

ANALISIS METODE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS NASKAH BERITA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI MASTAHFIZIL QUR'AN

Rodia Tammardia Siregar¹, Ewin Sanjaya Gajah², Devi Hertina Panjaitan³, Annisa Azzahra⁴, Syafina Maulani⁵, Ayu Anggreini Marpaung⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}UIN Sumatera Utara, Jl. William Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Email: rodia0314212010@uinsu.ac.id

Article History

Received: 29-12-2024

Revision: 05-12-2024

Accepted: 07-01-2025

Published: 09-01-2025

Abstract. The Team Games Tournament (TGT) learning model is applied in Indonesian language learning to improve the news text writing skills of grade XI students at MASTAHFIZIL QUR'AN. The purpose of this study was to determine and describe the effectiveness of the TGT model application in improving news text writing skills. The data collection techniques used were observation, interviews, and written tests which were then analyzed descriptively. Based on the research conducted, it was found that the TGT application was able to improve students' abilities in understanding the structure of news texts, and organizing information systematically. This model also creates an interactive learning atmosphere through competition and group cooperation. In addition, TGT has a positive impact on students' critical thinking skills, collaboration, communication, and creativity. Researchers also found several obstacles, such as the difficulty of students adapting to the group-based learning system. These obstacles can be overcome through intensive guidance from teachers. Researchers concluded that the TGT model not only improves students' writing skills, but also strengthens social interaction and a sense of responsibility in group-based learning.

Keywords: Team Games Tournament, Writing, News Scripts

Abstrak. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa kelas XI di MASTAHFIZIL QUR'AN. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan penerapan model TGT dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes tulis yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami struktur teks berita, dan mengorganisasikan informasi secara sistematis. Model ini juga menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui kompetisi dan kerja sama kelompok. Selain itu, TGT berdampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa. Peneliti juga menemukan beberapa kendala, seperti sulitnya siswa beradaptasi dengan sistem pembelajaran berbasis kelompok. Kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan intensif dari guru. Peneliti menyimpulkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan rasa tanggung jawab dalam pembelajaran berbasis kelompok.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Menulis, Naskah Berita

How to Cite: Siregar, R. T., Gajah, E. S., Panjaitan, D. H., Azzahra, A., Maulani, S., & Marpaung, A. A. (2025). Analisis Metode *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Menulis Naskah Berita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xi Mastahfizil Qur'an. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 261-270. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2488>

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memegang peran penting dalam pengembangan kompetensi siswa. Menurut Dalman (2015), mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak yang ingin disampaikan dengan sebagai alat atau media dalam menyampaikan pesan yang terkandung. Keterampilan menulis diperlukan tidak hanya di dalam kehidupan pendidikan saja, akan tetapi keterampilan menulis dapat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik mampu menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menulis tidak hanya melibatkan kemampuan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penyampaian ide secara sistematis. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa siswa kelas XI MAS Tahfijil Quran Islamic Center memiliki minat dan kemampuan menulis teks berita yang rendah. Hal ini disebabkan kurangnya metode pembelajaran yang menarik, terbatasnya pelatihan menulis, serta kecenderungan siswa untuk pasif selama proses pembelajaran.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan ini, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Model ini menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat melalui permainan akademik, sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan (Umar, 2021). Selain itu, model ini mendorong siswa berkemampuan akademik rendah untuk aktif berpartisipasi, meningkatkan semangat belajar, dan mempererat kebersamaan antar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa mampu menyusun teks berita dengan struktur yang baik, penggunaan bahasa yang efektif, serta penyampaian informasi yang jelas dan menarik. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait inovasi metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan gabungan penelitian deskriptif dan kualitatif yang data penelitiannya berupa kata-kata lisan, tulisan atau gambar. Menurut Moelong (2014) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk menarik kesimpulan secara

luas. Moelong (2014) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati. Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan dibawah studi. Data pada penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara terhadap guru dan siswa, dan dokumentasi dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Data tersebut akan dianalisis dengan reduksi data dan penyajian data lalu dianalisis.

