

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami *Wewangsalan* pada Siswa Kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024

I Nyoman Sadwika¹, Luhde Liska¹, Nyoman Astawan¹

¹ Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

¹Penulis Koresponden: nsadwika70@gmail.com

Abstrak

Paribasa Bali mempunyai banyak jenis, salah satunya *wewangsalan*. Memahami *wewangsalan* di era globalisasi seperti sekarang ini tidaklah mudah, masih banyak siswa yang belum mampu memahami *wewangsalan* tersebut. Sehubungan dengan masalah pada latar belakang maka salah satu solusi tindakan adalah menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus II juga terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran memahami *wewangsalan* dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, menunjukkan adanya perubahan perilaku pada siswa serta adanya peningkatan pemahaman *wewangsalan* oleh siswa. Siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 75,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 73,3% dan siklus II sebesar 84,2 dengan ketuntasan klasikal 93,3%. Hal ini menunjukkan peningkatan dari siklus I hingga siklus II sebesar 8,8.

Kata kunci : *wewangsalan*, model *teams game tournament*

1. Pendahuluan

Kesusastraan merupakan salah satu bagian dari kebudayaan yang mengandung nilai adiluhung sangat berguna dalam kehidupan manusia (Paramarta *et al*, 2023). Kata *kasusastran* berasal dari kata *sastra* yang berarti ajaran mendapat awalan *su-* dan konfiks *ka-an*. Awalan *su-* berarti baik, sedangkan konfiks *ka-an* berarti keadaan. Jadi, *kasusastran* dapat diartikan keadaan ajaran yang baik. Berdasarkan arti kata *kasusastran* tersebut, maka dapat diartikan *kasusastran* Bali adalah segala jenis ajaran atau pengetahuan yang baik, hasil karya para sastrawan Bali yang ditulis dengan bahasa Bali baik yang ditulis dengan aksara Bali maupun huruf Latin. Sastra Bali tidak hanya menggunakan bahasa Bali, namun ada juga yang menggunakan bahasa Kawi atau bahasa Jawa Kuna. Jadi, *kasusastran* Bali adalah segala jenis ajaran atau pengetahuan yang baik ditulis dengan bahasa Bali dan Kawi dan diwarisi sampai saat ini, baik yang menggunakan aksara Bali maupun huruf Latin (Suardiana, 2020). Dalam kesusastraan Bali juga terdapat *paribasa* Bali yang termasuk didalamnya.

Keberadaan *paribasa* Bali yang termasuk dalam *kesusastran* Bali lisan, sampai saat ini masih berkembang dalam masyarakat Bali. *Paribasa* Bali adalah *bahasa rinengga* (bahasa kias) yang dipakai sebagai alat untuk memperindah kata-kata pada saat berbicara atau melawak. Bahasa

rinengga ini juga dipakai sarana untuk mengeluarkan isi hati dan pikiran dengan perbandingan, sindiran mengenai tingkah laku manusia. Sementara yang dipakai untuk membandingkan adalah keadaan benda atau binatang (Adhiti *et al*, 2023).

Berdasarkan hasil identifikasi, pengamatan langsung, tukar pendapat, serta informasi yang peneliti kumpulkan dari rekan-rekan guru dan para siswa di SMA Santosa Intercultural School, pelajaran *paribasa* Bali khususnya *wewangsalan* sudah diajarkan sesuai dengan silabus yang termasuk di dalamnya kompetensi dasar yaitu memahami dan menerapkan *Paribasa Bali* (*cecimpedan, cecangkriman, wewangsalan, sesonggan, sesenggakan*) dalam wacana atau komunikasi. Berdasarkan hasil observasi awal dari kelima *paribasa* Bali yang diajarkan ternyata kemampuan siswa dalam memahami *wewangsalan* hasilnya masih rendah dan perlu dicarikan jalan keluar. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa belum sepenuhnya memenuhi (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan yaitu 70. Dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang aktif, kurang antusias, dan belum mengetahui, memahami *wewangsalan*. Siswa mengalami kesulitan di dalam membedakan bentuk *wewangsalan* dengan jenis *paribasa* Bali yang lainnya. Hal ini disebabkan oleh banyaknya jenis *paribasa* Bali dan alokasi waktu pengajaran bahasa Bali yang terbatas.

