



Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Tokoh Dalam Teks Fiksi Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Siswa

Rini Maulida^{1*}, Nurmina², Iskandar³

^{1,2} Universitas Almuslim, Bireuen, Aceh

E-mail: [rinimaulida1212@gmail.com](mailto:rini Maulida1212@gmail.com)

Abstract

This research was motivated by the low ability to identify characters in fictional texts among fourth grade students at Kebun Baru State Elementary School. The research aims to determine 1) increasing student abilities, 2) teacher and student activities, 3) student responses through the application of Teams Games Tournament in the material of identifying characters in fiction texts in class IV of Kebun Baru Elementary School. The approach in this research is qualitative, with the type of classroom action research. The subjects in this research were 13 grade V students at Kebun Baru State Elementary School. Test data collection techniques, activity sheets and interview format. The research results showed (1) there was an increase in students' abilities in the initial test by 46.15% so that in cycle I it was 69.23% increasing to 92.31% in cycle II. (2) The increase in teacher and student activity has been very good. This can be seen in the results of teacher activity in cycle I, observer I was 81.33% and observer II was 80% with an average value of 80.6%, while for cycle II observer I was 94.66% and observer II was 96% with an average value of 95.33%. For student activities in cycle I, observer I was 78.66% and observer II was 77.33% with an average value of 77.99%, while for cycle II observer I was 93.33% and observer II was 94.66% with an average score of 93.99%. (3) The results of student responses to the Teams Games Tournament learning model on the material of identifying characters in fictional texts are very good, students are very motivated to learn using this model, especially on the material that has been provided researcher.

Keywords: *Students' ability; Teams Games Tournament; identifies characters in fictional texts*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendah kemampuan mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi pada siswa kelas IV SD Negeri Kebun Baru. Penelitian bertujuan mengetahui 1) peningkatan kemampuan siswa, 2) aktivitas guru dan siswa, 3) respon siswa melalui penerapan Teams Games Tournament pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi di kelas IV SD Negeri Kebun Baru. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kebun Baru berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data tes, lembar aktivitas dan format wawancara. Hasil penelitian menunjukkan (1) adanya peningkatan kemampuan siswa pada tes awal sebesar 46,15% sehingga pada siklus I sebesar 69,23% meningkat menjadi 92,31% pada siklus II. (2) Adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa sebesar sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil aktivitas guru siklus I pengamat I sebesar 81,33% dan pengamat II sebesar 80% dengan nilai rata-rata sebesar 80,6% sedangkan untuk siklus II pengamat I sebesar 94,66% dan pengamat II sebesar 96% dengan nilai rata-rata sebesar 95,33%. Untuk aktivitas siswa pada siklus I pengamat I sebesar 78,66% dan pengamat II sebesar 77,33% dengan nilai rata-rata sebesar 77,99% sedangkan untuk siklus II pengamat I sebesar 93,33% dan pengamat II sebesar 94,66% dengan nilai rata-rata sebesar 93,99%. (3) Hasil respon siswa pada model pembelajaran Teams Games Tournament pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi sudah sangat baik, siswa sangat termotivasi belajar menggunakan model tersebut, khususnya pada materi yang telah diberikan peneliti.

Kata kunci: Kemampuan siswa; Teams Games Tournament; mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mempunyai peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak seperti pengetahuan dan keterampilan. Bahasa memiliki peran sentral dalam setiap perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa, karena bahasa merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu siswa untuk mengemukakan gagasan dan perasaan, serta berpartisipasi dalam masyarakat. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada setiap jenjang pendidikan secara umum ditujukan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa. Keterampilan yang diharapkan melalui pembelajaran tersebut meliputi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan menuliskan. Dengan mengembangkan keempat

keterampilan tersebut siswa diharapkan mampu menyimak secara terampil, berbicara secara terampil, menulis secara terampil, dan menulis secara terampil.

