**KEEFEKTIFAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)***

**terhadap KEMAMPUAN MENEMUKAN UNSUR INTRINSIK CERPEN**

**SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 KEERA KECAMATAN KEERA**

**KABUPATEN WAJO**

**(The Effectiveness of Cooperative Model Of Teams Games Tournament (TGT) in Finding**

**The Intrinsic Elements of Short Story Of Grade IX Students at SMPN 2 Keera**

**in Keera Subdistrict Of Wajo Districts)**

**Tenri Dasrawati**

**ABSTRAK**

Tenri Dasrawati. 2014. *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Menemukan Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo.* Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamata Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, (2) mendeskripsikan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamata Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*, (3) membuktikan efektif tidaknya model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*dalam menemukan unsur intrinsik cerpensiswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen murni. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo berjumlah 34 orang yang terbagi ke dalam dua kelas. Sampel penelitian untuk kelas eksperimen yaitu 16 orang dan untuk kelas kontrol berjumlah 18 orang. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling.* Instrumen yang digunakan, yaitu observasi dan tes. Teknik yang digunakan untuk memeroleh data penelitian ini, yaitu teknik tes. Data yang terkumpul dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial jenis uji t yang diolah dengan menggunakan program SPSS *For Windows* *Versi* 20. Hasil penelitian menunjukkan (l) hasil kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dikategorikan tinggi dan telah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, kriteria yang telah ditetapkan yaitu 85% siswa mampu mencapai nilai 75 ke atas, dalam penelitian ini siswa yang memeroleh nilai 75 ke atas dicapai oleh 14 orang siswa, (2) hasil kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD),* dikategorikan sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar karena nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Siswa yang memeroleh nilai 75 ke atas hanya 6 orang siswa atau 33,33%. (3) Model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* efektif digunakan dalam pembelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen karena telah dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai t hitung 4,385 > nilai t tabel 1,70. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis alternatif ($H\_{1}$) penelitian yang diajukan diterima.

**Kata kunci:** keefektifan,model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT),*dan menemukan unsur intrinsik cerpen.

**ABSTRACT**

Tenri Dasrawati. 2014. The Effectiveness of Cooperative Model Of Teams Games Tournament (TGT) in Finding The Intrinsic Elements of Short Story Of Grade IX Students at SMPN 2 Keera in Keera Subdistrict Of Wajo Districts. This study aims (1) to examine the ability of finding the intrinsic elements of short story of grade IX students at SMPN 2 Keera subdistrict of Wajo districts using cooperative learning model of TGT (Team Games Tournament) type, (2) to examine the ability of finding the intrinsic elements of short story of grade IX students at SMPN 2 Keera in Keera subdistrict of Wajo district using cooperative learning model of STAD (Student Team Achievement Division) type, (3) to reveal the effectiveness of cooperative model of teams games tournament (tgt) in finding the intrinsic elements of short story of grade IX students at smpn 2 keera in keera subdistrict of wajo districts. The research design used in this study is purely experimental research. The population were all 34 students of grade IX students at smpn 2 keera in keera subdistrict of wajo districts which divided into two classes. Research sample for the experiment class was 16 people and the control class was 18 people taken by employing total sampling technique. Technique used to obtain the data was test technique. Data collections were analyzed using descriptive statistics analysis technique and inferential statistics of t-test are processed using SPSS for Windows version 20. The results reveal that (1) the result of the ability of finding the intrinsic elements of short story of grade IX students at SMPTN 2 Keera subdistrict of Wajo districts using cooperative learning model of TGT type is categorized as high and has achieved mastery learning, proved by the value obtained by the students in accordance with the criteria that have been set, that 85% or 14 students were able to achieve the score above 75, (2) the result of the ability of finding the intrensic elements of short story of grade IX students at SMPN 2 Keera in Keera Subdistrict of Wajo districts using cooperative learning model of STAD type is categorized as very low and does not achieve mastery of learning because they have yet to achieve the set criteria, that 33,33% or 6 students achieved the score above 75, (3) the cooperative learning model of TGT type is effective to be used in learning to read literature to find the intrinsic elements of the short story. The comparison of the results of the experimental class and the control class shows that the tcount > ttable, which proved that the proposed hypothesis is accepted.