Wewangsalan memiliki kata dasar “*wangsal*”, berarti “lampah” dan mendapatkan akhiran “-an” sehingga memunculkan kata “*wewangsalan*”, yang memiliki arti *lelampahan* atau guyonan dalam bahasa Indonesia yang diperankan minimal oleh dua orang atau secara kelompok, seperti halnya sebuah sindiran yang maknanya cenderung pedas dari segi isi dan makna yang terkandung di dalamnya (Simpen, 2013). Serupa dengan pantun, *wewangsalan*, memiliki makna yang sangat penting dan rima yang indah. *Wewangsalan* yang disampaikan tidak hanya menghibur tetapi juga menegur. *Wewangsalan* adalah ekspresi perasaan dan pemikiran kritis tentang sesuatu.

Sifat-sifat *Wewangsalan* dapat diuraikan sebagai berikut (Dharma dan Ulio, 2020): (1) Bersifat Lelucon, *Wewangsalan* kadang-kadang disampaikan dengan cara yang lucu dan menarik; masyarakat biasanya menggunakannya untuk candaan dan guyonan. Di sini akan diceritakan berbagai cerita yang menarik dan cenderung menghibur, seperti yang dilakukan oleh komunitas pedesaan mereka saat berkumpul di kerumunan. *Wewangsalan* adalah seni yang mengubah kata dan kalimat sehingga apa yang disampaikan menjadi lebih lucu dan menarik. *Wewangsalan* digunakan sebagai seni mengolah kata dan kalimat sehingga apa yang disampaikan akan semakin terdengar jenaka dan lucu sehingga membuat masyarakat tertawa. Salah satu contohnya adalah kalimat *wewangsalan* “*Asep Menyan Maja Gau = Tendas Lengar Metopong Kau*”, yang menggambarkan seseorang yang rambutnya rontok seperti bertopi cangkang kelapa yang diparut sehingga nampak bersih dan mengkilap dan akan memantulkan sinar matahari. *Wewangsalan* ini pasti akan membuat orang tertawa saat berbicara tentang situasi yang digambarkan. Dengan demikian, cenderung akan memberikan hiburan di tengah masyarakat.

(2) Mawewangsalan, selain bersifat lucu dan menghibur, juga dapat berfungsi sebagai nasehat. Disediakan dalam bentuk nasehat yang bertujuan untuk memberikan pelajaran moral dan budi pekerti kepada masyarakat. Wewangsalan digunakan untuk mendidik karakter orang-orang di semua usia, termasuk anak-anak, muda, dewasa, dan tua. Memberikan nasehat moral dan budi pekerti adalah langkah pertama menuju pendidikan karakter yang ideal. Untuk menghasilkan masyarakat yang memiliki moralitas yang baik dan budi pekerti yang luhur sehingga layak disebut sebagai masyarakat yang berkarakter. “*Celebingkah Beten Biu = Gumi Lingga Ajak Liu*” adalah salah satu contoh mawewangsalan yang dibuat oleh masyarakat, yang memiliki arti sebuah kebijaksanaan tumbuh dalam masyarakat di mana perbedaan adalah sesuatu yang tetap ada dan tidak perlu diperdebatkan. Dalam kutipan wewangsalan tersebut, tentunya ada pesan untuk disampaikan kepada masyarakat tentang pentingnya menerima sikap dan situasi orang lain, karena dunia ini milik banyak orang dan tentunya situasi yang kita alami berbeda dengan yang dialami orang lain.

(3) Wewangsalan adalah bahasa kiasan yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara tersirat kepada orang lain. Kiasan ini digunakan untuk mengaburkan maksud sebenarnya agar terdengar menarik. Ini juga memerlukan kemampuan untuk menganalisis makna sehingga komunikator dapat memahami dan menerima apa yang dia ingin sampaikan.

