

Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah

¹Imam Sururi, ² Abdul Wahid B S

¹²Pascasarjana UIN Pof. KH. Saifuddin Zuhri, Banyumas, Indonesia

Article Info <i>Article history:</i> Received : 15 Maret 2022 Publish: 22 Maret 2022	Abstrak Ada empat keterampilan berbahasa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan itu saling berhubungan dan mendukung seseorang yang belajar bahasa untuk menguasai seluruhnya. Khusus yang penulis amati di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga, bahwa keterampilan berbicara para siswa, masih sangat rendah. Kenyataan ini didukung oleh minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia memang masih rendah pula. Untuk itu agar siswa lebih meningkat kemampuan keterampilan dalam berbicara, penulis melakukan inovasi dengan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) di MI Muhammadiyah Arenan.
Keywords: Metode, Keterampilan Berbicara, Teams Games Tournament,	
Article Info <i>Article history:</i> Received : 15 Maret 2022 Publish: 22 Maret 2022	Abstrak There are four language skills in Indonesian lessons, namely the ability to listen, speak, read and write. These skills are interconnected and support a person learning the language to master them all. Especially what the writer observed at MI Muhammadiyah Arenan, Kaligondang District, Purbalingga Regency, that the students' interest in learning Indonesian is still low. This fact is supported by the fact that student' speaking skills were still very low. For this reason, so that students can improve their speaking skills, the authors innovate with the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model at MI Muhammadiyah Arenan.
Corresponding Author: Imam Sururi Pascasarjana UIN Pof. KH. Saifuddin Zuhri, Banyumas, Indonesia Email: sururiimam77@gmail.com	

1. PENDAHULUAN

Pada sebuah pembelajaran, terlebih pembelajaran bahasa Indonesia pelaksanaan pembelajaran berbahasa diramu pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat persepektif keterampilan berbahasa itu sudah dibukukan sebagai dasar pembelajaran dari tingkat SD sampai perguruan tinggi. Dan empat keterampilan tersebut saling berhubungan dan mendukung seseorang yang belajar bahasa untuk menguasai seluruhnya. Untuk itu, guru harus selalu dimanfaatkan kemampuannya supaya bisa memahami ke empat perspektif itu. Terkait hal itu, seorang pendidik selalu mengembangkan kemampuannya pada pembelajaran bahasa Indonesia pada lembaga pendidikan, sebagai contoh melaksanakan berbagai inovasi-inovasi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. (Rosmawati, 2020)

Bahasa merupakan alat komunikasi sebagai wujud dari kontak sosial dalam menyatakan gagasan atau ide-ide dan perasaan-perasaan oleh setiap individu. Dalam mengembangkan bahasa yang bersifat ekspresif, seorang anak memerlukan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pribadi anak tersebut.

Dengan menguasai bahasa peserta didik mampu mengkomunikasikan kompetensinya baik dengan bahasa tulis maupun lisan. Bahasa memiliki kekuatan untuk meningkatkan kemampuan sampai titik *homo humanus* yaitu manusia berbahasa dengan jiwa yang halus, memiliki rasa kemanusiaan, dan berbudaya. Terkait dengan hal tersebut, dibutuhkan sosok guru hebat yang

mau berupaya secara terus menerus untuk meningkatkan kompetensinya, sehingga bisa menjadi guru profesional yang dapat menjadi inspirator bagi peserta didik agar mau terlibat secara aktif, kooperatif, dan bertanggungjawab dalam pembelajaran. (Widaningsih, 2019)

kemampuan berbicara anak masih rendah atau belum mencapai ketuntasan. Observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran yaitu masih ada terdapat anak yang pasif, kurang mampu dalam menjawab pertanyaan yang diberikan tidak berani dalam mengutarakan pendapat. Oleh karena itu, perlunya pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak yang diterapkan sejak dini, karena dengan anak yang mampu berbicara dengan baik akan mempermudah anak dalam berinteraksi dengan orang lain dan mampu menjelaskan kebutuhan dan keinginannya dengan mampu mengungkapkan perasaan dengan orang lain.

Untuk itu, agar siswa lebih meningkat kemampuan ketrampilan berbicara, penulis melakukan inovasi dengan pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament) di MI Muhammadiyah Arenan.