Hal tersebut membuktikan pentingnya penguasaan kemampuan menulis menjadi hal terpenting dalam mencerna hal-hal dalam teks fiksi. Guru kurang kreatif memadukan media dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan siswa dikarenakan ketidakpahaman siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru membuat siswa kurang memahami materi tokoh dalam teks fiksi. Kesulitan yang dialami siswa dalam menentukan dan mengidentifikasi apa yang dibaca berhubungan dengan tokoh dalam teks fiksi di antaranya, siswa sulit menentukan mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi sehingga dalam mendeskripsikan tokoh dalam teks fiksi tidak komunikatif, pengalamannya menulis dan kemampuannya menguasai pengetahuan yang berkaitan dengan aspek-aspek kebahasaan, misalnya intonasi, volume suara, dan ekspresi. Selain itu perencanaan, model pembelajaran yang dipilih guru kurang melibatkan siswa secara langsung dan kurang menyenangkan karena bersifat monoton.

Solusi dalam mengatasi penyebab rendahnya kemampuan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi tokoh dalam teks fiksi di kelas IV SD Negeri Kebun Baru, dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Menurut Widayanti, (2016:286) keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok. Maka, secara keseluruhan model TGT merupakan suatu pembelajaran yang melatih aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa. tersebut, tujuan dari penelitian ini 1) peningkatan kemampuan siswa, 2) aktivitas guru dan siswa, 3) respon siswa melalui penerapan *Teams Games Tournament* pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi di kelas IV SD Negeri Kebun Baru.

II. KAJIAN LITERATURE

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2008:21). Djibran (2008:17) menyatakan bahwa “menulis adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan hasil bacaan dalam bentuk tulisan, bukan dalam bentuk tutur”. Menulis menurut Moko, (2013:8) merupakan salah satu dari komponen berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya. Menulis dapat diartikan sebagai menempatkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang, kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafisnya. Dengan kata lain menulis merupakan kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan

Menurut Tarigan (2008:24-25) yang dimaksud dengan maksud atau tujuan penulis (the writer's intention) adalah responsi atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca. Berdasarkan batasan itu dapat dikatakan bahwa tujuan menulis adalah (1) tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif (*informative discourse*), (2) tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif (*persuasive discourse*), (3) tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetis disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*), dan (4) tulisan yang mengeskpresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif (*expressive discourse*).

Fiksi merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris *fiction* yang berarti rekaan atau khayalan. Cerita fiksi berarti cerita yang tidak terjadi sebenarnya. Secara lebih luas, pengertian cerita fiksi adalah sebuah karya sastra yang bersifat imajinasi atau khayalan dari penulis dan bukan kejadian yang sebenarnya. Dengan kata lain cerita fiksi tidak terjadi secara sebenarnya di dunia nyata tetapi hanya berdasarkan imajinasi, pikiran, atau khayalan seseorang (Ahmad, 2010). Istilah fiksi dalam pengertian ini berarti cerita rekaan (disingkat: cerkan) atau cerita khayalan. Tokoh, peristiwa, dan tempat yang disebut-sebut dalam fiksi adalah tokoh, peristiwa, dan tempat yang bersifat imajinatif, sedang pada karya nonfiksi bersifat faktual.

Peristiwa dalam karya sastra fiksi seperti halnya peristiwa dalam kehidupan sehari-hari, selalu diemban oleh tokoh atau pelaku-pelaku tertentu. Pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut dengan tokoh. Menurut Abrams (Nurgiyantoro, 2005:165) tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang biasa disebut dengan Pertandingan Permainan Tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward (Widayanti, 2016:286). Pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* ialah salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 3-6 orang dimana anggota kelompok dipilih secara heterogen.

Pembelajaran model kooperatif TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan keterlibatan belajar (Sartika, 2014:12)

