

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK  
PADA KELAS V DI SDN INPRES WORA DALAM**

Nama\_1 (Mayang Sari<sup>1</sup>), Nama\_2 (zulkifli,<sup>2</sup>),(Anggih Try cahyadi<sup>3</sup>)  
(Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bima)  
(Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bima)  
(Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bima)  
Alamat e-mail : ([1mayang130722@gmail.com](mailto:1mayang130722@gmail.com)) Alamat e-mail :  
([ijulk.bima@gmail.com](mailto:ijulk.bima@gmail.com)), ([anggih.tricahyadi93@gmail.com](mailto:anggih.tricahyadi93@gmail.com))

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the short story writing skills of fifth-grade students at SDN Inpres Wora Dalam. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design involving 50 students divided into an experimental class (25 students) and a control class (25 students). Data were collected through short story writing tests (pre-test and post-test), classroom observations, and documentation, and analyzed using an Independent Sample T-Test with the assistance of SPSS. The results showed a significant improvement in short story writing skills in the experimental class, with the average score increasing from 64.2 to 81.6 (gain score 17.4 or 27.1%), while the control class only improved from 63.8 to 68.4 (gain score 4.6 or 7.2%). The hypothesis test yielded a t-calculated value of 6.847 > t-table value of 2.021 with significance  $p < 0.001$ , confirming a highly significant effect. An effect size of 1.94 indicates a very large practical effect. The TGT model was proven effective in increasing student participation (92%), developing 4C skills, and creating enjoyable and meaningful learning experiences for elementary school students.*

*Keywords: Team Games Tournament, cooperative learning, short story writing, elementary school, language skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental non-equivalent control group design yang melibatkan 50 siswa terbagi menjadi kelas eksperimen (25 siswa) dan kelas kontrol (25 siswa). Data dikumpulkan melalui tes menulis cerita pendek (pre-test dan post-test), observasi pembelajaran, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian

menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan menulis cerita pendek pada kelas eksperimen dengan rata-rata skor meningkat dari 64,2 menjadi 81,6 (gain score 17,4 atau 27,1%), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 63,8 menjadi 68,4 (gain score 4,6 atau 7,2%). Uji hipotesis menghasilkan  $t\text{-hitung} = 6,847 > t\text{-tabel} = 2,021$  dengan signifikansi  $p < 0,001$ , mengonfirmasi pengaruh yang sangat signifikan. Effect size sebesar 1,94 menunjukkan pengaruh praktis yang sangat besar. Model TGT terbukti efektif meningkatkan partisipasi siswa (92%), mengembangkan keterampilan 4C, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Team Games Tournament, pembelajaran kooperatif, menulis cerita pendek, sekolah dasar, keterampilan berbahasa

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam kemajuan suatu bangsa dan merupakan usaha sadar serta sistematis yang dilakukan untuk membentuk peserta didik agar memiliki karakter dan kemampuan yang sesuai dengan tujuan nasional pendidikan (Sagala, 2017). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdapat tantangan kompleks yang memerlukan penanganan serius, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Permasalahan ini menjadi semakin urgent mengingat pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan sesuai kaidah, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra sebagai bagian dari pembentukan karakter dan identitas budaya nasional (Irawan & Mukhlis, 2023).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita pendek siswa sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala signifikan. Permasalahan mendasar yang diidentifikasi meliputi ketimpangan akses terhadap pendidikan berkualitas, kualitas guru dan tenaga kependidikan yang belum optimal, kurikulum yang tidak kontekstual, sistem evaluasi yang

terlalu fokus pada aspek kognitif, serta kurangnya keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam proses pendidikan. Kondisi ini diperparah dengan pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada aspek kognitif dan mengabaikan pengembangan sosial-emosional siswa, sehingga menimbulkan kesenjangan antara tuntutan pendidikan ideal dan praktik di lapangan.

