

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT  
SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



OLEH:

VIVI MAHARANI FEURIKA

NPM: 2114040029

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**VIVI MAHARANI FEURIKA**

NPM: 2114040029

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS  
TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PBSI  
FKIP UN PGRI Kediri

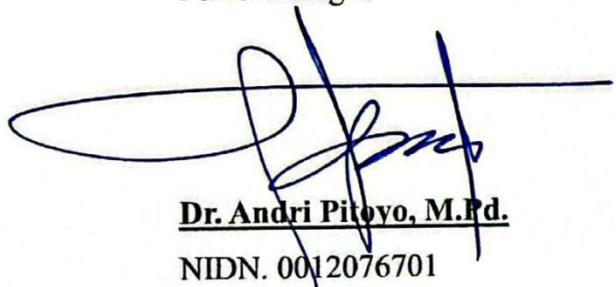
Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I



**Encil Puspitoningrum, M.Pd.**  
NIDN. 0719068703

Pembimbing II



**Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.**  
NIDN. 0012076701

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**VIVI MAHARANI FEURIKA**

NPM: 2114040029

Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

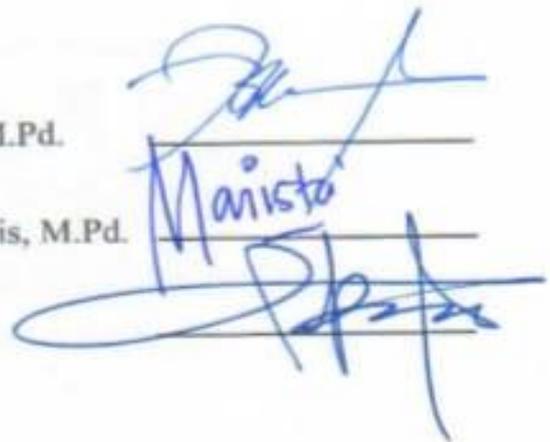
Prodi PBSI FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 09 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Encil Puspitoningrum, M.Pd.
2. Penguji I : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



**DR. AGUS WIDODO, M.Pd.**  
NIDN: 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Vivi Maharani Feurika  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Bogor, 27 Maret 2003  
NPM : 2114040029  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PBSI

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 26 Juni 2025

Yang Menyatakan



**VIVI MAHARANI FEURIKA**

NPM: 2114040029

## LEMBAR MOTTO

### **Motto:**

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”*

(QS Al-Insyirah [94:5-6])

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

(QS Al-Baqarah [2:286])

*“Yang terpenting bukanlah seberapa pintar kamu, tetapi seberapa keras kamu berusaha.”*

(Albert Einstein)

*“Takdir sepenuhnya berada dalam genggamannya Allah, namun usaha dan doa adalah tanggung jawab kita. Karena itu, jangan pernah lelah berdoa hingga setiap langkah yang dimulai dengan bismillah berakhir dengan alhamdulillah, dan kegelisahan hati berubah menjadi ketenangan. Yakinlah, pertolongan Allah itu nyata. Maka libatkan Allah dalam setiap langkah dan proses hidup yang kau jalani.”*

### **Kupersembahkan Karya ini untuk:**

Seluruh keluargaku tercinta, terutama Ayah dan Mama yang telah merawat dan mengajarku banyak hal sedari kecil hingga saat ini.

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, karena atas perkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri” disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Nur Lailiyah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala waktu, bimbingan, dan arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, atas masukan dan koreksi yang membangun dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen prodi PBSI dan luar prodi lingkup universitas, yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama masa studi.

7. Ucapan terima kasih disampaikan juga kepada Drs. Sempu Dwi Sasongko, M.Pd., yang turut berjasa bagi peneliti.
8. Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun material yang tak ternilai harganya.
9. Rekan-rekan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2021 yang telah kebersamai selama masa studi.
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung selama masa studi.

Disadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi ilmiah, khususnya di bidang pendidikan. Meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 26 Juni 2025



**VIVI MAHARANI FEURIKA**

NPM: 2114040029

## ABSTRAK

**Vivi Maharani Feurika** Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri, Skripsi, PBSI, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

**Kata Kunci:** Keterampilan Menulis, Model Pembelajaran, Model *Teams Games Tournament* (TGT), Teks Anekdote, Siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan model pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Model ini dipilih karena di dalam proses pembelajarannya menekankan adanya kerja sama antar siswa dalam kelompoknya masing-masing. Sehingga, siswa diharapkan mampu untuk menghasilkan teks anekdot yang unik, lucu, dan mengesankan yakni berisi kritik dengan menggunakan bahasa yang santun, serta dikemas dalam sebuah humor.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), (2) mendeskripsikan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dan (3) mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri dengan dua kelas diambil sebagai sampel penelitian. Teknik pemilihan sampel penelitian ini adalah acak yang kemudian diperoleh kelas X-5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-6 sebagai kelompok kontrol. Instrumen penelitian ini berupa tes menulis dengan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks anekdot tanpa menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X-6 SMA Negeri 4 Kediri dinyatakan belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata yang diperoleh siswa masih berada di bawah KKM (75), yaitu 71,32. Sedangkan, keterampilan menulis teks anekdot dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X-5 SMA Negeri 4 Kediri dinyatakan telah optimal. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata yang diperoleh siswa telah mencapai KKM (75), yaitu 77,27. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $0,002 < 0,05$  dan nilai thitung adalah  $3,240 > t_{tabel} 1,977$  dengan derajat kebebasan (df) sebesar 65. Hasil tersebut selaras dengan hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa skor rata-rata postes kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan skor rata-rata postes kelas

kontrol, yaitu  $77,27 > 71,32$  serta telah mencapai KKM (75). Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Keterampilan Menulis.....	14
2. Keterampilan Menulis Teks Anekdot.....	21
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	26
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Desain Penelitian.....	38
B. Definisi Operasional.....	39

C. Instrumen Penelitian .....	40
D. Populasi dan Sampel .....	44
1. Populasi .....	44
2. Sampel .....	45
E. Prosedur Penelitian .....	47
F. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
1. Tempat Penelitian .....	49
2. Waktu Penelitian .....	50
G. Teknik Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A. Deskripsi Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri .....	56
1. Deskripsi Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 4 Kediri .....	56
2. Deskripsi Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X-5 SMA Negeri 4 Kediri .....	61
B. Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri .....	66
1. Prosedur Analisis Data .....	66
2. Hasil Analisis Data .....	69
3. Interpretasi Hasil Analisis Data .....	72
C. Pengujian Hipotesis .....	72
D. Pembahasan .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A. Simpulan .....	78
B. Implikasi .....	79
C. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Desain Penelitian.....	40
3.2 : Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Teks Anekdote.....	42
3.3 : Kategori Penilaian.....	45
3.4 : Populasi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri.....	46
3.5 : Jumlah Sampel Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48
3.6 : Waktu dan Rincian Kegiatan Penelitian.....	52
4.1 : Skor Pretes Keterampilan Menulis Teks Anekdote Kelas Kontrol.....	57
4.2 : Frekuensi Skor Pretes Keterampilan Menulis Teks Anekdote Kelas Kontrol..	58
4.3 : Skor Postes Keterampilan Menulis Teks Anekdote Kelas Kontrol.....	59
4.4 : Frekuensi Skor Postes Keterampilan Menulis Teks Anekdote Kelas Kontrol..	60
4.5 : Hasil Pretes Kelas Eksperimen.....	62
4.6 : Frekuensi Skor Pretes Kelas Eksperimen.....	63
4.7 : Hasil Postes Kelas Eksperimen.....	64
4.8 : Frekuensi Skor Postes Kelas Eksperimen.....	65
4.9 : Hasil Uji Normalitas Data.....	67
4.10 : Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68
4.11 : Perbedaan Rerata Keterampilan Menulis Teks Anekdote Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	70
4.12 : Hasil Uji T Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Penempatan pada Meja Turnamen dalam TGT.....	32
4.1 : Diagram Grafik Skor Pretes Kelas Kontrol.....	59
4.2 : Diagram Grafik Skor Postes Kelas Kontrol.....	61
4.3 : Diagram Grafik Skor Pretes Kelas Eksperimen.....	63
4.4 : Diagram Grafik Skor Postes Kelas Eksperimen.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Perangkat Pembelajaran.....	85
2. Instrumen Soal.....	119
3. Lembar Validasi.....	121
4. Penilaian Keterampilan Menulis Teks Anekdote.....	137
5. Hasil Skor Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	141
6. Hasil Karya Menulis Teks Anekdote Siswa.....	144
7. Lembar Pengajuan Judul.....	153
8. Surat Pengantar Penelitian.....	156
9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	158
10. Dokumentasi.....	160
11. Kartu Bimbingan Skripsi.....	165