TGT pada mulanya dikembangkan oleh Davied Davries dan Keith Edward. Ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok – kelompok kecil yang beranggotakan tiga sampai dengan lima siswa yang berbeda – beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakangnya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya (Supranoto, 2006)

Pada proses pembelajaran, seorang guru hendaknya harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan juga menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Asnida dkk.2006)

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul, ” Teams Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa MI Muhammadiyah Arenan”. Hal ini, mengingat bahwa metode pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi peningkatan ketrampilan berbicara khususnya siswa di MI Muhammadiyah arenan.. Penelitian ini belum pernah dilakukan di MI Muhammadiyah arenan Kecamatan Kaligondang Purbalingga.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan. Penelitian kualitatif lapangan merupakan jenis penelitian yang meneliti kondisi objek secara alamiah yaitu seorang peneliti berpedoman pada kenyataan atau peristiwa yang terjadi dan berlangsung di lapangan (Sugiyono, 2015). Penelitian lapangan (*Field Research*) merupakan pendekatan luas yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti turun secara langsung ke lokasi atau lapangan dengan tujuan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap suatu kejadian yang ingin diteliti di lapangan. Dalam hal ini, peneliti secara langsung hadir ke MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga, untuk melakukan pengamatan dan wawancara dengan para guru di madrasah tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan berjenis empiris, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Creswell (dalam Sugiarti,dkk : 2020), bahwa penelitian kualitatif, mempunyai karakteristik yang tidak sama dengan penelitian kuantitatif. Karakteristik penelitian kualitatif ada sembilan, yaitu 1) setting natural, sehingga interaksi dengan data sangat dekat, 2) peneliti sebagai instrumen pengumpulan data, 3) sumber data beragam dalam wujud kata-kata dan gambar, 4) analisis data secara induktif, rekursif, dan interaktif, 5) fokus kepada partisipan, maknanya, dan bersifat subjektif, 6) framing perilaku manusia dan kepercayaannya serta konteks yang mendasarinya, 7) desain tidak kaku, 8) penyelidikan interpretatif mendasar, dan 9) holistik. (Sugiarti et al., 2020)

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah metode wawancara dan observasi atau pengamatan. Permasalahan yang ada dalam penelitian kualitatif, belum jelas dan pasti, sehingga seorang peneliti pada penelitian kualitatif menjadi instrumen utama. Pada saat sudah ada kejelasan dan kepastian terkait fokus penelitian, langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan instrumen penelitian sederhana dengan tujuan melengkapi data dan membandingkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Teknik

wawancara atau interview merupakan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data secara mendalam. (Setiawan, 2018)

Wawancara merupakan salah satu dari beberapa teknik yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau data. Wawancara merupakan proses dialog yang dilakukan oleh *interviewer* dan *interviewee* dengan suatu tujuan, memiliki pedoman, yang bisa dilakukan secara tatap muka atau dengan menggunakan media komunikasi tertentu. Selama berlangsungnya proses wawancara, seorang *interviewer* harus mampu merangkai kata agar menjadi kalimat yang baik yang mudah dipahami oleh *interviewee* yang bisa memotivasinya untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. *Interviewer* juga harus bisa mempertahankan motivasinya dan memotivasi *interviewee* agar muncul perasaan positif pada diri *interviewee*, sehingga dari perasaan positif tersebut akan memunculkan data-data yang dibutuhkan secara tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan semua guru MI Muhammadiyah Arenan Purbalingga, yaitu: Emi Muhimah, Novitasari, Boniah, Titi Hidrijati, Titik Puspantiti, dan Rochmatun Mahiroh,

Selanjutnya adalah teknik observasi atau pengamatan. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan sebagai teknik pengumpulan data. Observasi merupakan cara mengumpulkan bahan-bahan keterangan dengan melakukan pengamatan dan membuat catatan-catatan sistematis atas berbagai fenomena objek pengamatan. Observasi atau pengamatan ini sangat mempermudah dan menguntungkan bagi peneliti karena untuk memperoleh data dari objek yang diamati peneliti cukup menggunakan panca indera tanpa membutuhkan biaya besar. Pengamatan biasa digunakan sebagai teknik pertama dalam penelitian karena dianggap sebagai teknik pengumpulan data yang sangat tepat, efektif, dan efisien karena. Objek observasi tidak terbatas pada manusia, tetapi juga untuk objek-objek alam yang lainnya.

Menurut penjelasan Sugiyono, bahwa dengan melakukan observasi di lapangan peneliti akan memperoleh pengalaman langsung yang sangat memungkinkan peneliti menggunakan pendekatan induktif yang memungkinkan peneliti melakukan penemuan, peneliti lebih bisa memahami konteks data dalam situasi sosial yang menyeluruh sehingga memunculkan cara pandang yang holistik. (Sugiyono, 2015) Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap berbagai model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dalam peningkatan kreativitas belajar siswa MI di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga.