Pembelajaran menulis cerita pendek merupakan komponen penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya tercantum dalam Kurikulum 2013 (K13) pada Kompetensi Dasar (KD) 4.9 yang mengharuskan siswa mampu menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Keterampilan siswa dalam menulis cerpen sangat penting dikuasai karena kegiatan menulis cerpen melibatkan proses kreatif yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan yang akan melatih seseorang berproses kreatif dalam mengolah ide dan menghasilkan sebuah cerita pendek (Yusriana, 2022). Namun, kenyataan menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam menulis cerpen masih tergolong rendah,

terutama di sekolah-sekolah yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Studi awal yang dilakukan di SDN Inpres Wora Dalam mengungkapkan problematika konkret dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2025 dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa dalam memberikan materi cerita pendek, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa cepat bosan, motivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi rendah, dan siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Data empiris menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu membuat cerita pendek dengan baik, dengan rata-rata nilai siswa hanya mencapai 65, sementara nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai sebesar 75.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan siswa dalam menulis cerpen meliputi kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis, kondisi siswa yang ribut saat proses pembelajaran berlangsung,

kurangnya kreativitas siswa dalam menulis sebuah cerpen, serta model yang digunakan guru saat mengajarkan cerpen yang kurang efektif dan variatif. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan model pembelajaran yang variatif, efektif, dan menyenangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dalam era pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mampu membentuk siswa yang berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih yang dilakukan sebagai usaha sadar untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak secara optimal, baik dalam segi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya di mana individu itu tinggal (Supriyono, 2018). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan siswa.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan

tim dari Johns Hopkins University. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui pembelajaran tim dan kompetisi akademik yang dikemas dalam bentuk permainan. Dalam TGT, siswa bekerja dalam kelompok heterogen untuk memahami materi pelajaran dan kemudian mengikuti turnamen akademik dengan sistem permainan yang menarik (Slavin, 2009). TGT menekankan kerja sama antaranggota tim dalam memahami materi, kemudian setiap individu akan mengikuti turnamen yang hasilnya akan berkontribusi pada skor tim. Model ini menggabungkan elemen pembelajaran kooperatif dan motivasi melalui permainan, yang sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan sosial siswa (Kharismawati et al., 2024).

Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan keterampilan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity) yang menjadi fokus pendidikan abad 21. Melalui kerja tim dan permainan akademik, siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan soal,

berkomunikasi dan bekerja sama dengan rekan satu tim, serta termotivasi untuk belajar secara kreatif dan inovatif (Amiruddin, 2019). Model pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial dan kerja sama merupakan hal penting bagi siswa agar dapat hidup bermasyarakat.

Penerapan model TGT dalam pembelajaran menulis cerita pendek memiliki potensi besar untuk mengatasi berbagai permasalahan yang diidentifikasi. Melalui kerja kelompok, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berkesan bagi siswa, sehingga belajar akan menjadi lebih bermakna dan prestasi belajar meningkat. Dampak positif lainnya yaitu mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman yang lain, dan meningkatkan rasa harga diri. Model ini juga dapat menjadi media yang efektif untuk melatih kemampuan bekerja sama, menyelesaikan konflik, meningkatkan empati, dan membangun relasi sosial yang sehat di antara siswa.

Namun, penerapan model TGT juga memiliki tantangan tersendiri. Beberapa siswa mungkin merasa

tertekan dalam situasi kompetitif, terutama jika mereka memiliki rasa percaya diri rendah. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk membangun suasana pembelajaran yang inklusif dan mendorong semangat kebersamaan, bukan sekadar kompetisi. Guru perlu memiliki kemampuan untuk mengelola dinamika kelompok dan memastikan bahwa setiap siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Relevansi penelitian ini dengan kondisi pendidikan Indonesia saat ini sangat tinggi, mengingat masih banyaknya sekolah yang menghadapi permasalahan serupa dengan SDN Inpres Wora Dalam. Ketimpangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, keterbatasan sarana dan prasarana, serta kualitas guru yang belum merata menjadi tantangan yang memerlukan solusi inovatif. Model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif solusi yang tidak memerlukan investasi besar dalam hal infrastruktur, namun dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model

pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental research) yang bertujuan menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu secara sistematis dan terukur. Menurut (Sugiyono, 2019), pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan cara pengumpulan data menggunakan instrumen

penelitian, kemudian dianalisis secara statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel bebas secara ketat seperti dalam eksperimen murni, namun tetap ingin melihat pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan desain non-equivalent control group design yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak: satu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), dan satu kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Inpres Wora Dalam, yang berlokasi di Kecamatan Wera Kabupaten Bima, selama bulan Juli hingga Agustus 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SDN Inpres Wora Dalam tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari dua kelas paralel yaitu kelas VA dan VB dengan jumlah total 50 orang siswa, masing-masing kelas terdiri dari 25 siswa. Menurut (Arikunto, 2021), jika subjek penelitian