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada tingkat pendidikan SMP saat ini ada yang masih tetap melanjutkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penggunaan KTSP ini dimaksudkan agar sekolah dapat mengatur dan mengorganisasikan materi sesuai dengan kondisi sekolah. Dalam hal ini, sekolah dapat menetapkan materi beserta tingkat standar pencapaian hasil belajarnya sesuai dengan kondisi sekolah. Depdiknas (2006: l), pembelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan agar siswa terampil berkomunikasi, sedangkan pembelajaran sastra dimaksudkan agar siswa terdidik menjadi manusia yang berkepribadian, sopan, dan beradab, berbudi pekerti yang halus, memiliki rasa kemanusiaan, berkepedulian sosial, memiliki apresiasi budaya dan penyaluran gagasan, berimajinasi, berekspresi secara kreatif baik secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran sastra khususnya cerpen juga dimaksudkan untuk meningkatkan kempuan siswa dalam menikmati dan menghayati serta memahami karya sastra khususnya cerpen dengan baik. Pada hakikatnya, tujuan pembelajaran sastra khususnya cerpen di SMP Negeri 2 Keera adalah meningkatkan kemampuan menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra khususnya cerpen untuk mengembangkan kepribadian, menunjang pembentukan watak, memperluas wawasan kehidupan, dan meningkatkan pengetahuan, serta keterampilan berbahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmanto (1998:16) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran sastra khususnya cerpen yaitu: (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan budaya, (3) mengembangkan cipta, rasa, dan (4) menunjang pembentukan watak.

Salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran sastra di SMP Kelas IX adalah memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca buku kumpulan cerita pendek (cerpen) dengnan Kompetensi Dasar (KD) 7.1 yakni menemukan tema, latar, dan penokohan, pada cerpen-cerpen dalam satu kumpulan cerpen.

Kegiatan menemukan tema, latar, dan penokohan merupakan syarat minimal dalam memahami unsur intrinsik cerpen pada tingkat SMP. Menemukan tema, latar, dan penokohan maksudnya siswa diberikan teks cerpen kemudian diarahkan untuk membaca teks cerpen tersebut dan menemukan tema, latar, dan penokohannya yang dianggap sebagai pencapaian dari materi sastra tersebut.

Seiring dengan hal ini, dalam pembelajaran sastra khususnya cerpen pada SMP Negeri 2 Keera, Kecamatan Keera Kabupaten Wajo, siswa dituntut untuk mampu menemukan unsur intrinsik cerpen melalui membaca cerpen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achivement Division (STAD)* yang merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Diketahui oleh peneliti bahwa karakteristik siswa di SMP Negeri 2 Keera cukup berbeda dengan karakteristik siswa yang berada di perkotaan, hal ini tentunya dipengaruhi oleh budaya setempat yakni tingginya rasa hormat siswa kepada guru yang mengakibatkan mereka malu untuk terbuka (berbicara) serta menjaga jarak antara siswa yang berbeda gender dan berbeda derajat. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru, belum kreatif di dalam pelaksanaannya dan memengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini cukup menyimpang dari tujuan pembelajaran sastra khususnya cerpen di SMP Negeri 2 Keera yaitu dapat membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, serta memengaruhi pembentukan watak ke arah yang baik. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sastra khususnya cerpen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achivement Division (STAD)* belum efektif. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggunakan model kooperatif dengan tipe yang berbeda untuk mengatasi penyimpangan yang terjadi pada siswa SMP Negeri 2 Keera dalam pembelajaran sastra khusnya cerpen yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament.*

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memiliki kelebihan yaitu dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa, bahkan dapat lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, serta mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dan dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, bahkan proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa yang dapat mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, serta secara tidak langsung dapat memberikan motivasi belajar lebih tinggi, dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi bagi siswa. Sehingga siswa atau secara berkelompok lebih bersemangat dalam membaca atau memahami karya sastra khususnya cerpen.

Sepanjang pengetahuan peneliti, penelitian mengenai pembelajaran sastra khususnya cerpen di Universitas Negeri Makassar (UNM) cukup banyak. Namun, yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* hanya 1 orang, dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan bahan ajar.

Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam menemukan unsur intrinsik cerpen siswa SMP Negeri 2 Keera sebagai solusi yang dianggap efektif dan diharapkan dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dirumuskan dengan judul keefektifan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo.

Unsur intrinsik yang dimaksud pada penelitian ini, dibatasi berdasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tingkatan SMP khususnya pada Standar Kompetensi 7 (SK)memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca buku kumpulan cerita pendek (cerpen) dan Kompetensi Dasar (KD) 7.1 yakni menemukan tema, latar, dan penokohan, pada cerpen-cerpen dalam satu kumpulan cerpen.

**METODE**

Jenis penelitian ini adalah jenis eksperimen. Eksperimen yang digunakan adalah eksperimen murni (*True Experimental Design)* dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaa rancangan penelitian ) dapat menjadi tinggi (Sugiono, 112:2006).

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan perhatian penuh terhadap perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud yaitu pemberlakuan model kooperatif tipe TGT sebagai variabel bebas.

Variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006:54). Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas *(independent variabel)* dan variabel terikat *(dependent variabel).* Variabel bebas (X) ialah model pembelajaran, yaitu pembelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (X1) dan pembelajaran kooperatif tipe STAD (X2). Variabel terikat (Y) ialah kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Y1) dan tes akhir (Y1.1) dan menggunakan model kooperatif tipe STAD (Y2) dan tes akhir (Y2.1).

Definisi operasional variabel dimaksudkan untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan variabel pada penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis *True Experimental Design* dengan bentuk desain *Postes-Only Control Design* . Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiono, 113:2006).

 Perlakuan diberikan berupa model kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dan model tipe STAD pada kelas kontrol, kemudian diberikan *postes* pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui keadaan akhir setelah memberikan perlakuan (*treatment)* pada kedua kelas.

Mengacu pada uraian tersebut, desain penelitian ini dilakukan dengan pola sebagai berikut:

Tabel 3.1. Model Desain Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kelompok | Treatment (X) | Postes (Y) |
| E | Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (X1) | Tes hasil Belajar (Y1.1) |
| K | Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD (X2) | Tes Hasil Belajar (Y2.1) |

Dimodifikasi dari Furchan (2007:395)

Keterangan:

E: Eksperimen

K: Kontrol

Y1.1: Tes akhir pada kelas eksperimen

Y2.1: Tes akhir pada kelas kontrol

X1: Menemukan unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen.

X2: Menemukan unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD pada kelas kontrol.

Populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo yang berjumlah 34 siswa yang tersebar ke dalam dua kelas, yaitu kelas IXa dan IXb.

Tabel 3.2 Penyebaran Siswa dalam Kelas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Kelas | Jumlah | Total |
| Laki-laki | Perempuan |
| 1. | IXa | 6 | 10 | 16 |
| 2. | IXb | 6 | 12 | 18 |
| Jumlah | 12 | 22 | 34 |

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 2 Keera T.A 2013-2014

Sampel adalah wakil yang dipilih dari populasi dan dijadikan sebagai subjek penelitian. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, artinya seluruh siswa kelas IX yang merupakan populasi dijadikan sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, dan instrumen tes. Secara umum, pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran penelitian (Sudijono,1995:76).

Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Hal yang dilakukan pada tiap pertemuan yaitu pertemuan pertama sampai tiga adalah *treatment* (tindakan), pertemuan keempat yaitu *postes*. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 40 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan jam pelajaran bahasa Indonesia atau disesuaikan dengan waktu tertentu.

Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan pengukuran instrument. Ada dua ciri penting yang harus dimiliki oleh setiap alat ukur, yaitu validitas dan realibilitas. Validitas menunjukkan kepada sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebaliknya realibilitas mengacu kepada sajauh mana suatu alat pengukuran secara konsisten mengukur apa yang seharusnya diukur.

Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi dan validitas konstruk.

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Pengujian pada penelitian ini menggunakan uji-t.dengan dibantu komputer menggunakan program *SPSS for windows* versi 20.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Statistik Deskriptif**

Data yang diperoleh pada siswa kelas IXa yaitu data hasil tes akhir (postes) yang diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Data pada tes akhir (postes) merupakan data kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen.