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keterampilan berbahasa pada pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat jenis, salah satunya yakni keterampilan menulis. Menulis merupakan alat komunikasi yang esensial atau mendasar. Menulis digunakan sebagai salah satu teknik untuk mengemukakan gagasan, pikiran, informasi, serta perasaan ke pihak lain.

Dalam kehidupan modern seperti saat ini, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang penting. Hampir semua aktivitas di berbagai bidang kehidupan manusia membutuhkan keterampilan menulis. Menurut Tarigan (dalam Maulana 2020:25) tulisan berguna untuk menginformasikan, melaporkan, dan memengaruhi seseorang. Suatu tujuan tertentu dapat dicapai dengan baik jika dapat menyusun pemikiran atau pendapatnya dan mengutarakannya secara jelas dalam suatu bentuk tulisan. Oleh karena itu, seseorang terlebih warga/masyarakat terdidik penting untuk memiliki keterampilan menulis.

Menulis adalah keterampilan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Keterampilan ini tidak hanya berhubungan dengan masalah ketatabahasaan atau penulisan kalimat, tetapi juga bermanfaat ketika siswa menyelesaikan permasalahan sehingga dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperdalam persepsi atau daya tanggap mereka. Oleh sebab itu, dapat ditegaskan bahwa tulisan yang baik bergantung pada pemikiran, pengorganisasian isi, penggunaan kata-kata, dan struktur tulisan.

Dalam menulis, seorang penulis harus mampu mengorganisasikan ide dan menggunakan kata-kata yang baik, serta memiliki struktur tulisan yang jelas. Penulis juga harus mampu menganalisis informasi dan menyampaikan argumen terhadap suatu hal dengan jelas dan baik. Tentu harus diakui bahwa setiap penulis memiliki gaya penulisan masing-masing, sehingga dapat dijadikan sebagai pembeda antara penulis satu dengan penulis yang lainnya.

Menulis mempunyai beragam manfaat penting dalam kehidupan. Dalman (2018:6) menyatakan bahwa berbagai manfaat menulis antara lain meningkatkan kecerdasan otak, menumbuhkan keberanian, mengembangkan kreativitas dan daya imajinatif, serta mendorong keinginan dan keterampilan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Manfaat-manfaat tersebut sangat dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran, sebab dapat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada kelas X atau dapat disebut juga dengan fase E terdapat materi teks anekdot. Teks ini tidak hanya berisi humor atau hal-hal yang lucu, tetapi juga mengandung pesan dan kritik yang diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada pembacanya. Teks jenis ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang efektif.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks anekdot dapat digunakan untuk menjelaskan suatu konsep yang dianggap sulit dengan cara yang lebih menarik. Karena terdapat unsur humor, siswa lebih mudah memahami materi, terlebih

disajikan dalam bentuk cerita singkat dan lucu mengenai suatu hal. Ciri-ciri lucu, lugas, dan singkat ini menyebabkan materi anekdot memiliki fungsi ganda.

Anekdot secara luas digunakan pada era digital untuk menarik perhatian, menyebarkan pesan, dan kritik melalui berbagai *platform*. Media sosial, blog, atau konten digital lainnya dapat dengan mudah dan dijangkau oleh pengguna atau pembaca dengan cepat. Di media-media ini banyak ditemukan anekdot.

Kenyataan seperti ini sejalan dengan tujuan pembelajaran keterampilan menulis pada fase E Kurikulum Merdeka. Mulyasa (2023:4) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mempunyai karakteristik utama sebagai berikut.

1. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) atau pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial (*soft skill*), serta karakter siswa. Karakter yang dimaksud tersebut mencakup akhlak mulia, keimanan dan ketakwaan, semangat gotong royong, keragaman global, kemampuan bernalar kritis, kemandirian, serta kreativitas.
2. Fokus utama pembelajaran diarahkan pada materi-materi esensial dengan tujuan memberikan alokasi waktu yang memadai untuk pendalaman kompetensi dasar secara menyeluruh, khususnya dalam aspek literasi dan numerasi.
3. Guru diberikan keleluasaan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang telah diselaraskan dengan tingkatan kemampuan siswa (*teaching at the right level*), serta mampu menyesuaikan konteks dan muatan lokal yang relevan.

Capaian pembelajaran pada akhir fase E ditandai dengan kemampuan siswa dalam berbahasa secara efektif yang mencakup keterampilan berkomunikasi dan bernalar secara logis sesuai dengan tujuan komunikasi, kebutuhan akademik, konteks sosial, serta tuntutan pada dunia kerja. Selain itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami, mengolah, menginterpretasikan, dan mengevaluasi informasi yang berasal dari berbagai jenis teks dengan beragam topik. Siswa juga diharapkan mampu menyintesis gagasan serta pandangan dari berbagai sumber referensi dan ikut berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi maupun debat. Capaian pada akhir fase E, siswa juga terampil dalam menulis berbagai teks yang berisi persepsinya dan mempresentasikannya, serta menanggapi terhadap informasi nonfiksi maupun fiksi secara etis dan kritis.

Fase ini dalam Kurikulum Merdeka memiliki beberapa elemen, salah satunya adalah elemen menulis. Keterampilan menulis pada jenjang ini bertujuan agar siswa mampu menuliskan gagasan, ide, pandangan, pikiran, arahan atau pesan tertulis dalam bentuk teks informasional dan/atau fiksi untuk berbagai tujuan secara kreatif, kritis, dan logis (Kemendikbud, 2022:11). Keterampilan menulis teks anekdot dapat digunakan dalam mengasah kreativitas dan daya imajinasi siswa.

Menulis teks anekdot memerlukan kreativitas dalam menyusun cerita atau ungkapan singkat yang menarik dan dapat mengesankan pembacanya. Oleh karena itu, siswa dituntut dapat mengasah daya imajinasi dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Kegiatan ini juga memerlukan kemampuan berpikir kritis, karena siswa harus mampu dalam memilih informasi penting (pesan moral) dan

menerapkan penggunaan bahasa secara tepat dan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku dalam menyusun teks anekdot.

Penguasaan dalam menulis teks anekdot memungkinkan siswa untuk dapat menyampaikan gagasan atau kritik sosial yang menggambarkan situasi dengan cara yang humoris secara tidak langsung, sehingga dapat lebih mudah untuk diterima oleh pembaca.

Pembelajaran menulis teks anekdot diharapkan mampu membantu siswa menciptakan karya berupa teks yang unik dan berisi kritik, serta pesan yang dapat bermanfaat sebagai kontrol sosial di masyarakat. Lebih dari itu, siswa memiliki kemampuan atau keterampilan menulis. Kompetensi dasar keterampilan menulis pada fase E adalah kemampuan untuk menyampaikan gagasan dalam bentuk esai pendek yang sederhana dengan menggunakan ragam tulis yang tepat. Akan tetapi, menulis teks anekdot masih dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab. Pertama, para siswa memandang menulis sebagai suatu kegiatan yang monoton dan juga sulit untuk dilakukan. Mereka beranggapan bahwa mengemukakan ide dan gagasan dalam tulisan adalah sulit. Selain itu, banyak siswa tidak tertarik dalam aktivitas tulis-menulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Utami, dkk. yang berjudul “Analisis Kemampuan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Al Washliyah Pasar Senen Medan” (2023). Penelitian ini menunjukkan ketika siswa diberikan tugas berupa mengubah teks deskripsi menjadi teks anekdot, ternyata sebagian besar siswa masih kesulitan karena belum memahami cara atau teknik penulisan maupun struktur dari teks anekdot dengan baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Auziah berjudul, “Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Model *Cooperative Script* Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri” (2022). Penelitian ini juga menunjukkan perolehan nilai siswa pada tugas-tugas, aktivitas tanya jawab, maupun ulangan harian selama proses pembelajaran berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian yang dilakukan oleh Mantiri, C. S. L., Ruth C. P, dan Oldie S. M. berjudul, “Pembelajaran Menulis Teks Anekdote melalui Metode *Visual Imagination* pada Siswa Sekolah Menengah Atas” (2023). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat sebagian besar siswa yang mengalami kendala untuk menciptakan atau bahkan menemukan ide yang digunakan untuk mengembangkan teks anekdot menjadi sebuah teks yang utuh.