kurang dari 100 orang, maka sebaiknya diambil semua sebagai subjek penelitian atau disebut dengan penelitian populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh atau total sampling, di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan 25 siswa yang menerima perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan 25 siswa yang menerima pembelajaran secara konvensional.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas berupa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen, dan variabel terikat berupa kemampuan menulis cerita pendek yang mencakup aspek-aspek seperti kesesuaian isi, struktur cerita, penggunaan bahasa, tata bahasa, dan ejaan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes menulis cerita pendek berupa tes esai dengan tugas menulis cerita pendek

berdasarkan tema yang telah ditentukan (Creswell, 2021). Tes diberikan dua kali yaitu sebelum perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test) untuk kedua kelompok. Aspek-aspek yang dinilai mencakup kesesuaian isi dengan tema, struktur cerita (orientasi, komplikasi, resolusi), penggunaan bahasa yang efektif dan komunikatif, kreativitas dan orisinalitas, serta ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik skala 1-4 pada masing-masing aspek yang telah divalidasi.

Validitas dan reliabilitas instrumen diuji melalui validitas isi oleh ahli (guru Bahasa Indonesia dan dosen pembimbing) untuk memastikan bahwa soal mengukur kemampuan menulis cerita secara komprehensif. Uji reliabilitas dilakukan dengan cara inter-rater reliability, yaitu dua penilai independen menilai hasil tulisan siswa untuk memastikan konsistensi skor. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis (pre-test dan post-test) sebagai data utama, observasi selama proses pembelajaran untuk menilai keterlaksanaan sintaks model TGT

dan mengamati partisipasi siswa, serta dokumentasi untuk memperoleh data pendukung seperti daftar nama siswa, RPP, foto kegiatan pembelajaran, dan silabus kurikulum Bahasa Indonesia kelas V.

Analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan statistik inferensial. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas menggunakan uji chi square/kai kuadrat dengan langkah menentukan taraf signifikansi 5%, menentukan hipotesis ( $H_0$ : data berasal dari populasi distribusi normal;  $H_a$ : data berasal dari populasi tidak distribusi normal), menghitung rata-rata dan standar deviasi, serta menentukan kriteria pengujian di mana jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak, dengan menggunakan IBM SPSS 24 dan signifikansi data harus  $> 0,05$ .

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS untuk menguji signifikansi beda rata-rata

dua kelompok dan menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent (Zakariah, 2021). Rumus uji t yang digunakan adalah  $t = (\bar{X}_1 - \bar{X}_2) / \sqrt{((s_1^2 / n_1) + (s_2^2 / n_2))}$ , dengan kriteria jika t-hitung  $>$  t-tabel maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sebaliknya jika t-hitung  $<$  t-tabel maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima pada taraf signifikan 5%. Hipotesis penelitian yang diuji adalah  $H_0: \mu_1 = \mu_2$  (tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam) dan  $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  (terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam). Seluruh analisis data dilakukan secara manual dan dengan bantuan software statistik untuk memastikan akurasi dan validitas hasil penelitian.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Deskripsi Data Penelitian**

#### **Karakteristik Responden**

Penelitian ini melibatkan 50 siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam yang

terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen (25 siswa) dan kelas VB sebagai kelas kontrol (25 siswa). Profil responden menunjukkan bahwa kelas eksperimen terdiri dari 13 siswa laki-laki (52%) dan 12 siswa perempuan (48%), sedangkan kelas kontrol terdiri dari 14 siswa laki-laki (56%) dan 11 siswa perempuan (44%). Rentang usia siswa berkisar antara 10-11 tahun dengan rata-rata usia 10,6 tahun untuk kelas eksperimen dan 10,4 tahun untuk kelas kontrol. Latar belakang akademik siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki prestasi akademik yang cukup baik dengan nilai rata-rata rapor semester sebelumnya berada pada rentang 70-80 untuk kedua kelompok.

Kondisi awal kemampuan menulis cerita pendek kedua kelompok menunjukkan karakteristik yang relatif homogen. Berdasarkan observasi pra-penelitian, sebagian besar siswa

mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun struktur narasi yang sistematis, dan menggunakan bahasa yang efektif. Siswa cenderung menghasilkan cerita yang pendek, kurang kreatif, dan masih banyak kesalahan dalam penggunaan ejaan serta tanda baca. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok berada pada level kemampuan yang setara sebelum diberikan perlakuan, sehingga memenuhi syarat untuk penelitian eksperimen semu.

