dengan metode konvensional (Ceramah) setelah itu diberikan pretest dan posttest di hari yang sama, lalu di hari yang sama di kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menguji coba model *Teams Games Games Tournament* (TGT) setelah itu diberikan Posttest, hari kedua jadwal pretest dilakukan di kelas eksperimen.

Kegiatan pretest bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen terhadap materi menentukan kalimat persuasif pada teks pidato. Hasil data pretest merupakan kemampuan yang dimiliki siswa sebelum diberikan pokok bahasan baru dalam pembelajaran. Setelah melaksanakan pretest dan mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti memulai pembelajaran dengan menerapkan metode Ceramah dikelas kontrol dan dengan perlakuan di kelas eksperimen yaitu menerapkan model TGT.

Sebelum kegiatan pretest dilakukan, peneliti membentuk 8 kelompok diskusi yang berisikan 4-5 anggota. Di mana setiap kelompok diberikan LKPD teks pidato dan berisikan 1 soal menentukan kalimat persuasif pada teks pidato, terdapat delapan judul pidato yang berbeda di antaranya Pentingnya Kebersihan Lingkungan Sekolah, Kedisiplinan, sikap yang Harus dimiliki Seorang Pelajar, Malas belajar, Kebersihan Sebagai Kunci Kesehatan dalam Menjaga Kebersihan, Kenakalan Remaja, Berbakti Kepada Orang tua, dan Pentingnya Untuk Saling Menghargai Dalam Kehidupan Kita Sehari-hari, kemudian siswa diberikan waktu mengerjakan LKPD selama 40 menit pengerjaan.

Kemudian kegiatan posttest diberikan setelah kegiatan *pretest* dengan memberikan tugas yang sama seperti pretest yang bertujuan melihat seberapa besar pemahaman atau kemampuan yang dicapai siswa setelah belajar. Setelah memperoleh data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti melakukan uji prasyarat analisis peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas Levene dan uji N Gain Score.

Statistika Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan bagian penting dari suatu penelitian yang digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri dasar data yang hendak digunakan. Data akan memiliki arti apabila dapat disajikan melalui ringkasan statistik deskriptif suatu data set dengan atau tanpa analitik sehingga mudah dipahami. Statistik deskriptif digunakan untuk mengomunikasikan suatu informasi secara sederhana. Berikut ini adalah hasil dari statistika deskriptif yang dicantumkan pada Tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Statistika Deskriptif

Kelas	Min	Maks	Mean	Sd
Pretest Konvensional	10	90	48.965	24.362
Pretest Teams Game Tournament	25	85	55.172	18.297
Posttest Konvensional	65	95	78.275	7.473
Posttest Team Games Tournament	70	95	83.793	7.153

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada pretest konvensional memiliki nilai minimum sebesar 10 dan nilai maksimum sebesar 90, dengan mean sebesar 48.965 dan diikuti standar deviasi sebesar 24.362, nilai standar

deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada disekitar nilai rata-rata.

Pada pretest Teams Game Tournament memiliki nilai minimum sebesar 25 dan nilai maksimum sebesar 85, dengan mean sebesar 55.172 dan diikuti standar deviasi sebesar 18.297, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada disekitar nilai rata-rata.

Pada posttest konvensional memiliki nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimum sebesar 95, dengan mean sebesar 78.275 dan diikuti standar deviasi sebesar 7.473, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada disekitar nilai rata-rata.

Pada posttest Teams Game Tournament memiliki nilai minimumj sebesar 70 dan nilai maksimum sebesar 95, dengan mean sebesar 83.793 dan diikuti standar deviasi sebesar 7.153, nilai standar deviasi lebih kecil dari mean artinya sebaran data kecil dan berada disekitar nilai rata-rata.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dalam uji normalitas, yaitu dengan cara analisis grafik dan analisis statistik. Akan tetapi pengujian secara statistik lebih efektif dan akurat untuk digunakan. Pada penelitian ini, uji normalitas secara analisis statistik menggunakan uji Shapiro Wilk karena data < 30 Orang, untuk melakukan pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro Wilk dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Sig., dengan signifikansi yang digunakan $\alpha=0,05$. Dasar pengambilan keputusan adalah melihat angka probabilitas p , dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. > 0.05 maka asumsi normalitas terpenuhi
- b. Jika nilai Sig. < 0.05 maka asumsi normalitas tidak terpenuhi

Berikut merupakan hasil uji Normalitas dengan menggunakan analisis statistik yang tersaji pada Tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Pembelajaran	Sig.	Keputusan
Pretest	Konvensional	0.177	Normal
	Teams Game Tournament	0.063	Normal
Posttest	Konvensional	0.109	Normal
	Teams Game Tournament	0.055	Normal

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa semua kelas dimasing-masing kelompok memiliki nilai sig. > 0.05, dengan demikian dapat diputuskan bahwa data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu uji untuk melihat apakah data memiliki varians yang sama atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas menggunakan *Levene's test of variance* dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai Sig. < 0.05 maka kedua kelompok memiliki varians yang berbeda. Sedangkan apabila nilai Sig. > 0.05 maka kedua kelompok memiliki varians yang sama. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas yang tertera pada Tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Pretest	2.796	1	56	0.100
Posttest	0.130	1	56	0.720

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa pada kelompok pretest memiliki nilai sig. sebesar 0.100 dan pada posttest memiliki nilai sig. sebesar 0.720 kedua nilai sig. > 0.05 dengan demikian dapat diputuskan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas. Karena data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian menggunakan uji independent t.

