

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(*TGT*) DENGAN BANTUAN *GAME LUDO* TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS BERITA PADA SISWA KELAS VIII
MTS NEGERI 9 JAKARTA**



Ivan Rachmadian Putra

1201620040

Skripsi yang Diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ivan Rachmadian Putra
No. Registrasi : 1201620040
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Bantuan *Game Ludo* terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Penguji

Pembimbing 1


Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si.
NIP. 196005011986101001


Pembimbing 2


Reni Oktaviani, M.Pd.
NIP. 197802102005012001


Penguji Ahli Materi


Dr. Reni Nur Eriyani, M.Pd.
NIP. 197808022008012011

Penguji Ahli Metode


Dr. Edi Puryanto., S.Pd., M.Pd.
NIP. 197203052006041002

Ketua Penguji


Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si.
NIP. 196005011986101001



LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivan Rachmadian Putra

No. Registrasi : 1201620040

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Bantuan *Game* Ludo Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta"

Menyatakan bahwa skripsi ini ialah benar hasil karya sendiri. Apabila mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumber sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan tindakan plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Ivan Rachmadian Putra

NIM 1201620040

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ivan Rachmadian Putra
NIM : 1201620040
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Alamat email : ivanrachmadian18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Bantuan
Game Ludo Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII MTs Negeri 9
Jakarta”

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Januari 2025

Penulis

(Ivan Rachmadian Putra)

ABSTRAK

Ivan Rachmadian Putra. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan Bantuan Game Ludo terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta.* Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan *game* ludo terhadap keterampilan menulis teks berita pada siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang dirancang dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta, dengan sampel berupa dua kelas, yaitu kelas VIII-B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-A sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai keterampilan menulis sebelum dan sesudah penerapan model TGT dengan permainan ludo. Pada kelas eksperimen, nilai pretest tertinggi adalah 80 dengan nilai rata-rata 54,8, sementara nilai posttest tertinggi mencapai 97 dengan nilai rata-rata 70,33, menghasilkan selisih nilai tertinggi dari kedua tes tersebut adalah 45 dan selisih rata-rata sebesar 15,33 poin. Penggunaan model *Teams Game Tournament* dengan bantuan *game* ludo tersebut membuat pembelajaran teks berita menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, model dan *game* tersebut juga dapat diimplikasikan pada teks lain terutama teks ulasan. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak pada $\alpha = 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan ludo memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks berita siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta.

Kata Kunci: *Teams Game Tournament* (TGT), keterampilan menulis, teks berita

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Ivan Rachmadian Putra. 2025. *The Effect of Teams Game Tournament (TGT) Learning Model with Ludo Game Assistance on News Text Writing Skills of Class VIII Students of MTs Negeri 9 Jakarta.* Jakarta: Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Jakarta State University.

This study aims to analyze the effect of the Teams Game Tournament (TGT) learning model with the help of the ludo game on news text writing skills of class VIII students of MTs Negeri 9 Jakarta. This study uses a quantitative approach with an experimental method designed in the form of a Nonequivalent Control Group Design. The population of the study was class VIII students of MTs Negeri 9 Jakarta, with samples in the form of two classes, namely class VIII-B as the experimental class and class VIII-A as the control class. The results of the study showed a significant difference between the writing skill scores before and after the application of the TGT model with the ludo game. In the experimental class, the highest pretest score was 75 with an average score of 52, while the highest posttest score reached 97 with an average score of 70, resulting in the highest score difference of the two tests being 45 and an average difference of 18 points. The use of the model with the help of the game makes learning news texts more enjoyable. In addition, the model and game can also be implied in other texts, especially review texts. Based on the results of the hypothesis test, a significance value (2-tailed) of 0.000 was obtained which is smaller than $\alpha = 0.05$ ($0.000 < 0.05$), so H_0 is rejected at $\alpha = 0.05$. This proves that the use of the Teams Game Tournament (TGT) learning model with the help of the ludo game has a significant influence on the news text writing skills of class VIII students of MTs Negeri 9 Jakarta.

Keywords: Teams Game Tournament (TGT), writing skills, news text

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia, serta hidayah-Nya kepada manusia. Alhamdulillah atas segala pertolongan dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Bantuan *Game* Ludo terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi inspirasi dan teladan untuk seluruh umat.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras sendiri, tetapi juga berkat dukungan dari berbagai pihak, terutama dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu.