Disamping itu dalam proses belajar mengajar guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengajar dengan metode konvensional sehingga hasil yang diharapkan kurang maksimal. Berdasarkan hal tersebut untuk mendapatkan hasil prestasi belajar siswa yang diharapkan, maka dalam proses pembelajaran guru perlu memilih, menentukan, dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana dalam system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Sulistio dan Nik, 2022).

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* dirasa sangat tepat digunakan dalam pengajaran memahami *wewangsalan*, karena model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* ini diharapkan dapat menarik perhatian, keaktifan, dan keantusiasan siswa di dalam pembelajaran *paribasa* Bali khususnya dalam memahami *wewangsalan*. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* siswa dapat lebih aktif di dalam proses belajar mengajar di mana siswa dapat berpartisipasi, berinteraksi, berkolaborasi, dan bekerja sama secara positif dengan siswa yang lain untuk mencapai tujuan bersama.

Siswa belajar sambil bermain dengan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT). Karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan sifat gotong royong dan

hasil belajar siswa, sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Damayanti *et al* (2023) TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat dengan mudah diterapkan oleh guru di kelas. Siswa dapat bertindak sebagai tutor sebaya dan memanfaatkan aktivitas siswa yang berbeda. Selain itu, TGT memiliki elemen permainan. Pada model pembelajaran ini, akan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen.

Terdapat beberapa Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament yaitu: (1) Presentasi di Kelas, pada tahapan ini guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan belajar yang akan dilaksanakan serta pemaparan materi pembelajaran. (2) *Team*, di dalam tahap ini siswa akan membentuk beberapa kelompok yang sifatnya heterogen baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, suku, maupun ras yang berbeda. Di dalam kelompok, siswa dapat belajar maupun berdiskusi untuk memecahkan suatu permasalahan. Antar siswa juga berkesempatan untuk membandingkan pendapat sehingga tercipta suatu suasana diskusi yang efektif. (3) *Game*, pada tahap ini guru telah mempersiapkan pertanyaan yang terkait dengan materi dengan tujuan menguji kemampuan siswa. Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh poin. (4) *Tournament*, suatu kegiatan berlangsungnya *game* setelah kegiatan presentasi dan pemahaman materi oleh siswa. (5) Penghargaan Kelompok, penghargaan bertujuan untuk memberikan semangat serta apresiasi bagi siswa yang telah mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik (Darmayanti *et al*, 2023).

Terkait dengan kajian Pustaka penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang dilaksanakan oleh (Astari *et al*, 2023) mengenai Meningkatkan Keterampilan Paribasa Bali dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Objek dari penelitian ini merupakan siswa kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Semarang sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD. Penelitian kedua oleh (Pramidana *et al*, 2022) tentang Meningkatkan Keterampilan *Paribasa Bali* dengan Media Audio Visual Lawak Bali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati dan objek penelitian ini pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali. Kedua penelitian ini berbeda dengan secara subjek maupun objek penelitian. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Santosa Intercultural School dan objek penelitian adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini juga bersifat khusus menekankan pada *wewangsalan* sementara itu kedua penelitian terdahulu bersifat umum yakni mengkaji *Paribasa Bali*.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilaksanakan untuk meningkatkan penalaran dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap Tindakan yang dilakukan, dan memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang telah dilakukan (Faizin dan

Isnaini, 2018). Adapun tiga prinsip dasar PTK yaitu 1) adanya partisipasi dari peneliti dalam kegiatan belajar mengajar; 2) terdapat tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu kegiatan belajar mengajar melalui penelitian Tindakan; dan 3) adanya Tindakan untuk meningkatkan kualitas suatu kegiatan belajar mengajar (Miliandari *et al*, 2019).

