

Nurul Qomariyah. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan Pendekatan Saintifik terhadap kemampuan menulis teks Cerita Fantasi siswa kelas VII SMPN 2 Sampang*. Skripsi. Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (1) Abdul Rosid, S.Pd., M.Pd. Pembimbing (2) Ahmad jami'ul Amil, S.pd., M.Pd.

ABSTRAK

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah penggunaan model dalam pembelajaran yang masih kurang diterapkan, keterbatasan model pembelajaran yang ada di sekolah dan perlu adanya inovasi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan adanya kurang ketertarikan dengan pembelajaran. Selain itu pengajaran yang masih berpusat pada guru serta penerapan model pembelajaran yang belum cocok membuat proses pembelajaran kurang menarik. Penerapan model pembelajaran akan dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran. Peran utama dari model pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan pendekatan saintifik terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang.

Penelitian ini menggunakan desain True Eksperimental dengan bentuk desain *pretest posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling, yaitu kelas VII E dengan jumlah siswa 24 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VII F dengan jumlah siswa 24 siswa sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data yang diperoleh melalui tes unjuk kerja yang dilakukan siswa terdiri dari empat aspek penilaian dalam menulis teks cerita fantasi. Aspek penilaian tersebut antara lain: orientasi, komplikasi, resolusi dan penggunaan bahasa. Masing-masing aspek memiliki kriteria penilaian. Hal tersebut dapat diketahui melalui perbandingan rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,2692161 Sedangkan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 2,59705228 Terdapat pengaruh signifikan dengan menggunakan model TGT terhadap kemampuan menulis teks cerita fantasi menggunakan pendekatan saintifik siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sampang. Dari penelitian yang dilakukan dengan penghitungan uji-t dengan taraf kesalahan 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 8,957705958 \geq t_{tabel} = 2,07387$. Dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament*, kemampuan menulis, Pendekatan Saintifik, teks cerita fantasi.

Nurul Qomariyah. 2020. *The impact of the performance games tournament model utilizes a scientific approach to the ability to write the text of a fantasy students VII middle school student story 2 sampang*. Indonesia language and literature Study Program, Faculty of education science, University Trunojoyo Madura. Mentor: (1) Abdul Rosid, S.Pd., M.Pd Mentor: (2) Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

Abstract: The background of this research is the use of models in underutilized learning, the constraints that are available in schools, and the need for innovation in learning. And that leads to a lack of interest in learning. In addition, teaching that still centered on teachers and the application of unsuitable model of learning makes the learning process less appealing. Application of the learning model will make it easier and streamline the learning process. The central role of the learning model is as a teaching tool. The research aims to know the impact of the performance game tournament model by using a scientific approach to the ability to write the text of fantasy students VII middle school by 2 sampang.

This study uses a true experimental design with a pretest posttest control group design. The population in this study is students of the VII junior class of the country 2 sampang. Sampling taken in this study uses the simple random sampling, which is class VII E with the number of 24th students as a control class and class VII F with the number of 24th students as an experiment class. The collection of data obtained through the test march of the students consist of four aspects of the assessment in writing the text of fantasy stories. Among the aspects of that assessment are orientation, complications, resolution and language use. Each aspect of the assessment has a frading criteria. That can be learned from a ratio of the average test of an experiment class and control class of 0,2692161. While posttest control and experimental classes of 2,59705228 has significant influence using TGT models for textual writing of fantasy stories using a scientific approach for students VII middle school of 2 Sampang. From the research conducted by calculating the t-test with a level of error of 0,05 obtained tcount = 8,957705958> t table = 2,07387. Thus thitung>t table then Ho is accepted.

Keywords: *models Teams Games Tournament, writing skills, text a fantasy strory*