Berdasarkan hasil analisis data postesdengan 16 orang siswa diperoleh gambaran, yaitu ada 1 siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal dan merupakan nilai tertinggi (6,3%). Nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 65,00 yang dicapai oleh 2 orang siswa (12,5%). Selanjutnya, sampel yang mendapat nilai 95,00 berjumlah 2 orang (12,5%); sampel yang mendapat nilai 90,00 berjumlah 5 orang siswa (31,3%); sampel yang mendapat nilai 86,67 berjumlah 2 orang (12,5%); sampel yang mendapat nilai 83,33 berjumlah 1 orang (6,3%); sampel yang mendapat nilai 81,67 berjumlah 1 orang (6,3%); sampel yang mendapat nilai 80,00 berjumlah 1 orang (6,3%); sampel yang mendapat nilai 75,33 berjumlah 1 orang (6,3%). Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut diperoleh rangkuman nilai kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada berbagai karakteristik distribusi nilai. Untuk lebih jelasnya, rangkuman karakteristik distribusi nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan pada Tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Kemampuan Menemukan Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Kelas Eksperimen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Kelas Kontrol |
| N*Mean**Std.Error of Mean**Median**Std.Deviation**Variance**Range**Minimum**Maximum* | *Valid**Missing* | 16085,22942,4892588,33509,9569899,14235,0065,00100,00 |

Berdasarkan kategori kemampuan tersebut dapat dinyatakan bahwa ada sepuluh siswa yang dapat memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (62,5%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 4 siswa (25%); pada kategori kemampuan sedang sebanyak 2 siswa (12,5%); dan pada kategori kemampuan rendah dan sangat rendah tidak diperoleh oleh siswa. Hal ini menggambarkan bahwa kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dikategorikan tinggi.

Nilai siswa tersebut dapat dikonversikan ke dalam tabel klasifikasi ketuntasan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen iswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Dapat diketahui, bahwa sampel yang memperoleh nilai 75 ke atas berjumlah 14 siswa (87,5%) dan sampel yang memperoleh nilai kurang dari 75 berjumlah 2 siswa (12,5%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen memadai. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 75 ke atas mampu mencapai 87,5%.

Data yang diperoleh pada siswa kelas IXb yaitu data hasil tes akhir (postes) yang diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*. Data pada tes akhir (postes) merupakan data kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen.

Berdasarkan hasil analisis data *postes* dengan 18 orang siswa diperoleh gambaran, yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 89,33 yang dicapai oleh 1 orang siswa (5,6%) dan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 55,00 yang dicapai oleh 2 orang siswa (11,1%). Selanjutnya, sampel yang mendapat nilai 88,67 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 85,67 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 79,00 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 78,33 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 76,67 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 73,33 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 68,33 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 66,67 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 65,00 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 63,33 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 61,67 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 61,33 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 60,00 berjumlah 1 orang (5,6%); sampel yang mendapat nilai 58,33 berjumlah 1 orang (5,6%); dan sampel yang mendapat nilai 56,67 berjumlah 1 orang (5,6%). Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut diperoleh rangkuman nilai kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* pada berbagai karakteristik distribusi nilai.

Dapat diketahui bahwa diantara 18 siswa yang dites, nilai tertinggi yang diperoleh sisiwa adalah 89,33. Selanjutnya, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 55,00; nilai rata-rata adalah 69,01; median atau nilai tengah adalah 65,83; dan standar deviasi adalah 11,49.

Berdasarkan karakteristik nilai tersebut dapat dinyatakan kategori kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* pada kelas kontrol.

Berdasarkan kategori kemampuan dapat dinyatakan bahwa ada tiga siswa yang dapat memperoleh nilai pada kategori kemampuan sangat tinggi (16,67%). Selanjutnya, sampel yang memperoleh nilai pada kategori kemampuan tinggi sebanyak 3 siswa (16,67%); pada kategori kemampuan sedang sebanyak 4 siswa (22,22%); pada kategori kemampuan rendah sebanyak 8 siswa (44,44%). Hal ini menggambarkan bahwa kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* pada kelas kontrol dikategorikan rendah.