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Aqib (2009:15) mengemukakan bahwa “pendekatan kualitatif adalah penelitian didasarkan secara cermat, mendalam dan rinci sehingga dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi yang menunjukkan kualitas sesuatu”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2010:14) “penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan guru ke kelas atau di sekolah tempat dia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah mengetahui dampak dari suatu perlakuan, yaitu mencoba sesuatu, lalu dicermati akibat dari perilaku tersebut. Data dikumpulkan dalam penelitian ini adalah nilai tes awal dan tes akhir setiap siklus, hasil observasi, serta hasil wawancara. Sedangkan sumber data siswa kelas IV SD Negeri Kebun Baru berjumlah 13 siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: tes, observasi, wawancara. Penelitian kualitatif harus mengungkap kebenaran yang objektif. Karena itu keabsahan data dalam sebuah penelitian kualitatif sangat penting. Melalui keabsahan data kredibilitas (kepercayaan) penelitian kualitatif dapat tercapai. Teknik analisis data yaitu analisis data kemampuan siswa, analisis data aktivitas guru dan siswa dan data respon siswa. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus. Satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berjumlah 1 pertemuan untuk siap siklusnya pada kelas IV untuk meminta izin penelitian, menyampaikan tujuan penelitian serta rencana yang akan dilaksanakan pada saat penelitian nantinya. Sebagai kelengkapan administrasi peneliti menyampaikan surat izin penelitian. Kepala Sekolah menanggapi dengan baik keinginan peneliti, kemudian menyarankan untuk berdiskusi menetapkan jadwal pelaksanaan tes guru yang mengajar bahasa Indonesia di kelas IV. Menentukan 2 orang pengamat yang akan mengamati jalannya penelitian yang dilaksanakan. Peneliti juga mengevaluasi bahan-bahan kelengkapan yang harus dipersiapkan dan menanyakan kepada guru apa saja yang harus disediakan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dari hasil tes yang diberikan pada akhir siklus pertama, maka hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar Siswa Pada Siklus I

| No | Inisial Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|----|--------------------|-------|--------------|
| 1 | DA | 90 | Tuntas |
| 2 | RA | 85 | Tuntas |
| 3 | NL | 80 | Tuntas |
| 4 | SA | 75 | Tuntas |
| 5 | RA | 75 | Tuntas |
| 6 | SH | 70 | Tuntas |
| 7 | FN | 70 | Tuntas |
| 8 | SF | 70 | Tuntas |
| 9 | AN | 65 | Tuntas |
| 10 | TA | 55 | Tidak Tuntas |
| 11 | CA | 55 | Tidak Tuntas |
| 12 | TP | 50 | Tidak Tuntas |
| 13 | UM | 50 | Tidak Tuntas |

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Kebun Baru diperoleh data bahwa dari 13 siswa hanya 9 siswa yang memperoleh nilai tuntas dengan persentase yaitu $\frac{9}{13} \times 100\% = 69,23\%$. Sedangkan 7 siswa lainnya belum memperoleh nilai tuntas dengan

persentase $\frac{4}{13} \times 100\% = 30,77\%$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa masih. Hal ini dapat

dikatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* masih belum berlangsung secara efektif memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Setelah dianalisis lebih lanjut, perlu diberikan pembelajaran lebih lanjut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus pertama belum memadai dan perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil tes yang diberikan pada akhir siklus kedua, maka hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi sudah lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari tabel 2.

Tabel 2. Hasil belajar Siswa Pada Siklus kedua

| No | Inisial Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|----|--------------------|-------|--------------|
| 1 | DA | 100 | Tuntas |
| 2 | RA | 100 | Tuntas |
| 3 | NL | 100 | Tuntas |
| 4 | SA | 90 | Tuntas |
| 5 | RA | 90 | Tuntas |
| 6 | SH | 85 | Tuntas |
| 7 | FN | 80 | Tuntas |
| 8 | SF | 75 | Tuntas |
| 9 | AN | 70 | Tuntas |
| 10 | TA | 70 | Tuntas |
| 11 | CA | 65 | Tuntas |
| 12 | TP | 65 | Tuntas |
| 13 | UM | 50 | Tidak Tuntas |