Selanjutnya, analisis data. Proses analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Ketiga proses tersebut saling terkait dan interaktif. Analisis dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan reduksi data. Teknik analisis reduksi data merupakan teknik yang merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan pentranformasian data mentah yang terdapat dalam catatan-catatan lapangan. Reduksi data tidak terpisah dari analisis.

a. Reduksi data

Merupakan kegiatan memilih tema, membuat rangkuman, menentukan kategori, serta membuat pola, sehingga menjadi bermakna. Sejatinya reduksi data adalah bentuk analisis untuk memiliki, mempertajam, memfokuskan, membuat dan menyusun data yang mengarah pada pengambilan kesimpulan. Dalam proses reduksi data, semua data yang relevan akan disusun dan disistematiskan ke dalam suatu pola dan kategori tertentu sedang data-data yang tidak relevan maka tidak terpakai dan dibuang. (Umrati & Wijaya, 2020)

b. Penyajian Data/ Display Data

Display data merupakan proses penyajian data setelah reduksi data dilakukan. Penyajian data pada penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian deskripsi yang disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam teknik analisis data penelitian adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan. Berdasarkan awal pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menyajikan kesimpulan dalam bentuk deskriptif terkait tentang kreativitas guru dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa pada musim pandemi covid-19 di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingaa

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran memberikan kesempatan para pengajar dalam membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan baik berupa informasi dan ide, termasuk juga ketrampilan, cara berpikir, dan menuangkan idenya. Fungsi Model pembelajaran adalah juga sebagai dasar rujukan bagi para perancang pembelajaran dan pengajar untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran adalah suatu desain yang dipakai untuk merencanakan pembelajaran di kelas digunakan sebagai pedoman dalam me-rencanakan pembelajaran di kelas.. (Suprijono, 2009: 46). Sedangkan pengertian

Model pembelajaran yang lain bahwa model pembelajaran itu mengacu pada pendekatan yang akan dipakai, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pengertian Model Pembelajaran yang diungkapkan oleh Joyce (dalam Trianto, 2007:5) menyatakan bahwa model pembelajaran yaitu suatu perencanaan atau desain yang dipakai dalam merencanakan pembelajaran di kelas dengan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan , melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Shoimin (2004:203)

Sedang menurut Rusman (2014:2224) mendefinisikan TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

b. Karakteristik Model Pembelajaran TGT

Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa karakteristik - karakteristik pada model pembelajaran TGT termuat dalam lima komponen utama, yaitu :

1. Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaika materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah,diskusi yang dipimpin guru . Pada saat penyajian kelas 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 skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (Teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. 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. Games

Games terdiri dari pertanyaan -pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab pertanyaan benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnament

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen, Tiga siswa tertinggi prestasinya.

5. Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing team akan mendapat hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Sintaks atau langkah Model Pembelajaran TGT

Langkah – langkah dalam pembelajaran model pembelajaran TGT, antara lain : (1). Persiapan, (2). Melaksanakan presentasi kelas, (3). Diskusi dalam kelompok, (4). Pertandingan atau Turnament, (5) Pencatatan dan penjumlahan skor kelompok, dan (6). Kesimpulan dan penutup. Sebelum turnamen dilaksanakan, maka seorang pengajar harus menyampaikan hal – hal apa saja yang harus dilakukan oleh peserta didiknya, agar peserta didik benar – benar memahami materi yang akan dilaksanakan dalam permainan maupun dalam pembelajarannya, Dalam fase persiapan ada tiga hal pokok yang harus diperhatikan , antara lain : (1). Penjelasan guru, (2). Pembagian kelompok dan (3). mewajibkan siswa untuk mengisi turnamen atau pertandingan.

Melaksanakan Presentasi kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran, untuk melatih mental yaitu dengan menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Presentasi kelas meliputi pendahuluan dan inti yang dapat yang dapat berisi komponen presentasi bahan dan pelatihan terbimbing dari keseluruhan pelajaran, sedangkan kegiatan tim dan kuis mencakup latihan bebas. Pertandingan atau turnamen, Kegiatan yang dilakukan sudah terfokus pada siswa yaitu kegiatan turnamen. Kegiatan turnamen meliputi memulai permainan dengan cara menentukan pemain / pembaca pertama. Selanjutnya pembaca pertama memulai permainan tersebut dengan membaca soal pada kartu dengan suara keras lalu memberi jawaban sesuai dengan hasil diskusi. Jika dia tidak yakin dengan jawabannya maka dia diijinkan untuk menebak tanpa hukuman. , Selanjutnya setelah pembaca pertama memberi jawaban,. Jika pada ronde pertama pembaca maupun penantang sudah menjawab, pembaca pertama boleh melihat kartu lembar jawab.