Tujuan penelitian Tindakan kelas antara lain 1) untuk meningkatkan profesionalisme guru, menumbuhkan budaya akademik, dan memecahkan masalah nyata yang terjadi dalam interaksi guru-siswa. Hasil belajar siswa yang lebih baik dapat dilihat dari berbagai cara. Hasil akademik, seperti ulangan harian (formatif), ulangan tengah semester (subsumatif), dan ulangan akhir semester (sumatif), serta hasil nonakademis, seperti minat, perhatian, aktivitas, dan motifasi, adalah beberapa cara. 2) Peningkatan kualitas praktik pembelajaran di kelas; 3) Peningkatan relevansi pendidikan; 4) Untuk melengkapi guru dengan *skill* dan metode baru dalam mempertajam kualitas analitisnya; 5) Sebagai alat untuk memasukkan pendekatan tambahan atau inovatif terhadap sistem pembelajaran yang berkelanjutan; 6) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan tenaga kependidikan; 7) Membangun sikap proaktif dalam lingkungan akademik; dan 8) Peningkatan efisiensi pengelolaan pendidikan, peningkatan atau perbaikan proses pembelajaran meningkatkan keterampilan paribahasa bali dengan media audio visual lawak bali.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menganggap perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami *Wewangsalan* pada Siswa kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Metode

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, metode observasi. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan memahami *wewangsalan* pada siswa kelas X Santosa Intercultural School tahun Pelajaran 2023/2024.

Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data respons siswa selama proses pembelajaran. Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami *wewangsalan* dinilai dengan pemberian skor dari rendah – sangat tinggi. Gejala yang diamati dalam penelitian ini adalah konsentrasi, keaktifan, keantusiasan, dan kerjasama.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013). Langkah-langkah yang ditempuh adalah (1) mengubah skor mentah menjadi skor standar, (2) menentukan kriteria predikat, dan (3) mencari skor rata-rata.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memilih model pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Bali. Kegiatan ini berdampak positif terhadap upaya pelestarian kesusastraan Bali khususnya kesusastraan Bali *tutur* (lisan). Sedangkan secara khusus bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami *wewangsalan* pada siswa kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024 dan juga untuk mengetahui respon siswa kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024 terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments (TGT)* dalam meningkatkan kemampuan memahami *wewangsalan*.

Hasil penelitian tindakan kelas ini telah disesuaikan dengan tahap-tahap dan prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya. Uraian mengenai hasil penelitian ini mencakup (1) prasiklus, (2) deskripsi hasil tindakan siklus I, dan (3) deskripsi hasil tindakan siklus II. Hasil analisis data kemampuan siswa memahami *wewangsalan* dari prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan.

Selain nilai kemampuan siswa, respons siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga mengalami peningkatan dari observasi awal ke siklus I dan siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1 Perbandingan Respons Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dari Siklus Awal ke Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Observasi awal	Siklus I	Siklus II
1	Keaktifan siswa	Kurang	Cukup	Baik
2	Kerjasama Siswa	Kurang	Cukup	Baik
3	Kreativitas Siswa	Kurang	Cukup	Baik
4	Antusiasme Siswa	Cukup	Baik	Sangat Baik
5	Konsentrasi Siswa	Cukup	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan refleksi pada siklus I yang telah dilaksanakan, terlihat bahwa kemampuan siswa memahami *wewangsalan* mengalami peningkatan dari prasiklus ke siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu, kemampuan siswa kembali meningkat pada tindakan siklus II.

Hasil tes dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan memahami *wewangsalan* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil tes siklus I, dari 15 orang siswa kelas X Santosa Intercultural School, yang Mengikuti

pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, 11 orang mendapat nilai baik, dengan persentase 73,3%. Dua (2) orang mendapat nilai cukup, dengan Presentase 16,1% dan 2 orang mendapatkan nilai kurang dengan presentase 16,1%. Meningkatkan pada siklus II yaitu dari 15 orang siswa kelas X Santosa Intercultural School, 3 orang mendapatkan nilai sangat baik, dengan persentase 20%. Sebelas (11) orang mendapat nilai baik dengan persentase 73,3%, dan 6,7% atau 1 orang mendapatkan nilai cukup. Pada prasiklus rata-rata nilai siswa 71 dan meningkat mencapai 75,4 pada siklus I, serta ketuntasan belajar pada siklus II meningkat mencapai 84,2. Secara klasikal 20% atau 3 orang siswa yang tuntas pada prasiklus, meningkat menjadi 11 orang (73,3%) tuntas pada siklus I, dan meningkat menjadi 14 orang siswa(93.3%) yang tuntas pada siklus II.