1. Drs. Sam Mukhtar Chaniago, M.Si., selaku dosen pembimbing materi yang selalu memberikan masukan dan dukungan kepada saya dengan penuh semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan saran dengan sabar dan tulus selama proses penulisan.
2. Reni Oktaviani, M.Pd., selaku dosen pembimbing metodologi yang telah memberikan motivasi kepada saya agar terus menyelesaikan skripsi ini, serta memberikan masukan yang membangun.
3. Dr. Reni Nur Eriyeni, M.Pd., dosen penguji bidang materi yang telah memberikan saran dan masukan berharga untuk menyempurnakan penelitian ini.
4. Dr. Edi Puryanto, M.Pd., dosen penguji bidang metodologi yang telah memberikan masukan yang sangat bermanfaat bagi penelitian ini.
5. Dr. Reni Nur Eriyeni, M.Pd., penasehat akademik yang telah membimbing dan memotivasi selama saya menjalani perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Dr. Edi Puryanto, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan informasi, kesempatan untuk mengembangkan diri lebih jauh selama masa perkuliahan, dan senantiasa memberikan perhatian kepada para mahasiswa.
7. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, wawasan, nasihat, dan segala motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan.
8. Admin Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu saya selama ini dalam mengurus seluruh berkas-berkas yang dibutuhkan selama perkuliahan.

9. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Mukhtasin dan Ibu Sri Purwanti yang selalu memberikan doa dan dukungan materil maupun moril dengan tulus agar anaknya mendapatkan gelar sarjana.
10. Kepala sekolah, para guru, dan siswa kelas VIII MTs Negeri 9 Jakarta, terkhusus Bapak Raswad, M.Pd., sebagai guru bahasa Indonesia yang banyak membantu dan mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Teruntuk seluruh keluarga besar yang selalu mensupport dan mendoakan saya agar mendapatkan gelar sarjana.
12. Teruntuk grup ‘bocah gudang 30’ yang selalu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini dan dapat menjadi tempat tawa bagi saya ketika sedang jenuh.
13. Teman-teman PBSI’20 terkhusus kelas PB2 yang sudah menjadi teman seperjuangan serta memberikan pengalaman berharga dan membantu saya selama menempuh perkuliahan.
14. Teruntuk konten kreator *streamer* Windah Basudara yang secara tidak langsung memberikan kebahagiaan dan kesenangan dengan *gimick-gimicknya* kepada saya ketika sedang jenuh mengerjakan skripsi ini.
15. Teruntuk konten kreator *streamer* dan *idol* Kobo Kanaeru dari agensi Hololive-ID yang secara tidak langsung memberikan penyemangat kepada saya dengan lagu-lagunya ketika saya mengerjakan skripsi ini.

Pada akhirnya, saya sadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan. Maka kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar kedepannya saya dapat mengembangkan kemampuan saya ke arah yang lebih baik lagi. Terakhir, saya ucapkan terima kasih kepada seluruh elemen yang sudah membantu saya dalam proses penyelesaian pendidikan saya di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 11 Oktober 2024

Intelligentia - Dignitas

Ivan Rachmadian Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Hakikat Keterampilan Menulis Teks Berita	11
2.1.1 Struktur Teks Berita.....	14
2.1.2 Unsur-unsur Teks Berita.....	15
2.1.3 Kaidah Kebahasaan Teks Berita.....	17
2.2 Hakikat Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) dengan Bantuan <i>Game Ludo</i>	20
2.2.1 Hakikat Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	20
2.2.2 Hakikat Media Permainan Ludo.....	27
2.3 Penelitian yang Relevan.....	30
2.4 Kerangka Berpikir	32
2.5 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Tujuan.....	36

3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3	Desain Penelitian	36
3.4	Populasi dan Sampel.....	38
3.5	Variabel Penelitian.....	38
3.6	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	39
3.6.1	Definisi Konseptual	39
3.6.2	Definisi Operasional.....	40
3.7	Prosedur Penelitian.....	40
3.7	Teknik Pengumpulan Data	45
3.8	Instrumen Penelitian	47
3.9	Kisi-kisi Kemampuan Menulis Teks Berita.....	48
3.10	Rubrik Penilaian	49
3.11	Kriteria Penilaian.....	51
3.12	Teknik Analisis Data.....	56
3.13	Hipotesis Statistik.....	59
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
4.2	Hasil Analisis Data	77
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
4.5	Interpretasi Data.....	115
4.5	Keterbatasan Penelitian	117
BAB V	PENUTUP.....	118
5.1	Simpulan	118
5.1	Implikasi	120
5.3	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	37
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian.....	50
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian	56
Tabel 3. 4 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	61
Tabel 3. 5 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
Tabel 3. 6 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	63
Tabel 3. 7 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	64
Tabel 3. 8 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 3. 9 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 3. 10 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67
Tabel 3. 11 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	67
Tabel 3. 12 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
Tabel 3. 13 Perbandingan Aspek <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	75
Tabel 3. 14 Hasil Uji Normalitas.....	78
Tabel 3. 15 Hasil Uji Homogenitas <i>Levene</i>	78
Tabel 3. 16 Hasil Perhitungan Uji-t.....	79

