

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ekplanasi Siswa Kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan

Della Amadiyah^{1*}, Atika Wasilah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

dellaamadiyah19@gmail.com^{1*}, atikawasilah@yahoo.co.id²

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang

Korespondensi penulis: dellaamadiyah19@gmail.com

Abstract: *The main objectives of this study were to determine whether students of grade VIII of SMPS Muhammadiyah 1 Medan could write explanatory texts using the Inquiry model, to find out whether they could write explanatory texts using the Teams Games Tournament model, and to find out how the Teams Games Tournament model affected the ability of grade VIII students in writing explanatory texts. A total of 64 students were selected from a population of 351 grade VIII students and divided into two groups: the experimental group (32 participants) and the control group (32 participants). General statements, sequences of events, conclusions, causal and chronological conjunctions, technical terminology, and nouns were some of the instruments used. After the quantitative test of the two experimental groups, data analysis techniques such as hypothesis testing, normality testing, and analysis requirements testing were applied. The calculated t value $> t$ table ($3.42423 > 2.04227$), which shows that grade VIII students at SMPS Muhammadiyah 1 Medan significantly increased their capacity in writing explanatory texts during the 2023/2024 academic year, indicating that the Teams Games Tournament Model has a significant impact on the ability to write explanatory texts.*

Keywords: *Explanatory Text, Learning Model, Teams Games Tournament, Writing*

Abstrak: Tujuan utama hasil penelitian ini untuk mengetahui apakah siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dapat menulis teks eksplanasi dengan menggunakan model *Inkuiri*, mencari tahu apakah mereka dapat menulis teks eksplanasi menggunakan model *Teams Games Tournament*, dan mencari tahu bagaimana model *Teams Games Tournament* mempengaruhi kemampuan siswa kelas VIII dalam menulis teks eksplanasi. Sebanyak 64 siswa dipilih dari populasi 351 siswa kelas VIII dan dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen (32 peserta) dan kelompok kontrol (32 peserta). Pernyataan umum, urutan peristiwa, kesimpulan, konjungsi kausal dan kronologis, terminologi teknis, dan kata benda adalah beberapa instrumen yang digunakan. Setelah uji kuantitatif dua kelompok eksperimental, teknik analisis data seperti pengujian hipotesis, pengujian normalitas, dan pengujian persyaratan analisis diterapkan. Nilai t hitung $> t$ tabel ($3,42423 > 2,04227$), yang menunjukkan bahwa siswa kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan secara signifikan meningkatkan kapasitas mereka dalam menulis teks eksplanasi selama tahun ajaran 2023/2024, menunjukkan bahwa Model *Teams Games Tournament* berdampak signifikan terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi.

Kata kunci: Teks Eksplanasi, Model Pembelajaran, Turnamen Permainan Tim, Menulis

1. PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dan diajarkan siswa di sekolah adalah bahasa Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan dan memperkuat kemahiran bahasa siswa, dan pelajaran bahasa Indonesia berfungsi sebagai sumber belajar untuk memenuhi nilai kelulusan siswa. Tujuan pengajaran siswa bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kesadaran mereka.

Model yang digunakan dalam proses pembelajaran harus dapat digunakan siswa secara aktif. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pertama-tama kita harus memastikan bahwa model atau pendekatan yang digunakan sudah tepat dan diubah selama proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang ideal untuk diterapkan di kelas. Semua siswa terlepas dari posisinya, terlibat dengan ide *Teams Games Tournament*, yang memadukan permainan dengan penguatan. Siswa yang melayani sebagai tutor sebaya juga disertakan.

Berbeda dengan keterampilan bahasa lainnya, menulis sering dianggap sebagai kemampuan yang sulit, terlepas dari pentingnya kemampuan tersebut. Kesulitan ini terutama berkaitan dengan konteks Kurikulum 2013, karena siswa mungkin merasa kesulitan untuk memilih bahasa dan gaya penulisan yang sesuai, mengartikulasikan pemikiran mereka secara tertulis, dan tetap terlibat dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan Kurikulum 2013, siswa harus menghasilkan teks tertulis untuk setiap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pengamatan di SMPS Muhammadiyah 1 Medan, penulis menemukan bahwa banyak siswa yang masih belum aktif menulis teks eksplanasi, bahwa model pembelajaran kurang bervariasi, bahwa siswa kurang termotivasi untuk menulis teks eksplanasi, siswa kesulitan untuk memunculkan ide-ide baru untuk kegiatan penulisan teks eksplanasi, dan siswa masih bingung menulis teks eksplanasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan, siswa masih memiliki kosakata yang terbatas, yang berarti mereka belum diajarkan untuk membangun kalimat menggunakan kata-kata yang tepat. Ketika diberi tugas menulis esai teks eksplanasi, banyak siswa yang masih menyalin dan menempelkan atau menjiplak dari buku atau internet. Selain itu, strategi pengajaran yang masih digunakan dalam pembuatan teks penjelasan berulang, yang membuat siswa bosan dan bahkan mengantuk selama kelas. Salah satu elemen yang menyebabkan masalah ini adalah sifat pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurangnya model interaktif yang secara aktif melibatkan siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa contoh ini juga menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik.