Perbandingan hasil penelitian dari prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Penelitian Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kriteria	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	71	75,4	84,2
2.	Ketuntasan klasikal	20%	73,3%	93,3%
3.	Respons siswa	Rendah	Baik	Sangat Baik

Secara umum penelitian ini dikategorikan berhasil serta kedua hipotesis yang diajukan pada penelitian ini dapat diterima. Kedua hipotesis tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan memahami *wewangsalan* oleh siswa kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* juga dapat meningkatkan respon siswa kelas X Santosa Intercultural School Tahun Pelajaran 2023/2024 dalam memahami *wewangsalan*.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran *wewangsalan* pada siswa Kelas X Santosa Intercultural School, Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman *wewangsalan* pada siswa Kelas X Santosa Intercultural School, Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal ini terlihat dari Hasil tes dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan memahami *wewangsalan* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil tes siklus I, dari 15 orang siswa kelas X Santosa

Intercultural School, yang Mengikuti pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), 11 orang mendapat nilai baik, dengan persentase 73,3%. Dua (2) orang mendapat nilai cukup, dengan Presentase 16,1% dan 2 orang mendapatkan nilai kurang dengan presentase 16,1%. Meningkatkan pada siklus II yaitu dari 15 orang siswa kelas X Santosa Intercultural School, 3 orang mendapatkan nilai sangat baik, dengan persentase 20%. Sebelas (11) orang mendapat nilai baik dengan persentase 73,3%, dan 6,7% atau 1 orang mendapatkan nilai cukup. Pada prasiklus rata-rata nilai siswa 71 dan meningkat mencapai 75,4 pada siklus I, serta ketuntasan belajar nilai rata-rata pada siklus II meningkat mencapai 84,2. Secara klasikal 20% atau 3 orang siswa yang tuntas pada prasiklus, meningkat menjadi 11 orang (73,3%) tuntas pada siklus I, dan meningkat menjadi 14 orang siswa(93.3%) yang tuntas pada siklus II.

Hasil Observasi juga menunjukkan adanya peningkatan respon siswa dari aspek-aspek penilaian keefektifan proses pembelajaran pada setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran team games tournament.

Daftar Pustaka

- Adhiti, I. A. I., Artajaya, G. S., dan Pidada, I. A. P. (2023). Papindan Dalam Bahasa Bali. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 11(2), 311-324.
- Astari, N.K.N.T., Wayan, G. W. I., & Ayu, S. W. I. (2023). Meningkatkan Keterampilan Paribasa Bali Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division). *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 10(1), 24-31.
- Damayanti, R, Nurhaedah, dan Nurfaizah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 199-205.
- Dharma, I. W. Y., dan Ulio, S. M. (2020). Mawewangsalan sebagai Media Komunikasi Masyarakat Abang Batu Dinding Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli. *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*, 15(1), 9-18.
- Faizin, F., & Isnaini, M. (2018). Peningkatan kemampuan berbicara pemelajar BIPA level dasar dengan menggunakan kartu kosa kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 42-47.
- Milandari, B. D., Waluyan, R. M., Mus, A. H., Nurmiwati, N., & Haifaturrahmah, H. (2019). Pelatihan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas pada Guru Bahasa Indonesia dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SMA Negeri 1 Labuapi. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 2(2), 85-92.
- Paramarta, I. K. IA Putu Purnami, dan I KD. Agus Sujiwo. (2023). Nilai Sosial Dalam Geguritan Ki Patih Ganjira. *Jurnal Ikadbudi*, 12(2), 12-22.

- Pramidana, I. D. G. A. I., Purnami, I. A. P., & Aryana, I. B. P. M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Berparibasa Bali Menggunakan Media Audio Visual Lawak Bali. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 9(2), 52-61.
- Simpun AB, I Wayan. 2013. Basita Parihasa. Denpasar: Upada Sastra.
- Suardiana, I. W. (2020). Perkembangan *Kesusastraan Bali Purwa* dan *Kesusastraan Bali Anyar*. *Santi Journal of Balinese Literature*, 1(1), 86-106.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistio, A. dan Nik Haryanti. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.