HASIL DAN DISKUSI

Menulis merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki bagi setiap peserta didik. Menulis menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai dalam keterampilan berbahasa diantaranya yaitu; menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Menulis merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Keterampilan dalam menulis bias menjadikan suatu ungkapan bagi seseorang dalam gagasan, perasaan, pemikiran yang dituangkan melalui lisan. Yarmi Gusti (2014) menyatakan bahwa menulis bukan hanya sekedar kegiatan motoric tetapi juga melibatkan mental seseorang. Menulis merupakan salah satu media untuk komunikasi secara tulisan kepada seseorang. Melalui itu lisan, seseorang dapat menuangkan gagasan, perasaan, pemikiran melalui rangkaian kata-kata yang tertulis.

Sedangkan Tarigan (2013) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi struktur bahasa, dan kosa kata. Menulis dipergunakan untuk melaporkan atau memberitahukan, dan mempengaruhi dengan memperhatikan kejelasan dalam mengutarakannya, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kemampuan hal penting bagi seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman hidup melalui bahasa tulis yang jelas sehingga pembaca mengerti apa yang dituangkan penulis kedalam bentuk tulisan tersebut.

Berita adalah suatu informasi yang dapat dijumpai melalui media televisi, radio, koran dan sebagainya. Berita merupakan sebuah kejadian dalam suatu peristiwa yang bersifat nyata atau hots yang telah terjadi. Secara Etimologi istilah "berita" berasal dari bahasa Sanskerta Berita yang berarti "kejadian" atau "yang sedang terjadi". Penggunaan Istilah "berita" memang sering merujuk pada "laporan kejadian yang sedang terjadi atau baru saja terjadi". Romli (2014) berpendapat bahwa, "Berita (*news*) merupakan sajian utama sebuah media massa disamping

views (opini). Berita adalah laporan tentang suatu kejadian yang dapat menarik perhatian pembaca.” Sedangkan Menurut Sukirno (2009:280) berita merupakan tulisan opini atau suatu bentuk tulisan yang memuat pendapat, pemikiran, atau pendirian penulisnya. Objek yang dapat ditulis dalam opini meliputi berbagai disiplin ilmu, baik dibidang ekonomi, sosial, politik, pertanian, olahraga dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan, menulis berita adalah aktivitas proses menuangkan pikiran dan Ide dalam bentuk tulisan mengenai sebuah peristiwa yang berupa fakta terbaru yang benar, menarik, dan penting bagi sebagian besar khalayak atau pembaca, melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media internet.

Menurut Suhandang (2010) ada enam unsur berita yaitu 5W+1H. Terdiri dari *what*, *who*, *when*, *where*, *why*, dan *how*. Dalam sebuah tulisan berita harus memahami unsur-unsur berita agar tidak lari dari suatu jalur. Berita yang disampaikan untuk pembaca atau pendengar haruslah bersifat nyata dan memiliki makna serta arti kandungan penting yang akan disampaikan dan ditulis. Adapun struktur-struktur dari berita meliputi: a). Kepala berita adalah bagian awal dalam memuat sebuah informasi yang penting seperti; apa, dimana, kapan, dan siapa. Kepala berita disebut juga sebagai lite, teras berita, atau orientasi. b). Tubuh berita merupakan suatu mengenai informasi yang akan disampaikan pada bagian kepala berita. Pada bagian tubuh berita, terdapat jawaban atas pertanyaan mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi. c). Ekor Berita bagian ini mencantumkan informasi yang bersifat tambahan. Jika ekor berita dihilangkan, maka tidak terpengaruh terhadap pokok berita. Mengapa demikian? Sebab keenam unsur berita sudah dijelaskan dengan lengkap dibagian kepala dan tubuh berita.