Model *Teams Games Tournament* muncul sebagai solusi menarik untuk masalah dalam pengaturan ini. Model *Teams Games Tournament* menggabungkan permainan dan penguatan serta tindakan semua siswa, terlepas dari status mereka. Siswa juga berperan sebagai tutor sebaya. Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang teks penjelasan, meningkatkan kosakata mereka, dan belajar bagaimana membuat dan menghasilkan tulisan penjelasan berkualitas tinggi dengan menggunakan model *Teams Games Turnament*.

2. TINJAUAN LITERATUR

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Simamora (2024:86–87), model pembelajaran TGT adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari empat hingga enam orang, dan setiap anggota kelompok memimpin turnamen dalam kelompoknya sendiri. Siswa yang menjawab pertanyaan terbanyak dengan benar dalam waktu tercepat memenangkan turnamen. Kegiatan pembelajaran dengan game yang dibuat dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar sekaligus memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih nyaman. TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan pembelajaran kelompok dengan kompetensi kelompok.

Uraian sintaks kegiatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*

Simamora (2024:93–95) menyatakan bahwa prosedur pembelajaran kooperatif untuk jenis *Teams Games Tournament* disusun menjadi dua tahap: kegiatan pra-pembelajaran dan kegiatan pembelajaran terperinci.

- a. Pembukaan : Guru menyampaikan motivasi (infrastruktur pembelajaran) di awal pelajaran, bersama dengan informasi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran.
- b. Pengembangan : Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan kompetisi, kemudian guru memberikan pengenalan umum tentang materi pelajaran.
- c. Belajar kelompok : Setelah membacakan anggota kelompok, guru menginstruksikan kelas untuk berkumpul dalam kelompok yang sesuai. Siswa diperintahkan untuk belajar dalam kelompok asli oleh guru.
- d. Validasi Kelas : guru meminta setiap kelompok untuk bereaksi terhadap pertanyaan yang telah diberikan sesuai dengan kelompok mereka.

- e. Turnamen : Setelah siswa duduk di meja turnamen sesuai dengan hasil mereka, guru membagikan satu set pertanyaan turnamen yang mencakup pertanyaan turnamen, kartu soal, dan lembar skor turnamen.

Kemampuan Menulis

Helaludin & Awalludin (2020:2) mendefinisikan penulisan sebagai proses pembuatan dokumen atau informasi di atas kertas. Helaludin & Awalludin (2020:2) memberikan definisi lebih lanjut tentang kegiatan menulis, menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi yang melibatkan penggunaan bahasa tertulis untuk mengkomunikasikan ide, pesan, dan informasi kepada pihak lain. Dalam hal ini, menulis dapat didefinisikan sebagai tindakan mengekspresikan ide secara kreatif melalui bentuk tertulis. Penulis berusaha untuk mendekati tugas menulis dengan proses berpikir orisinal yang tidak berulang atau berfokus pada masalah.

Menulis Teks Eksplanasi

Menurut Kosasih (2019:114), teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan urutan kejadian sosial, budaya, atau alam. Untuk menulis teks eksplanasi yang baik maka disesuaikan dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksplanasi.

Struktur Teks Eksplanasi

"Struktur teks eksplanasi" adalah kerangka kerja standar untuk teks tertulis atau komunikasi yang digunakan untuk mengatur dan menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan sejalan dengan tujuan komunikasi. Tulisan teks eksplanasi ditentukan oleh strukturnya; Secara khusus, teks eksplanasi dibagi menjadi beberapa bagian: Saragih (2024: 3) menegaskan bahwa tulisan eksplanasi terdiri dari beberapa komponen, khususnya:

- a. Bagian pertama dari teks yang menyajikan subjek yang akan dibahas adalah identifikasi suatu fenomena atau pernyataan umum, yang dapat mengandung berbagai fenomena seperti alam, sosial, budaya, dan lain-lain.
- b. Penggambaran menyeluruh tentang kejadian yang berkaitan dengan identifikasi fenomena disebut penggambaran serangkaian peristiwa. Tergantung pada hubungan sebab-akibat atau urutan kronologis kejadian, bagian-bagian ini dapat disusun baik secara kausal atau kronologis.
- c. Bagian terakhir dari teks yang menawarkan analisis atau penilaian konsekuensi dari suatu peristiwa yang telah dibahas disebut tinjauan atau kesimpulan.

Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Dalam tata bahasa teks eksplanasi, konjungsi waktu dan konjungsi kausal (sebab-akibat) digunakan untuk mengkarakterisasi fenomena yang dibahas. Menurut Kosasih (2017:144-145), kaidah kebahasaan teks eksplanasi adalah sebagai berikut:

- a. Gunakan konjungsi yang terkait dengan kausal seperti karena, penyebab, demikian, dan oleh karena itu.
- b. Gunakan konjungsi waktu (kronologis) seperti setelah, pada akhir, kemudian, dan lalu.
- c. Gunakan istilah teknis atau kata-kata yang relevan dengan topik yang mereka bicarakan, seperti "sains" jika topiknya tentang fenomena alam atau "keadilan sosial" jika tentang fenomena sosial.
- d. Gunakan kata-kata benda yang ada hubungannya dengan fenomena yang sedang dibahas. Ilustrasi tanah longsor, gerhana matahari, gempa bumi, dan karya seni.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang merupakan salah satu teknik penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengamati dampak dari variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam suatu lingkungan yang terkontrol. Menurut Sugiyono (2022: 111), metode eksperimen digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diamati. Dalam konteks penelitian ini, objek dan subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok: kelompok treatment yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Teams Games Tournament*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil posttest teks eksplanasi bagi 32 siswa dalam kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Inkuiri*. Pernyataan umum, urutan peristiwa, kesimpulan, konjungsi kausal dan kronologis, kata, dan kata benda adalah bagian dari persyaratan ini. Skor maksimum bagian maksimal adalah 70. Siswa yang memenuhi nilai maksimal atau mencapai penulisan teks eksplanasi yang baik per indikator akan menerima skor 10, mereka yang mencapai hasil penulisan teks eksplanasi yang cukup baik akan menerima skor 7, dan mereka yang mencapai hasil penulisan teks eksplanasi yang buruk

akan menerima skor 4. Hasil posttest menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inkuiri* menerima nilai rata-rata 65 untuk menulis teks eksplanasi, dengan deskripsi mengatakan bahwa nilai 65 termasuk dalam kategori yang memadai. 32 siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inkuiri* juga menerima nilai rata-rata 65. Para siswa ini dibagi menjadi tiga kategori: sangat baik 0 siswa (0%), baik 11 siswa (34%), dan cukup 14 siswa (44%).

Hasil posttest dari penulisan teks eksplanasi oleh 32 siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pernyataan umum, urutan peristiwa, penutupan, kata ganti, konjungsi kausal dan kronologis, dan istilah teknis adalah di antara persyaratannya. Skor maksimum adalah 70. Siswa akan menerima skor 10 jika memenuhi nilai maksimal atau menulis teks penjelasan yang kuat sesuai indikator; skor 7 jika mereka menulis teks penjelasan dengan cukup baik; dan skor 4 jika mereka menulis teks penjelasan dengan buruk.

Hasil posttest menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimental model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu menulis teks eksplanasi dengan rata-rata 79. Skor 79 termasuk dalam kelompok yang baik, sesuai deskripsi. Dengan total 32 siswa terbagi ke dalam kategori sangat baik sebanyak 6 siswa (19%), kategori baik sebanyak 22 siswa (69%), kategori cukup sebanyak 3 siswa (9%), kategori kurang sebanyak 1 siswa (3%), dan kategori sangat miskin sebanyak 0 siswa (0%), diketahui bahwa hasil kemampuan siswa menulis teks eksplanasi di kelas eksperimental menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Hasil post-test menunjukkan bahwa kemampuan siswa baik di kelas eksperimental maupun kontrol meningkat sebesar 19% dalam menulis teks penjelasan. Pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inkuiri*, nilai rata-rata kemampuan menulis teks penjelasan adalah 65, yang dinilai cukup. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, nilai rata-rata kemampuan menulis teks eksplanasi adalah 79. Analisis data, uji persyaratan analisis (normalitas dan homogenitas), dan uji hipotesis.

Setelah dilakukan analisis data dan uji normalitas, nilai L_{hitung} diperoleh dari nilai L yang paling besar di antara selisih, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Oleh karena itu, $L_{hitung} = 0,070$, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Setelah mengetahui L_{hitung} , uji L_{tabel} dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 32$, dan ditemukan, bahwa $L_{tabel} = 0,156$, sehingga dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} 0,070 < L_{tabel}$, yaitu 0,156. Oleh karena itu, data kemampuan menulis teks eksplanasi dengan

menggunakan model *Inkuiri* berdistribusi normal. Sementara itu setelah perhitungan diketahui, tes Liliefors dilakukan pada tingkat yang signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 32$, menghasilkan $L_{table} = 0,156$. Ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} 0,095 < L_{table} < 0,156$. Akibatnya, data berdistribusi normal untuk menulis teks eksplanasi dengan model *Teams Games Tournament*.