Nilai siswa tersebut dapat dikonversikan ke dalam tabel klasifikasi ketuntasan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*.

Dapat diketahui, bahwa sampel yang memperoleh nilai 75 ke atas berjumlah 6 siswa (33,33%) dan sampel yang memperoleh nilai di bawah 75 berjumlah 12 siswa (66,67%). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kriteria ketuntasan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* pada kelas kontrol tidak memadai. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 75 ke atas tidak mencapai kriteria tingkat ketuntasan siswa sampel yaitu 85%.

**Analisis Statistik Inferensial (Uji-t)**

Penggunaan dua tipe pembelajaran kooperatif dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, juga untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pembelajaran koopertaif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo. Untuk mengetahui perbedaan dan sejauh mana keefektifan tipe pembelajaran tersebut, maka dilakukan uji-t perbedaan.

Sebelum dilakukan uji-t perbedaan tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dimaksud adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil tes akhir *(postes)*, dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows* versi 20 pada komputer. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian mengikuti populasi berdistribusi normal.

Dalam uji normalitas, syarat atau ketentuan yang harus dipenuhi yaitu nilai sig. > α atau *p-value* > 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal jika telah memenuhi syarat atau ketentuan tersebut. Selanjutnya, akan diadakan uji hipotesis untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan hipotesis sebagai berikut:

$H\_{1}$ : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H\_{0}$ : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari hasil uji normalitas, diperoleh data bahwa untuk postes kelas eksperimen memiliki nilai *p-value* = 0,150 untuk uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan *p-value* = 0,083 untuk uji normalitas *Shapiro-wilk*. Kedua *p-value* lebih besar dari α = 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa $H\_{1}$ diterima sebab data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1. Grafik Histogram Uji Normalitas Nilai Postes Kelas Eksperimen

Selanjutnya uji normalitas untuk data yang berasal dari nilai akhir *(postes)* kelas kontrol, diperoleh data bahwa untuk postes kelas kontrol memiliki nilai *p-value* = 0,200 untuk uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan *p-value* = 0,098 untuk uji normalitas *Shapiro-wilk*. Kedua *p-value* lebih besar dari α = 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa $H\_{1}$ diterima sebab data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram uji normalitas berikut.



Gambar 4.3. Grafik Histogram Uji Normalitas Nilai Postes Kelas Kontrol

Dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari hasil postes kelas kontrol untuk kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Prasyarat kedua yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji-t adalah kehomogenan variansi data. Pengujian terhadap hipotesis penelitian dilakukan guna memberikan pembuktian secara statistik, apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima atau tidak. Hipotesis penelitian dirumuskan dengan hipotesis nol ($H\_{0}$) dan diikuti dengan hipotesis satu ($H\_{1}$). $H\_{0}$ diterima jika *p-value* > α = 0,05, dan $H\_{1}$ diterima jika *p-value* < α = 0,05

Syarat kehomogenan variansi adalah jika *p-value* > α = 0,05. Uji homogenitas variansi populasi data hasil kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen untuk populasi penelitian ini, menggunakan *Test of Homogeneity of Variances*.

Dari analisis data pada SPSS dengan menggunakan perhitungan homogenitas variansi populasi, diperoleh nilai *p-value* = 0,296. Ketentuan yang harus dipenuhi sebagai syarat agar data berasal dari populasi yang homogen (sama) yaitu *p* > α, α= 0,05. Karena nilai *p*= 0,296 > α= 0,05 maka, dapat disimpulkan bahwa variansi populasi berasal dari populasi yang sama (homogen).

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis (*t*), dan data yang diperoleh memenuhi syarat untuk melakukan uji-t, selanjutnya akan dilakukan uji-tperbedan untuk menjawab hipotesis penelitian ini. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

$H\_{1}$: model kooperatif tipe *Team Games Tournament* efektif diterapkan dalam menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo.

$H\_{0}$: model kooperatif tipe *Team Games Tournament* tidak efektif diterapkan dalam menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo.

Kriteria pengujian hipotesis yaitu jika t hitung < t tabel, maka $H\_{0}$ diterima, jika t hitung > t tabel, maka $H\_{1}$ diterima, atau jika sig (2-tailed) > α, maka $H\_{0}$ diterima, jika sig (2-tailed) < α, maka $H\_{0}$ ditolak.