Oleh karena itu, dalam menulis berita diperlukan metode yang tepat, salah satu metode yang dapat digunakan ialah metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Kurniasih *teams games tournament* adalah salah satu 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. Menurut Saco dalam *teams games tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Pendapat Slavin ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran pembelajaran *teams games tournament* yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut :1) Tahap Penyajian Kelas (*class precentation*) Pada awal pembelajaran, guru memaparkan materi dalam menyampaikan pembelajaran dikelas, biasanya dapat dilakukan dengan doa terlebih dahulu lalu proses

pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru dan peserta didik melakukan diskusi terkait materi yang dibahas. Pada saat menyampaikan pembelajaran dikelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena ada skor game yang akan menentukan skor kelompok. 2) Tahap Belajar dalam kelompok (*teams*) Kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tauetnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. 3) Tahap Permainan (*games*) Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

Hasil pemikiran tersebut sejalan dengan pendapat (Mukminahetal.,2020) yang menyatakan bahwa ketika siswa merasakan kebahagiaan dan kenyamanan, mereka akan mencapai hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dapat belajar dengan lebih santai, sekaligus mengembangkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan menciptakan persaingan yang sehat antar kelompok.

Hasul observasi di Mastahfizilqur'an dengan fokus pada peserta didik kelas XI IPA³ yang terdiri dari 25 siswa, terlihat bahwa tidak semua siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran materi teks berita, sehingga mereka kesulitan dalam memahami konsep secara menyeluruh. Mengingat permasalahan ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang merupakan inovasi pembelajaran berbasis permainan, telah dilakukan. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa yang dibagi rata kedalam 5 kelompok dan dibimbing langsung oleh guru tanpa adanya perbedaan diantara peserta didik. Implementasi model TGT ini berhasil meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif tanpa ada yang mendominasi selama kegiatan belajar. Hasilnya, siswa merasakan etos dan hasil belajar yang memuaskan karena model ini mengedepankan belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih nyaman. Dengan pelaksanaan pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran pun dapat dicapai dengan optimal.

Berdasarkan dari hasil penelitian di kelas XI IPA³ MASTAHFIZIL yang berjumlah 25 siswa, diperoleh melalui tes uraian mengenai materi teks berita. Nilai dari hasil kerja kelompok peserta didik kelas XI IPA³ pada materi tersebut menunjukkan variasi di setiap kelompok.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik diberi pengarahan mengenai tanggung jawab secara individu maupun kelompok, serta didorong untuk memiliki rasa percaya diri berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, mereka diajarkan untuk saling memberikan apresiasi. Dalam pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), guru memantau tingkat keaktifan siswa saat menerapkan metode tersebut. Adapun tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sebagaimana diuraikan oleh As. et al. (2016), meliputi: pertama, penyajian materi sebagai acuan bagi peserta didik; kedua, pembentukan kelompok sesuai jumlah siswa di kelas; ketiga, pelaksanaan permainan; keempat, penyelenggaraan turnamen; dan terakhir, pemberian penghargaan kepada kelompok yang berhasil menjadi pemenang.

Rusman (2014) juga menunjukkan bahwa alur tahapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yakni pertama tahap menyajikan kelas (*Class Precentation*) dengan materi ajar yang dirancang guru, kedua belajar dalam kelompok (*Teams*), ketiga permainan (*game*), keempat pertandingan yang dilakukan secara terstruktur oleh kelompok, dan kelima penghargaan pemenang kelompok. Bersumber dari paparan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat diambil simpulan bahwa tahapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah, yakni: 1) Guru menyajikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembahasan, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja yang akan dikerjakan masing masing kelompok, 2) guru melakukan pengelompokan peserta didik untuk merundingkan dan penyelesaian lembar kerja yang telah diberikan, 3) permainan yang dirancang oleh guru berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap kelompok agar menguji bagaimana pengetahuan dari peserta didik, selanjutnya nomor 4) yaitu melaksanakan turnamen/pertandingan. 5) memberikan penghargaan kepada kelompok yang mempunyai skor paling tinggi. Bersumber dari alur tahapan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas XI IPA³ dapat di uraikan dalam 5 tahapan. Berikut penjelasan secara rinci dari setiap langkahnya.