Penciptaan lingkungan belajar yang menarik dan juga nyaman dapat dilakukan, sehingga mendorong keaktifan serta semangat siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi dan minat siswa dalam menulis dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan relevan dengan minat serta pengalaman yang dimiliki siswa. Siswa juga dapat diberikan umpan balik yaitu dengan memberikan saran yang konkret tentang cara meningkatkan kualitas tulisan, serta memberikan pujian sebagai penghargaan atas kemajuan yang telah dicapai pada hasil karya tulisannya. Selain itu, keterampilan menulis teks anekdot dapat dikaji melalui penerapan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Inovasi berupa penerapan model pembelajaran TGT yang dirancang guna meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama aktivitas pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran TGT dilaksanakan dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil antarsiswa guna mendorong kerja sama dalam menangkap dan menguasai suatu materi pelajaran. Penggunaan model ini tidak hanya memperluas wawasan dan pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi kejenuhan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk menguji keterampilan menulis teks anekdot. Model ini mendorong adanya kerja sama dalam kelompok antar siswa. Melalui adanya kerja sama ini, setiap siswa mendapatkan peluang untuk saling berbagi pandangan dan bersama-sama berdiskusi mengenai struktur dan elemen penting dalam menulis teks anekdot. Setiap anggota kelompok saling memberikan umpan balik satu dengan lainnya.

Model pembelajaran ini juga mampu mengembangkan motivasi melalui turnamen atau kompetisi. Pendekatan permainan dan turnamen pada pembelajaran ini menghasilkan semangat belajar siswa untuk berkompetensi dalam kelompok sehingga mencapai hasil terbaik. Turnamen ini selain menyenangkan juga mendorong siswa untuk memenangkan turnamen. Dalam kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka mengenai struktur teks anekdot yang meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda, sehingga dapat membantu meningkatkan dan memperkuat pemahaman siswa mengenai struktur teks anekdot.

Berdasarkan uraian tersebut, dirasa penting dilakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Keterampilan menulis teks anekdot sangat penting dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menyampaikan gagasan dengan menarik. Meskipun menulis anekdot tampak sederhana, pada kenyataannya banyak siswa menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat kemampuan mereka. Masalah utama yang sering dihadapi siswa salah satunya adalah pemahaman terhadap struktur teks anekdot yang kurang. Siswa sering kesulitan dalam membedakan antara abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda sehingga cerita yang ditulis menjadi tidak terorganisir dengan baik atau tidak menarik.

Tidak hanya itu, siswa juga mengalami kendala dalam penggunaan bahasa yang baik. Menulis anekdot memerlukan kemampuan untuk memilih diksi yang mampu menciptakan suasana dan emosi yang diinginkan. Siswa mungkin merasa tertekan untuk menciptakan humor atau kejutan, sehingga mereka terjebak dalam penggunaan bahasa yang monoton dan tidak kreatif. Hal ini menyebabkan teks anekdot yang ditulisnya terasa datar dan tidak menarik bagi pembaca. Pada akhirnya pesan tidak dapat tersampaikan secara tepat.

Kurangnya motivasi dan minat dalam menulis juga menjadi masalah yang signifikan dalam pengembangan keterampilan menulis teks anekdot. Siswa merasa kesulitan ketika mengerjakan tugas menulis dan tugas itu membosankan, sehingga

mereka cenderung tidak berusaha untuk memperbaiki keterampilan mereka. Selain itu, faktor-faktor seperti tekanan akademik, kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar, dan pengalaman negatif sebelumnya dalam menulis dapat memengaruhi sikap siswa terhadap kegiatan menulis. Tanpa motivasi yang cukup, siswa menjadi enggan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan berusaha lebih optimal dalam menulis teks anekdot.