Hipotesis pada penelitian ini disusun berdasarkan dugaan awal atau jawaban sementara berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan sebelumnya. Selanjutnya, untuk memastikan bahwa jawaban sementara atau hipotesis tersebut terbukti atau tidak, akan dilakukan teknik analisis uji-t yang bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis alternative ($H\_{1}$) sesuai dengan hasil penelitian atau hipotesis nol ($H\_{0}$) yang sesuai dengan hasil penelitian.

Uji hipotesis yang digunakan adalah teknik analisis uji-t independen (*Independent Samples T Test*) setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas, dan diperoleh hasil bahwa data tersebut normal dan homogen. Nilai yang dijadikan perhitungan pada uji-t independen adalah nilai akhir siswa setelah diadakan *postes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun nilai akhir perolehan siswa dapat dilihat pada lampiran.

Nilai perolehan siswa kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t independen sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12. Analisis Inferensial *Independent Samples T Test* untuk nilai Postes (Y1.1) Kelas Eksperimen dan postes (Y2.1) Kelas Kontrol

|  |
| --- |
| **Independent Samples Test** |
|  | Levene's Test for Equality of Variances | t-test for Equality of Means |
| F | Sig. | T | Df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| Nilai | Equal variances assumed | 1,128 | ,296 | 4,385 | 32 | ,000 | 16,20639 | 3,69611 | 23,73511 | 8,67767 |
| Equal variances not assumed |  |  | 4,424 | 31,978 | ,000 | 16,20639 | 3,66338 | 23,66864 | 8,74413 |

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.12, maka dapat diketahui bahwa nilai keefektifan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo sebesar 4,385. Berdasarkan nilai thitung tersebut, dapat dibandingkan dengan nilai ttabel dengan db (df) = N – 2 = 34 – 2 = 32 yaitu 1,70, maka thitung 4,385 > ttabel 1,70 , dan *p-value* (*2 tailed*) = 0,000. Karena nilai p-value < 0,05 atau 0,000 < 0,05 maka hipotesis nol ($H\_{0}$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H\_{1}$) diterima.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* efektif digunakan dalam menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo.

**Pembahasan Hasil penelitian**

Hasil kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen yang dilakukan siswa kelas IX pada kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* telah memperlihatkan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen yang tinggi. Hal ini dibuktikan oleh pencapaian nilai postes yang diperoleh siswa yaitu dari 16 siswa kelas eksperimen, siswa yang mampu mencapai nilai KKM yaitu 14 orang siswa atau setara dengan 87,5%. Dapat dinyatakan bahwa siswa yang belum mampu menemukan unsur intrinsik cerpen dengan tepat kelas eksperimen hanya 2 orang siswa atau setara dengan 12,5%. Dengan demikian, keberhasilan siswa dalam menemukan unsur intrinsik cerpen efektif dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT).*

Tipe *Team Games Tournament (TGT)* nyatanya juga berdampak positif pada kemampuan membaca cepat siswa untuk menemukan unsur intrinsik cerpen yang sebelum penggunaannya, fenomena yang dialami oleh siswa SMP Negeri 2 Keera yaitu pembelajaran cerpen kurang melibatkan keterampilan berbahasa siswa di dalam pembelajarannya. Selain itu, terjalin keakraban antarsiswa untuk saling memberikan semangat dalam mengerjakan tes *tournament* guna mengumpulkan skor kelompok mereka masing-masing dan juga merupakan penentu bagi peningkatan nilai individual mereka. Padahal, sebelum penggunaan Tipe *Team Games Tournament (TGT)* fenomena kedua yang dialami oleh siswa SMP Negeri 2 Keera ini yaitu siswa tidak memiliki rasa persatuan dalam pembelajaran cerpen serta merasa adanya kesenjangan derajat antarsiswa yang dapat mempengaruhi watak siswa dalam pembelajarannya, namun nyatanya setelah penggunaan Tipe *Team Games Tournament (TGT)* hal itu tidak lagi terjadi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian menemukan unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa SMP Negeri 2 Keera efektif di dalam pelaksanannya.