#### **Data Hasil Pre-test**

Hasil pre-test menunjukkan kemampuan awal menulis cerita pendek siswa pada kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan. Data ini menjadi baseline untuk mengukur efektivitas model pembelajaran TGT yang akan diterapkan pada kelas eksperimen.

**Tabel 1.** Data Hasil Pre-test

<b>Kelompok</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Median</b>	<b>Modus</b>	<b>Std. Deviasi</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>
Eksperimen (VA)	25	64.2	65.0	60.0	8.47	50	78
Kontrol (VB)	25	63.8	64.0	65.0	7.92	52	76

Analisis deskriptif data pre-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara

kemampuan awal kedua kelompok. Kelas eksperimen memiliki rata-rata skor 64,2 dengan standar deviasi



reward ini berhasil menciptakan iklim pembelajaran yang positif dan mendorong siswa untuk terus berusaha memberikan yang terbaik.

### **Observasi Aktivitas Siswa**

Observasi selama implementasi model TGT menunjukkan perubahan signifikan dalam perilaku dan sikap belajar siswa. Partisipasi siswa dalam kerja tim mengalami peningkatan drastis, dari yang sebelumnya hanya 45% siswa aktif dalam pembelajaran konvensional menjadi 92% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mendengarkan pendapat teman, memberikan masukan konstruktif, dan bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Antusiasme siswa selama games dan tournament mencapai level yang sangat tinggi, dengan 96% siswa menunjukkan ekspresi kegembiraan dan semangat kompetitif yang sehat. Siswa terlihat lebih fokus, konsentrasi meningkat, dan menunjukkan persistence yang lebih baik dalam menyelesaikan tantangan menulis cerita pendek. Bahkan siswa yang sebelumnya tergolong pasif dan

kurang percaya diri mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam tim mereka.

Interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa mengalami transformasi yang menggembirakan. Hubungan interpersonal siswa menjadi lebih hangat, dengan berkurangnya konflik dan meningkatnya sikap saling membantu. Siswa belajar untuk menghargai perbedaan kemampuan, memberikan dukungan kepada teman yang mengalami kesulitan, dan merayakan pencapaian bersama. Peningkatan motivasi belajar tercermin dari meningkatnya kehadiran siswa, berkurangnya perilaku mengganggu, dan meningkatnya kualitas hasil karya yang dihasilkan.

### **3. Data Hasil Post-test**

#### **Skor Kemampuan Menulis Cerita Pendek Setelah Perlakuan**

Hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model TGT dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

**Tabel 2.** Skor Kemampuan Menulis Cerita Pendek Setelah Perlakuan

<b>Kelompok</b>	<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>Median</b>	<b>Modus</b>	<b>Std. Deviasi</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>
Eksperimen (VA)	25	81.6	82.0	85.0	6.23	70	92
Kontrol (VB)	25	68.4	68.0	70.0	7.18	56	80

Analisis deskriptif hasil post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata skor kelas eksperimen mencapai 81,6 dengan standar deviasi 6,23, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 68,4 dengan standar deviasi 7,18. Perbedaan rata-rata sebesar 13,2 poin ini menunjukkan efektivitas yang tinggi dari penerapan model pembelajaran TGT. Distribusi skor kelas eksperimen juga menunjukkan homogenitas yang lebih baik, dengan rentang skor yang lebih sempit (70-92) dibandingkan kelas kontrol (56-80).

Persentase siswa yang mencapai atau melampaui KKM pada kelas eksperimen meningkat drastis menjadi 84% (21 dari 25 siswa), sedangkan pada kelas kontrol hanya

20% (5 dari 25 siswa) yang mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan rata-rata kemampuan kelas, tetapi juga berhasil mengangkat kemampuan siswa secara individual untuk mencapai standar minimal yang ditetapkan.

### **Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test**

Analisis gain score menunjukkan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek yang sangat berbeda antara kedua kelompok. Data ini memberikan gambaran jelas tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

**Tabel 3.** Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-test Mean</b>	<b>Post-test Mean</b>	<b>Gain Score</b>	<b>Peningkatan (%)</b>
Eksperimen (VA)	64.2	81.6	17.4	27.1%
Kontrol (VB)	63.8	68.4	4.6	7.2%
Selisih	0.4	13.2	12.8	19.9%

Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor sebesar 17,4 poin (27,1%), sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan 4,6 poin (7,2%). Selisih peningkatan antara kedua kelompok mencapai 12,8 poin atau 19,9%, yang menunjukkan bahwa model TGT memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerita pendek siswa. Peningkatan pada kelas kontrol yang hanya 7,2% dapat dianggap sebagai peningkatan alami akibat

proses pembelajaran reguler dan latihan, sedangkan peningkatan 27,1% pada kelas eksperimen menunjukkan adanya efek perlakuan yang sangat kuat.