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 27	83
Gambar 4. 2 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 27	84
Gambar 4. 3 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 7	86
Gambar 4. 4 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 7	86
Gambar 4. 5 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 3	89
Gambar 4. 6 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 3	89
Gambar 4. 7 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 27	91
Gambar 4. 8 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 27	92
Gambar 4. 9 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 4	94
Gambar 4. 10 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 4	94
Gambar 4. 11 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 6	96
Gambar 4. 12 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 6	96
Gambar 4. 13 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 19	98
Gambar 4. 14 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 19	99
Gambar 4. 15 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 23	101
Gambar 4. 16 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 23	101
Gambar 4. 17 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 28	103
Gambar 4. 18 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 28	103
Gambar 4. 19 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 15	105
Gambar 4. 20 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 15	106
Gambar 4. 21 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 5	108
Gambar 4. 22 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 5	108
Gambar 4. 23 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 3	110
Gambar 4. 24 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 3	110
Gambar 4. 25 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 30	112
Gambar 4. 26 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 30	112
Gambar 4. 27 <i>Pretest</i> Sampel Nomor 14	114
Gambar 4. 28 <i>Posttest</i> Sampel Nomor 14	115



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Histogram Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	62
Grafik 4. 2 Histogram Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	64
Grafik 4. 3 Histogram Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	66
Grafik 4. 4 Histogram Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	68
Grafik 4. 5 Histogram Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas EKsperimen dan Kelas Kontrol.....	70
Grafik 4. 6 Histogram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	70
Grafik 4. 7 Histogram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
Grafik 4. 8 Poligon Aspek <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
Grafik 4. 9 Histogram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	74
Grafik 4. 10 Histogram Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	75
Grafik 4. 11 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Struktur Kepala Berita Kelas Eksperimen	83
Grafik 4. 12 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Struktur Kepala Berita Kelas Kontrol.....	85
Grafik 4. 13 Presentase <i>Pretest Posttest</i> Aspek Struktur Tubuh Berita Kelas Eksperimen	88
Grafik 4. 14 Presentase <i>Pretest Posttest</i> Aspek Struktur Tubuh Berita Kelas Kontrol	90
Grafik 4. 15 Presentase <i>Pretest Posttest</i> Aspek Struktur Ekor Berita Kelas Eksperimen	93
Grafik 4. 16 Presentase <i>Pretest Posttest</i> Aspek Struktur Ekor Berita Kelas Kontrol	95

Grafik 4. 17 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Kata Baku Kelas Eksperimen	98
Grafik 4. 18 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Kata Baku Kelas Kontrol.....	100
Grafik 4. 19 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Teks Bersifat Naratif Kelas Eksperimen	102
Grafik 4. 20 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Teks Bersifat Naratif Kelas Kontrol	104
Grafik 4. 21 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Konjungsi Kelas Eksperimen	107
Grafik 4. 22 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Konjungsi Kelas Kontrol.....	109
Grafik 4. 23 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Kalimat Langsung Kelas Eksperimen.....	111
Grafik 4. 24 Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek Penggunaan Kalimat Langsung Kelas Kontrol.....	113

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Teks Berita (Eksperimen)	128
Lampiran 2 RPP Teks Ulasan (Implikasi).....	143
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi.....	152
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Skripsi di MTs Negeri 9 Jakarta	153
Lampiran 5 Surat Keterangan Validasi Indikator	154
Lampiran 6 Daftar Pertanyaan Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa.....	155
Lampiran 7 Nilai Pretest Kelas Kontrol	158
Lampiran 8 Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	160
Lampiran 9 Nilai Pretest Kelas Eksperimen	162
Lampiran 10 Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	164
Lampiran 11 Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol dari Dua Penilai	166
Lampiran 12 Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dari Dua Penilai.....	168
Lampiran 13 Uji Normalitas Kontrol	170
Lampiran 14 Uji Normalitas Eksperimen	171
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas Kontrol dan Eksperimen	171
Lampiran 16 Uji Homogenitas.....	172
Lampiran 17 Hasil Uji Homogenitas.....	172
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis	173
Lampiran 19 Hasil Pretest Kelas Eksperimen	174
Lampiran 20 Hasil Posttest Kelas Eksperimen	175
Lampiran 21 Dokumentasi Kelas Eksperimen	176
Lampiran 22 Dokumentasi Kelas Kontrol.....	177
Lampiran 23 Kartu Bimbingan	178