Uji Independen T

Uji Independen T digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan, uji ini merupakan uji dari statistika parametrik dimana dalam pengujiannya memerlukan uji prasyarat, berikut merupakan hipotesis dan dasar pengambilan keputusan dari uji independent t adalah:

- Hipotesis
 H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara pembelajaran konvensional dan Teams Game Tournament
 H_1 = Terdapat perbedaan antara pembelajaran konvensional dan Teams Game Tournament
- Dasar Pengambilan Keputusan
 1. Jika nilai Sig. < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
 2. Jika nilai Sig. > 0.05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji independent t dengan bantuan software SPSS 26 didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Pembelajaran		Sig.
	Konvensional (Mean ± SD)	Teams Game Tournament (Mean ± SD)	

Pretest	48.965 ± 24.362	55.172 ± 18.297	0.277
Posttest	78.275 ± 7.473	83.793 ± 7.153	0.006

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada kelompok pretest, pembelajaran konvensional memiliki nilai mean sebesar 48.965 sedangkan pada pembelajaran Teams Game Tournament memiliki nilai mean sebesar 55.172. Selain itu didapatkan juga nilai sig. sebesar 0.277, nilai tersebut > 0.05 artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak dengan demikian dapat diputuskan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai rata-rata antara pembelajaran konvensional dengan pembelajara Teams Game Tournament

Pada kelompok posttest, pembelajaran konvensional memiliki nilai mean sebesar 78.275 sedangkan pada pembelajaran Teams Game Tournament memiliki nilai mean sebesar 83.793. Selain itu didapatkan juga nilai sig. sebesar 0.006, nilai tersebut < 0.05 artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan demikian dapat diputuskan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran Teams Game Tournament.

Uji N Gain Score

Uji N-Gain merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengetahui selisih antara nilai pretest dengan posttest. Pada penelitian ini Gain Score digunakan untuk melihat perbandingan kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengujian menggunakan SPSS versi 26 untuk melihat data skor N-Gain, nilai rata-rata N-Gain yang telah didapat kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 7. Interpretasi Nilai Rata-Rata N-Gain

Nilai $\langle g \rangle$	Kriteria
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
$0 < \langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Berikut merupakan hasil skor rata-rata N-Gain pada tabel di bawah ini

Tabel 8. Hasil Uji N Gain Score

Kelompok	NGain	Keputusan
Konvensional	0.390	Sedang
TGT	0.536	Sedang

Berdasarkan tabel di atas diperoleh informasi bahwa pada kontrol memiliki nilai N-Gain sebesar 0.390 artinya peningkatan nilai dari pretest ke posttest sebesar 0.390 atau masuk dalam kriteria rendah. Sedangkan pada eksperimen diperoleh nilai N-Gain sebesar 0.536 artinya peningkatan nilai dari pretest ke posttest sebesar 0.536

atau masuk dalam kriteria sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai pada kelompok TGT lebih baik daripada kelompok konvensional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil Uji Independent Sample T-Test menggunakan program SPSS 26 yang menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.006, lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai rata-rata posttest siswa pada pembelajaran TGT sebesar 83.793 lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mencapai 78.275.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan nilai pada kelompok TGT sebesar 0.536 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok konvensional yang hanya sebesar 0.390, keduanya termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran dengan model TGT lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru dapat mempertimbangkan penelitian model pembelajaran Teams Game Tournament sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Model ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Guru juga diharapkan terus mengembangkan variasi model pembelajaran inovatif lainnya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Audina, M., & M. K. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar. *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 203.
- Khoiryyah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) Terhadap Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Materi Sistem. *IAIN METRO*, 6.
- Mansyur M, A. T. (2022). *Bahan Ajar Bahasa Indonesia*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Sani, R. A. (2013). *INOVASI PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulaiman, S.Pd., M.Pd, Okma Yendri, S.T., M.T, Dr. Lalu Suhirman, M.Pd, Muh. Shulthon Rachmandhani, S.Pd.I., Gr., M.Pd, Dr. Charlie Baka, M.Pd, Chairunnisa Djayadin, S.Pd., M.A, . . . Dr. Bettisari Napitupulu, M.Sc. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.