Hal ini mendukung pernyataan peneliti sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Karman (2011) dengan judul penelitian “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia (Cerpen) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 11 Makassar” yakni mengembangkan Buku Siswa (BS), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai penunjang perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT).*

Penelitian selanjutnya oleh Agustiansyah (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X SMA Kartika Siliwangi 4 Cimahi dalam pembelajaran apresiasi puisi efektif digunakan, dikatakan efektif sebab 90% siswa mampu memperoleh nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu di atas nilai 75.

Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiantari (2012) dengan jenis penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 2 Tihingan”. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu terjadi peningkatan motivasi belajar dan keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan ditambah dengan hasil penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa penggunaan tipe *Team Games Tournamen (TGT)* dapat digunakan pada seluruh jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh widiantari (2012) pada jenjang pendidikan SD, selanjutnya penelitian ini sendiri (2014) dilakukan pada jenjang SMP, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Karman (2011) dan Agustiansyah (2012) yang dilakukan pada jenjang SMA. Penggunaan tipe *Team Games Tournamen (TGT)* pada seluruh jenjang pendidikan pun dinyatakan efektif dalam pelaksanaanya. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa tipe *Team Games Tournamen (TGT)* dapat digunakan pada seluruh jenjang pendidikan dan pada seluruh materi pembelajaran yang ingin melibatkan keaktifan siswa serta keakraban antarsiswa di dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Hasil kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen yang dilakukan siswa kelas IX pada kelas kontrol dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* telah memperlihatkan kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen yang masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh pencapaian nilai postes yang diperoleh siswa yaitu dari total 18 siswa pada kelas kontrol, siswa yang mampu mencapai nilai KKM yaitu 6 orang siswa atau setara dengan 33,33%. Dapat dinyatakan bahwa siswa yang belum mampu menemukan unsur intrinsik cerpen dengan tepat pada kelas kontrol lebih banyak dibandingkan siswa yang mampu mencapai nilai KKM, siswa yang tidak mampu yaitu sebanyak 14 orang siswa atau setara dengan 66,67%. Dengan demikian, ketidakberhasilan siswa dalam menemukan unsur intrinsik cerpen dipengaruhi oleh penggunaan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD).*

Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan model pembelajaran yang selalu digunakan oleh guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran sastra di SMP Negeri 2 Keera. Keseringan penggunaan model tersebut diketahui oleh peneliti bahwa pemahaman mengenai model dan tipe pembelajaran oleh guru SMP Negeri 2 Keera terbatas pada tipe *Student Team Achievement Division (STAD).*

Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* yang digunakan oleh guru pada SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo, lebih kepada guru mengarahkan siswa untuk menemukan unsur intrinsik cerpen pada teks cerpen yang telah dibagikan pada tiap kelompok, nyatanya anggota kelompok dalam kelompok itu sendiri tidak kompak, lebih senang untuk bekerja secara individual, bahkan 2 dari 5 anggota dalam satu kelompok memilih untuk tenang dan tidak mengerjakan tugas atau bahkan mereka melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran. Hal ini menyimpang dari kelebihan yang dimiliki oleh Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* yang dinyatakan oleh Slavin (2006) yaitu mengarahkan seluruh siswa menjadi lebih siap belajar, dan melatih kerja sama dengan baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model koopertaif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* tidak efektif penggunaanya pada pembelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen siswa SMP Negeri 2 Keera, selain itu ketidakefektifan tersebut juga dipengaruhi oleh kemampuan guru bahasa Indonesia dalam menerapkan model koopertaif tipe *Student Team Achievement Division (STAD).*

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dinyatakan efektif dalam menemukan unsur intrinsik cerpen pada siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo. Hal ini dibuktikan oleh perbandingan hasil postes siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Perbandingan hasil kemampuan menemukan unsur intrinsik cerpen antara penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek Yang Dibandingkan** | **Tipe *Team Games Tournament (TGT)*** | **Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*** |
| Mean (Nilai rata-rata) | 85,2294 | 69,0183 |
| Nilai Maximum | 100 | 89,33 |
| Nilai Minimum | 65,00 | 55,00 |
| Ketuntasan dengan nilai 75 ke atas | 87,5% | 33,33% |