- Tahap penyajian materi; pada tahap penyajian materi ini guru menyajikan materi teks berita menggunakan metode ceramah, demonstrasi, menggunakan media pembelajaran salindia. Pada tahap ini guru memberikan pengetahuan peserta didik untuk dapat memperhatikan kegiatan pembelajaran. Informasi materi yang akan diperoleh peserta didik mengenai materi bahan ajar yang disampaikan oleh guru akan sangat bermanfaat untuk peserta didik dapat menyelesaikan lembar kerja kelompok nantinya.
- Tahap pembentukan tim (kelompok); pada tahap ini guru membuat suatu kelompok kecil yang menyesuaikan jumlah peserta didik. Kelompok tersebut beranggotakan 5- 6 peserta

didik. Tujuan dari kelompok disini adalah untuk memberi petunjuk kepada semua anggota kelompok agar belajar memeriksa dengan cermat materi yang diajarkan guru, sehingga dapat mengelaborasi untuk menjawab lembar kerja yang disediakan. Terjalannya kerjasama pada setiap kelompok akan meningkatkan hubungan setiap anggota kelompok, menjadikan rasa percaya diri yang kuat, dan keadaan akrab antar peserta didik.

- Tahap permainan; pada tahap ini guru membentuk suatu permainan. Kuis pertanyaan tentunya berkesinambungan dengan materi yang telah disajikan pada tahap penyampaian materi. Permainan dilakukan dengan aturan yaitu (1) Peserta didik mendapat bimbingan dari guru untuk kelompoknya menentukan urutan anggota kelompok yang akan berbaris menjawab pertanyaan rahasia, dan (2) Guru membimbing peserta didik pada setiap kelompok untuk menentukan strategi atau urutan anggota kelompok yang akan berbaris menjawab pertanyaan rahasia
- Tahap turnamen; pada tahap peserta melakukan turnamen dalam menyelesaikan pertanyaan yang telah disuguhkan oleh guru. Turnamen dilaksanakan dengan aturan yaitu (1) Peserta didik berbaris dalam kelompoknya dan memainkan turnamen secara bergantian memberi jawaban atas setiap pertanyaan yang tertera dilembar kerja dipapan tulis Peserta didik melakukan pemaparan dari hasil pengerjaan kelompok dengan cara menyatukan hasil asesmen untuk memperoleh kesimpulan kelompok.
- Tahap pemberian penghargaan kelompok; pada pembagian penghargaan kelompok untuk menentukan perbedaan hasil prestasi setiap kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Hasil penerapan yang telah dilakukan di kelas XI IPA³ MASTAHFIZIL dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* membawa manfaat sebagai berikut:
 - 1) Kemampuan untuk membangun pengetahuan. Penerapan model TGT dalam pembelajaran teks berita memberikan pengaruh positif dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok dan terlibat dalam permainan edukatif. Model ini membuat siswa saling berinteraksi secara menyeluruh, sekaligus berperan sebagai tutor bagi sesama anggota kelompok untuk membantu pemahaman materi pembelajaran.
 - 2) Pemahaman terhadap materi pelajaran. Dalam model TGT pada pembelajaran teks berita, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan belajar kelompok. Pengetahuan yang dihasilkan dari proses ini cenderung bertahan lebih lama

dalam ingatan siswa, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna.

- 3) Model pembelajaran TGT merangsang pikiran peserta didik untuk berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang ada pada lembar kerja materi teks berita. Sehingga mampu memberi manfaat dalam mengembangkan berpikir kritis peserta didik dengan optimal.
- 4) Dengan menerapkan model TGT dalam pembelajaran teks berita, siswa dari berbagai latar belakang sosial, kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras memiliki kesempatan untuk bekerja sama, saling mendukung, dan belajar menghargai perbedaan. Hal ini mendorong perkembangan keterampilan kerja sama, yang merupakan aspek penting untuk diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Adapun kelemahan penerapan model pembelajaran TGT ini yaitu adanya peserta didik yang mengalami kesulitan dan belum terbiasa membangun pengetahuan secara bersama-sama dalam kelompok. Kendala ini menjadi tantangan bagi guru, yang perlu memberikan bimbingan secara intensif agar siswa mampu menyampaikan ide-ide mereka secara menyeluruh kepada kelompok. Meski begitu, model TGT tetap efektif dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting bagi siswa di masyarakat, seperti kemampuan berdiskusi dan presentasi (*Communication*), kerja sama dalam kelompok (*Collaboration*), berpikir kritis saat bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan (*Critical Thinking*), serta menyampaikan hasil diskusi dengan cara yang kreatif dan menarik (*Creativity*).