Tabel 2 menunjukkan bahwa analisis hasil belajar siswa pada siklus kedua pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi sudah sangat baik dari sebelumnya. Analisis kemampuan mengidentifikasi tokoh dalam cerita fiksi siswa siklus kedua, terdapat bahwa dari 13 jumlah siswa hanya 12 siswa yang tuntas dengan persentase $\frac{12}{13} \times 100\% = 92,31\%$. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan juga ada hasil yang memperoleh nilai dibawah ini KKM yang telah dilaksanakan guru. Mengacu pada hasil perolehan siswa dan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* telah sudah sangat meningkat dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah diperoleh senada dengan penelitian oleh Umaryanti (2009) hasil penelitian pada siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelas 65,8 dengan ketuntasan belajar mencapai 65%, sedangkan pada siklus II rata-rata kelas mencapai 77,5 dengan ketuntasan belajar mencapai 90% dibandingkan dengan sebelum dilakukan penelitian yaitu nilai rata-rata 62,1 dengan ketuntasan hanya 52,5%. Untuk meningkatkan peran serta semua peserta didik dalam berdiskusi dan presentasi antar pasangan kelompok, guru selalu memberi dorongan untuk aktif kepada peserta didik dengan cara memberi nilai tambahan. Dalam proses pembelajaran, guru disarankan tidak hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah saja tetapi juga menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau pembelajaran aktif lainnya yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, agar penelitian tindakan kelas berjalan maksimal, dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak disekolah.

Dengan pembelajaran ini konsep materi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Pembelajaran kooperatif membantu siswa memahami pengetahuan, konsep, kemampuan, dan hasil belajar yang nantiya mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi selain itu pembelajaran kooperatif juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan sikap kerjasama, toleransi, menghargai pada diri siswa. Selain peningkatan hasil belajar siswa, peneliti dibantu observer telah merekam aktifitas perkembangan peneliti dan siswa pada setiap tindakan. Presentase aktifitas peneliti dan aktifitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus yang diberikan. Semua aktifitas peneliti dan aktifitas siswa mencapai kriteria sangat baik, sehingga tidak perlu diadakan pengulangan siklus

V. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Kebun Baru dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat peningkatan dari siklus I sebesar 69,23% meningkat menjadi 92,31% pada siklus II, maka pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* sudah dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi; (2) Terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa sebesar sudah sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil aktivitas guru siklus I pengamat I sebesar 81,33% dan pengamat II sebesar 80% dengan nilai rata-rata sebesar 80,6% sedangkan untuk siklus II pengamat I sebesar 94,66% dan pengamat II sebesar 96% dengan nilai rata-rata sebesar 95,33%. Untuk aktivitas siswa pada siklus I pengamat I sebesar 78,66% dan pengamat II sebesar 77,33% dengan nilai rata-rata sebesar 77,99% sedangkan untuk siklus II pengamat I sebesar 93,33% dan pengamat II sebesar 94,66% dengan nilai rata-rata sebesar 93,99%; (3) Hasil respon siswa pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi mengidentifikasi tokoh dalam teks fiksi sudah sangat baik, siswa sangat termotivasi belajar menggunakan model tersebut, khususnya pada materi yang telah diberikan peneliti.

VI. DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad. 2010. *Ilmu pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
Aqib, Z. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama.
Djibran, Fahd. 2008. *Writing is Amazing*. Yogyakarta: Juxtapose.

- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Hamid. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa di MTs Negeri Dowora*. Jurnal Boedukasi. Vol 2. No 2
- Khairil. 2010. *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lukens, Rebeca J. 2003. *A Critic al Handbook of Children's Literature*. Newyork: Longman
- Nugroho. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas SMAN 1 Panggul KabupatenTrenggalek*. Jurnal Pendidikan Olahraga Vol. 01 No. 01
- Nurgiyantoro, B. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Maidiyah, dkk, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Darussalam: Universitas Syiah Kuala.
- Moko. 2013. *Entrepreneurship Dalam Perspektif Kondisi Bangsa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis Siapa Takut Panduan Bagi Penulis Pemula*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suparno, dan Yunus Muhamad. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sartika. 2014. *Pengaruh Model Tgt Disertai Permainan Dam Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon*. Artikel Penelitian. Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Untan Pontianak
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Soleh, S. 2012. “*Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar dengan Penggunaan Metode Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Fiqh Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Kebonbatur Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Skripsi. Semarang: IAIN Walisongo.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thobroni. 2008. *Belajar & pembelajaran: Pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani,
- Widayanti. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Scorialia. Program Studi PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Zulaikhoh, Siti. 2010. “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament pada Pembelajaran PAI Materi Pokok Perilaku Terpuji Kelas IV Semester Genap di SDN 02 Wonosari Kendal*”. Skripsi. Semarang: IAIN Walisongo.
- Zulkarnaini, Sumarno. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.