Secara praktis, tipe TGT dan tipe STAD memiliki perbedaan yang sangat jauh dalam menemukan unsur intrinsik cerpen yaitu tema, latar, dan penokohan pada siswa SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada tabel 4.13. Selain itu, juga dipertegas dengan pernyataan peneliti sebelumnya bahwa model TGT mampu menyelesaikan segala fenomena yang terjadi pada siswa SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo yang artinya model TGT efektif atau tepat penggunaannya dalam pembelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen di sekolah tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* efektif dalam menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian ini, yaitu: pertama, hasil pernbelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, dikategorikan tinggi dan telah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dinyatakan karena nilai yang diperoleh siswa mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu 87% siswa memperoleh nilai di atas 75, sebagai nilai kriteria ketuntasan minimal. Kedua, hasil pernbelajaran menemukan unsur intrinsik cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten Wajo dengan menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* atau pembagian pencapaian tim siswa, dikategorikan rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dinyatakan karena nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu 85% siswa memperoleh nilai 75 ke atas. Pencapaian yang mampu diperoleh oleh siswa yaitu 33,33%. Ketiga, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* efektif digunakan dalam menemukan unsur intrinsik cerpen pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Keera Kecamatan Keera Kabupaten wajo. Berdasarkan nilai thitung, dapat dibandingkan dengan nilai ttabel dengan db (df) = N – 2 = 34 – 2 = 32 yaitu 1,70, maka thitung 4,385 > ttabel 1,70 , dan *p-value* (*2 tailed*) = 0,000. Karena nilai p-value < 0,05 atau 0,000 < 0,05 maka hipotesis nol ($H\_{0}$) ditolak dan hipotesis alternatif ($H\_{1}$) diterima.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agustiansyah, Heru Pramana. 2012. Pembelajaran Apresiasi Puisi dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas X Sma Kartika Siliwangi 4 Cimahi. *Jurnal*, (Online), (<http://www.publikasi.siliwangi.ac.id/>, diakses 22 Oktober 2013).

Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra.* Bandung: Sinar Baru Algensindo & YA3.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Ary, Donald.,Luchy Cheser Jacobs.,Asghar Razavieh. 2007. *Pengantar Penelitian dalam pendidikan*, Diterjemahkan oleh Arief Furchan. Malang: Pustaka Pelajar.

Daeng, Kembong. 2004. *Apresiasi Prosa Fiksi Dan Drama.* Makassar: Diktat Makassar FBS UNM.

Djumingin, Sulastriningsih. 2007. *Pengajaran Prosa Fiksi dan Drama.* Makassar: Badan Penerbit UNM.

 . 2011. *Strategi dan Aplikasi (Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra).* Makassar: Badan Penerbit UNM.

Haliq, Abdul. 2013. Keefektifan Pembelajaran Berbasis *Neuro-Linguistic Programming* (NLP) dalam Keterampilan Menulis Paragraf    Argumentasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Makassar. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: PPs Universitas Negeri Makassar.

Hendry, Pratiwi, 1989. *Kiat Membaca cerpen untuk menemukan unsur intrinsik cerpen*. Yogjakarta : Adicira Karya Nusa.

Huda, Miftahuan. 2013. *Cooperative Learning (Model, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Karman, Andi. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia (Cerpen) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams-Games-Tournaments) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 11 Makassar*. *Skripsi.* Tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* *(KTSP)*. Bandung: Rosda.

Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra.* Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

 . 2009. *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rahmanto. 1998. *Model Pengajaran Sastra.* Yogyakarta: Kanisius.

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Penada Model Grup.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Model.

 . 2006. *Educational Psychology:Theory and Practice (Eighth Edition).* Amerika: Pearson.

Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tang, Muhammad Rapi. 2005. *Teori Sastra Yang Relevan*. Diktat*.* FBS: Makassar UNM.

Wahyuni & Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa.* Malang: Rafika Aditama.

Wardani. 1981. *Pengajaran Sastra*. Jakarta:P3G.

Widianta, Ni Md Ayu. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 2 Tihingan. Jurnal,* (Online), (<http://ejournal.undiksha.ac.id/indeks.php/> , diakses 22 Oktober 2013).