Setelah dilakukan uji homogenitas didapat $F_{table} = 4.171$ dihitung dari tabel distribusi F untuk $\alpha = 0.05$, menghasilkan $F_{hitung} = 1.8870$ dengan dk komparatif 32. Sampel penelitian diambil dari populasi yang homogen, seperti yang ditunjukkan oleh data seragam yang diberikan oleh $F_{hitung} < F_{table}$ sebesar $1.887 < 4.171$. Dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik yang disebut t (uji perbedaan). Ini dilakukan karena data sebelum dan sesudah perlakuan penelitian menunjukkan varians homogen dan memenuhi asumsi distribusi normal. Berdasarkan perhitungan, ditentukan nilai $t_{hitung} = 3,42423$. Setelah perhitungan diketahui, nilainya diperiksa pada tingkat yang signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 32 - 2 = 30$, diperoleh $t_{table} = 2,04227$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak karena $t_{hitung} > t_{table}$ adalah $3.42423 > 2.04227$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok kontrol menerima nilai rata-rata 65, yang dianggap cukup untuk menulis teks eksplanasi dengan menggunakan model pembelajaran *Inkuiri*. Di sisi lain, siswa dalam kelompok eksperimen menerima nilai rata-rata 79, yang menunjukkan bahwa kemampuan mereka untuk menulis teks eksplanasi menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memenuhi Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM). Dari perbandingan nilai rata-rata tersebut, terlihat bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih baik daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan. Sebagaimana yang telah kita ketahui sebelumnya, penggunaan model *Teams Games Tournament* mengharuskan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, siswa lebih terlibat dalam pendidikan mereka ketika guru hanya membantu dan mendorong

mereka. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, siswa harus menemukan materi pembelajaran sendiri daripada mengirimkannya kepada mereka secara langsung.

Kemampuan untuk menulis teks eksplanasi secara signifikan dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* Kooperatif, seperti yang ditunjukkan pada deskripsi sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi kemampuan siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan untuk menulis teks eksplanasi. Menurut hasil uji normalitas, kedua data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Sampel penelitian juga homogen, menurut uji homogenitas. Hasil uji hipotesis memberikan dukungan tambahan. Hasilnya menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,42423 > 2,04227$. Ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII di SMPS Muhammadiyah 1 Medan sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- a. Kemampuan siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dalam menulis teks eksplanasi dengan menggunakan model pembelajaran *Inkuiri* termasuk dalam kategori cukup, dengan nilai rata-rata sebesar 65.
- b. Kemampuan siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dalam menulis teks eksplanasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* termasuk dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata mencapai 79.
- c. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar $3,42423 > t_{tabel}$ 2,04227, yang membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.

REFERENSI

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan: Teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Dalman. (2016). *Penulisan populer*. Depok: Rajawali Pers.
- Darmawati, U. (2015). *Ragam teks dan penerapan*. Klaten: Intan Pariwara.
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan menulis akademik*. Serang-Banten: Media Madani.

- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia: Buku guru SMP/MTs kelas VIII*.
- Kosasih, E. (2019). *Jenis-jenis teks: Fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Lubis, M. J. (2019). Pembinaan guru melalui continuing development program (CPD) dalam mencapai kualitas optimal. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia II* (Vol. 2, pp. ix–xix). Unimed Press.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Normawati, N. F. N. (2017). Kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas XI IPA2 SMA Negeri 1 Sentani Kabupaten Jayapura. *Jurnal Kibas Cenderawasih*, 14(2), 221–236.
- Priyatni, E. T. (2013). *Desain pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2018). *Teknik instrumen penyusunan uji validasi dan reliabilitas penelitian ekonomi syariah*. Magelang: Staia Press.
- Saragih, S., Hasibuan, R., & Siregar, J. (2024). Pengaruh model Think Talk Write (TTW) terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Siantar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 808–820.
- Simamora, A. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Simeru, A. (2023). *Model-model pembelajaran*. Jawa Tengah: Anggota IKAPI No.181/JTE/2019.
- Sitanggang, N. D., & Lubis, M. J. (2023). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media audiovisual terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada kelas VIII SMP Amir Hamzah Medan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 71–82.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suriani, L. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement

Division (STAD) dalam menulis teks eksposisi pada siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Palu.

Jurnal Bahasa dan Sastra, 5(3).

Wihana, L. P., Kanzunnudin, M., & Kuryanto, M. S. (2024). Peningkatan keterampilan menulis sederhana terhadap model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan permainan jejak kaki kelas I. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 291–303.

Zulukhu, F. F., dkk. (2023). Pengembangan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi dengan penerapan model Project Based Learning. *Journal of Education*, 5793–5800.