Keterampilan menulis teks anekdot yang rendah juga disebabkan oleh kurangnya kesempatan siswa untuk berlatih menulis dalam konteks yang mendukung. Siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk berbagi karya mereka dengan teman sebaya, sehingga mereka tidak menerima umpan balik konstruktif dari rekannya. Pembelajaran yang bersifat individual dapat mengurangi rasa percaya diri siswa dan menghalangi mereka untuk belajar dari kesalahan. Oleh sebab itu, menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong kolaborasi, diskusi, dan interaksi sosial menjadi penting, dikarenakan dapat meningkatkan keterampilan menulis anekdot siswa secara keseluruhan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah terlihat permasalahan ini relatif luas. Untuk itu, agar pembahasan sesuai harapan, perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian kemampuan menulis teks anekdot dapat membahas masalah isi, struktur, dan kebahasaan. Penelitian ini dibatasi pada masalah struktur dan bahasa.

Struktur teks anekdot meliputi unsur abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memulai cerita dengan pengantar

yang singkat dan menarik. Pengantar yang disusunnya terlalu panjang dan justru mengaburkan cerita sehingga menyebabkan pembaca kehilangan minat sejak awal.

Bagian inti cerita sering tidak berkembang dengan baik karena siswa tidak memiliki ide yang jelas untuk membangun kejadian utama sebuah teks anekdot. Cerita yang ditulis datar dan alurnya tidak mengalir dengan lancar. Pada bagian akhir teks anekdot biasanya diakhiri dengan kalimat pendek yang menyampaikan ungkapan humor dan merupakan puncak cerita yang mengejutkan dan mengandung pesan moral. Namun, banyak siswa yang gagal dalam merancang penutup sehingga cerita tidak terselesaikan dengan baik. Teks anekdot yang ditulis kehilangan daya tariknya. Oleh karena itu, penelitian ini mempermasalahkan pada struktur anekdot.

Masalah kebahasaan mencakup perihal diksi dan kalimat. Siswa sering memakai kosakata yang monoton dan kurang tepat dengan suasana cerita yang dibangunnya. Teks anekdot memerlukan kata-kata yang tepat sehingga pesan dan kritik yang ditulis dapat tersampaikan. Teks anekdot ditulis secara ringkas, tetapi banyak siswa menggunakan kalimat yang panjang dan berbelit-belit, sehingga pembaca kesulitan menangkap pesan dan humor yang disampaikan. Kegiatan menulis teks anekdot memerlukan penggunaan bahasa yang kreatif untuk menciptakan humor dan menyampaikan pesan secara tidak langsung. Namun, siswa masih saja menggunakan kalimat yang tidak efisien.

Hal ketiga yang perlu dibatasi yaitu model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini menetapkan tipe *teams games tournament* (TGT). Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis teks anekdot.

Keempat, sekolah tempat eksperimen adalah SMA Negeri 4 Kediri. Adapun subjek penelitian yakni siswa kelas X tahun pelajaran 2024/2025.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan dalam bagian latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dapat disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)?
2. Bagaimanakah keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)?
3. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini untuk menguji penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri.

Adapun tujuan khususnya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
2. Mendeskripsikan keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
3. Mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keterampilan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 4 Kediri.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan atau manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya wawasan dan menjadi referensi dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran menulis teks anekdot.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas karya tulis dengan dasar informasi yang lebih kuat dan relevan, serta dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi penelitian selanjutnya. Selain

itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai wadah implementasi teori dalam praktik pelaksanaan kerja ilmiah penelitian.

- b. Bagi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan, khususnya dalam bidang pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu dalam mata kuliah strategi pembelajaran maupun pengembangan bahan ajar. Penelitian ini dapat menambah informasi dalam hal pengembangan strategi pembelajaran menulis yang efektif dan menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber rujukan ilmiah bagi mahasiswa dan dosen dalam melakukan kajian lebih lanjut terkait model pembelajaran kooperatif.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau contoh dalam mengembangkan model dan metode pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam membantu mengasah keterampilan menulis siswa. Guru dapat memanfaatkan hasil dari penelitian ini untuk meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran keterampilan menulis melalui penerapan strategi atau metode pembelajaran yang lebih efektif. Guru dapat memperoleh wawasan baru tentang model pembelajaran menulis yang interaktif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran terkait dengan pengembangan keterampilan berbahasa, khususnya pada keterampilan menulis teks anekdot siswa. Dengan

mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih baik, sekolah dapat meningkatkan reputasi akademik karena prestasi menulis siswa yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Af'idah, Millah, & Asmarani, Silvia. S. (2020). *Teks Anekdote*. Lubuk Pakam: Guepedia. *Google books*. Retrieved from <https://books.google.co.id>
- Agustina, R., Maiza, S., & Melati, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar pada Menulis Teks Anekdote Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 5 Kerinci. *Journal on Education*, 06(01), 358-365. Retrieved from <https://jonedu.org>
- Anggraini, A. K. A., Sujarwoko, & Agan, S. (2021). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote Berbasis *Online* pada Siswa Kelas X SMK Al Huda Kediri Tahun Ajaran 2020/2021. *SEMDIKJAR 4: Seminar Pendidikan dan Pembelajaran*. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Auziah, W., Rahmayantis, M. S., & Pitoyo, A. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Menggunakan *Model Cooperative Script* Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kediri. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 6(1), 59–65. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v6i1.18327>
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif: Kajian Teoretik & Praktik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harianja, J. K., dkk. . (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Klaten: Lakeisha.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 8 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.*

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Daring), tersedia: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>, diunduh 8 Oktober 2024.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keenam (KBBI VI). Daring.

Maelani, L. (2023). *Pemanfaatan Video Akun TikTok Irfan Ghafur sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa SMAN 33 Jakarta Tahun Pelajaran 2022/2023*. (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023) Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id>

Mantiri, C. S. L., Paath, R. C., & Meruntu, O. S. (2023). Pembelajaran Menulis Teks Anekdote Melalui Metode Visual Imagination Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Seni*, 3(7). Retrieved from <https://ejurnal.unima.ac.id>

Maruroh, N. (2018). *Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X MA Miftahul Ulum Toabo Kecamatan Papalang Kabupaten Mamuju*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018). Retrieved from <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>

Maulana, I., & Kusmayanti, D. (2020). Penggunaan Teknik *Show Not Tell* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Anekdote. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, VI(1), 24–33. <https://journal.stkipsubang.ac.id>

Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta Timur: Bumi Aksara. *Google Books*. Retrieved from <https://books.google.co.id>

Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi: Edisi Kedua*. Yogyakarta: BPFE.

Pitoyo, A. (2015). *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran Menulis*. Kediri: Dimar Intermedia.

Pitoyo, A. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Produktif Berbasis *Cooperative Learning*: Sebuah Eksperimen Model Pembelajaran Brain dan Investigasi Kelompok. *Diksa*, 28(2), 171–178. <https://repository.unpkediri.ac.id/9464/1/35043-93545-1-PB.pdf>

Prastini, M. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan*. Magelang: ADAB.

Puspitoningrum, E. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa PBSI dengan Model Jigsaw Tahun 2020/2021. *Wacana : Jurnal*

*Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 5(1), 31–40.  
<https://doi.org/10.29407/jbsp.v5i1.17641>

- Rani, E. I., Pitoyo, A., & Puspitoningrum, E. (2024). Pengaruh Media Video YouTube “Lapor Pak” terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMAN 6 Kediri Tahun Pelajaran 2023/2024. *EFEKTOR*, 11(1), 154–163. <https://doi.org/10.29407/e.v11i1.22957>
- Sasongko, S. D. (2018). Kiat Beroleh Kemampuan Menulis: Koreksi Karangan oleh Teman Sejawat. *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3 (4). Retrieved from <https://jurnal.unublitar.ac.id>
- Sikumbang, M. (2022). *Teks Anekdote*. Medan: Guepedia. Google Books. Retrieved from <https://books.google.co.id>
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Tata Boga dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Berbantuan Media TTS pada Materi Teks Anekdote di SMK Negeri 2 Bondowoso Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, VIII (2). Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org>
- Tim Penyusun. *Modul Belajar Praktis Bahasa Indonesia untuk SMA/MA dan SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Klaten: Viva Pakarindo.
- Utami, S. E., Tiwana, E., Alfauzi, E., & Maharani, I. (2023). Analisis Kemampuan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK Alwashliyah Pasar Senen Medan. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 1–11. Retrieved from <https://siakad.univamedan.ac.id>
- Yutama, R., Surastina, & Hastuti. (2022). Kemampuan Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Menggala Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved from <http://eskrispi.stkipgribl.ac.id>