Jika jawabannya benar, dia boleh memiliki kartu tersebut. Tapi jika jawabannya salah , kartu diberikan pada penantang yang jawabannya benar untuk dicatat skornya. Jika tak seorangpun menjawab benar, kartu dikembalikan ke deck. Pada ronde berikutnya penantang pertama akan menjadi pembaca dan pembaca pertama menjadi penantang terakhir. Permainan akan berlanjut sampai tumpukan kartu habis atau waktu yang diberikan usai.

Saat game berakhir, para pemain mencatat skor kartu yang mereka menangkan pada lembar skor game pada kolom bertanda “ Game I”. Jika ada group yang ingin bermain game kedua, permainan berjalan sampai waktu tercatat oleh guru dan jumlah kartu yang dimenangkan akan dicatat di bawah “Game 2” dalam lembar skor. Setelah selesai kelompok memasukan poin dalam ikhtisar tim, selanjutnya ikhtisar tim dikumpulkan dan guru memasukan dalam tabel skor individu maupun kelompok untuk mengetahui skor individu, kelompok dan rata- rata kelas juga kedudukan antar tim. Setelah selesai menjumlah skor, lembar skor diserahkan guru. Kemudian mengumumkan urutan skor dari masing-masing kelompok dilanjutkan penyerahan penghargaan.

d. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Toournamen (TGT) Shoimin (2014:207)* menjelaskan kelebihan dari model TGT , yaitu :

2418 / *Teams Games Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Imam Sururi)*

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

e. Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Kekurangan dari model pembelajaran model TGT menurut Shoimin (2014:208) antara lain : yaitu:

1. Pembelajarannya sangat menyita waktu yang tidak sedikit.
2. Seorang pengajar harus bisa menentukan sebuah materi yang akan diberikan kepada peserta didiknya.
3. Seorang pengajar sebelum memberikan materinya harus mampu menguasai model pembelajaran ini dengan sebaik mungkin. contohnya dalam membuat soal pada masing-masing meja permainan dan seorang pengajar harus memahami karakteristik tingkat kemampuan peserta didik dari yang pintar sampai yang bodoh.

Berdasarkan beberapa kekurangan dari model Teams Games Tournament tersebut dapat diminimalisir dengan cara guru benar – benar memaksimalkan waktu belajar yang tersedia semaksimal mungkin. Pembelajaran menggunakan model TGT ini digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kemampuan berbicara. Sehingga siswa mudah menerima pelajaran tersebut dan guru sebagai wali kelas sudah mengetahui kemampuan berbicara siswanya dengan baik.

Dari beberapa kelebihan model pembelajaran Team Games Tournament tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut baik untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi ketrampilan berbicara untuk meningkatkan semangat dan kerjasama antar siswa sehingga materi pelajaran akan mudah dimengerti atau diterima.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa guru di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Purbalingga sudah melakukan model pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru, serta siswa yang rata-rata siswa menjawab bahwa guru sering menggunakan Model pembelajaran.

Adapun Model Pembelajaran yang digunakan di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Purbalingga dalam kegiatan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kesulitan Kesulitan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di MI Muhammadiyah Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga adalah: 1) Kurangnya keahlian guru dalam menggunakan model pembelajaran; 2) terbatasnya waktu yang tersedia karena untuk model pembelajaran tgt membutuhkan waktu yang lama; 3) Guru harus benar – benar paham dan menguasai model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebelum disampaikan;

4. DAFTAR PUSTAKA

- Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta : Diva Press Suprijono, Agus. 2015. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
Pembelajaran. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.

Rusman. 2014. Model-model

Rusmawati, E. (2020). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan proses. Prosiding seminar nasional program pascasarjana Universitas PGRI Palembang,0 (0).Article.0.<http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/articleview/3928>

Setiawan, A.A, Johan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak (Jejak Publiser).

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model

Sugiarti, Andalas,E.F, dan Setiawan, A. (2020). Desain Penelitian Kualitatif Sastra. UMMPres

Sugiono, S.(2015). mMetode penelitian Kuantitatif dan R & D. Alfabeta.

Supranoto.2006Prastowo, Andi. 2013. Pengembangan

Widaningsih,I. (2019). Strategi dan inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesiadi era revolusi industri4.0.uwais inspirasi Indonesia