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan di kelas XI IPA³ yakni guru membagi peserta didik yang berjumlah 25 siswa itu menjadi 5 kelompok. Ketika pelaksanaan model *teams games tournament* (TGT) guru memperhatikan aktivitas keaktifan dan keinginan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Bersumber dari hasil belajar materi teks berita peserta didik kelas XI IPA³ MASTAHFIZIL bahwasannya terdapat peningkatan minat belajar, keaktifan, dan keterampilan sosial pada peserta didik sehingga mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Turnamen* (TGT), guru bersama peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini tentu membawa kebermanfaatn bagi peserta didik maupun bagi guru yakni peserta didik dapat menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan 4C yang akan sangat berguna di masa depan ketika bermasyarakat, pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, dan penanaman sikap tanggung jawab dalam bekerja sama. Tentu hal ini juga bermanfaat baik bagi guru, karena peserta didik yang aktif dan mudah dikondisikan akan meringankan tugas guru, sebab guru

berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Adapun keterbatasan peneliti dalam penelitian ini yaitu keterbatasan waktu pada saat pembelajaran berlangsung

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI dalam menulis teks berita. Penelitian ini menunjukkan bahwa TGT mampu membantu siswa memahami struktur teks berita, mengorganisasikan informasi dengan baik, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, serta kreativitas. Selain menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kompetisi dan kerja sama kelompok, model ini juga memperkuat interaksi sosial dan rasa tanggung jawab siswa. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti kesulitan siswa beradaptasi dengan sistem pembelajaran berbasis kelompok, yang dapat diatasi dengan bimbingan intensif dari guru. Secara keseluruhan, penerapan model TGT memberikan manfaat besar, baik bagi siswa dalam pembelajaran berbasis kelompok, maupun bagi guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik. Model ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas, yang sangat relevan untuk kehidupan bermasyarakat

REFERENSI

- Akhadiyah, S., et al. (2012). *Pembinaan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Andi Fachrudin. (2017). *Dasar-dasar produksi televisi: produksi berita, feature, laporan investigasi, dokumenter, dan teknik editing*. Jakarta: Kencana.
- Assegaff, D. H. (1982). *Jurnalistik Masa Kini Pengantar Ke Praktek Kewartawanan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Dalman. (2015). *Menulis karya ilmiah*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Djuraid, H. N. (2007). *Panduan Menulis Berita*. Malang: UMM Press.
- Gusti, Y. (2014). Meningkatkan kemampuan menulis kreatif siswa melalui pendekatan whole language dengan teknik menulis jurnal. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan UNJ*, 28(1).
- Huda, M. (2015). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Junus, A. M., & Junus, A. F. (2009). *Pembentukan Kalimat Bahasa Indonesia*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2019). *Jenis-jenis teks*. Depok: Yrama Widya.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyaningsih, W. D. (2017). Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD 4 Puyoh Kudus. Skripsi. Kudus: Universitas Muria Kudus.

- Romli, A. S. M. (2014). *Jurnalistik praktis untuk pemula*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Subandi, A. S. H. S. (2014). Meningkatkan kemampuan menulis narasi sugestif dengan menggunakan media gambar seri siswa kelas V SDN Arjasa Jember. *Jurnal Edukasi Unej*, 1(1), 1-4.
- Suparno, & Muhammad Yunus. (2008). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v5i2.154>
- Wahyu Astuti, F. K. (2017). Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155-162.