## **4. Hasil Uji Persyaratan Analisis**

### **Uji Normalitas Data**

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang

berdistribusi normal, sehingga penggunaan statistik parametrik dapat dipertanggungjawabkan. Uji

normalitas menggunakan metode chi square/kai kuadrat dengan taraf signifikansi 5%.

**Tabel 4.** Uji Normalitas Data

Data	Kelompok	$\chi^2$ hitung	$\chi^2$ tabel	df	Sig.	Kesimpulan
Pre-test	Eksperimen	7.832	11.070	5	0.165	Normal
Pre-test	Kontrol	6.245	11.070	5	0.283	Normal
Post-test	Eksperimen	8.421	11.070	5	0.134	Normal
Post-test	Kontrol	7.156	11.070	5	0.209	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua data penelitian berdistribusi normal. Nilai  $\chi^2$  hitung untuk semua kelompok data lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel (11.070) dengan nilai signifikansi  $> 0.05$ . Data pre-test kelas eksperimen memiliki  $\chi^2$  hitung = 7.832 ( $p = 0.165$ ), pre-test kelas kontrol  $\chi^2$  hitung = 6.245 ( $p = 0.283$ ), post-test kelas eksperimen  $\chi^2$  hitung = 8.421 ( $p = 0.134$ ), dan post-test kelas kontrol  $\chi^2$  hitung = 7.156 ( $p = 0.209$ ). Hasil ini mengonfirmasi bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga

penggunaan uji parametrik Independent Sample T-Test dapat dilakukan dengan valid.

### Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok bersifat homogen, yang merupakan persyaratan penting untuk melakukan uji beda rata-rata menggunakan Independent Sample T-Test.

**Tabel 5.** Uji Homogenitas Data

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Pre-test	0.674	1	48	0.415	Homogen
Post-test	1.258	1	48	0.268	Homogen

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Untuk data pre-test, nilai Levene Statistic = 0.674 dengan signifikansi  $0.415 > 0.05$ , dan untuk data post-test, nilai Levene Statistic = 1.258 dengan signifikansi  $0.268 > 0.05$ . Kedua hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok.

Kondisi homogenitas varians ini memastikan bahwa perbandingan rata-rata kedua kelompok dapat dilakukan dengan valid menggunakan uji t.

## 5. Hasil Uji Hipotesis

### Uji Independent Sample T-Test

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata kemampuan menulis cerita pendek antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t-hitung = 6.847 dengan derajat kebebasan (df) = 48. Pada taraf signifikansi 5% dengan df = 48, nilai t-tabel = 2.021. Karena t-hitung (6.847) > t-tabel (2.021), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh adalah  $0.000 < 0.05$ , yang mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok.

Hasil uji hipotesis ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam. Perbedaan rata-rata skor post-test sebesar 13.2 poin dengan tingkat signifikansi yang sangat tinggi ( $p < 0.001$ ) menunjukkan bahwa efek perlakuan tidak terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar merupakan dampak dari implementasi model TGT.

### **Analisis Effect Size**

Untuk mengukur besaran pengaruh praktis dari model TGT, dilakukan analisis effect size menggunakan Cohen's d. Hasil perhitungan menunjukkan nilai Cohen's d = 1.94, yang termasuk dalam kategori "large effect" ( $d > 0.8$ ). Nilai ini mengindikasikan bahwa pengaruh

model TGT terhadap kemampuan menulis cerita pendek tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang sangat besar. Effect size sebesar 1.94 menunjukkan bahwa rata-rata siswa pada kelas eksperimen berada pada posisi 97.4 persentil dibandingkan dengan distribusi skor kelas kontrol, yang merupakan peningkatan yang luar biasa signifikan.

### **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam. Peningkatan rata-rata skor dari 64,2 menjadi 81,6 pada kelas eksperimen dengan gain score sebesar 17,4 poin (27,1%) mengindikasikan efektivitas yang luar biasa dari model TGT dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengalami peningkatan 4,6 poin (7,2%). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Milawati, 2019) yang menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek dapat dijelaskan melalui karakteristik unik model ini yang menggabungkan elemen pembelajaran kooperatif dengan kompetisi akademik dalam

bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan kreativitas dan keterampilan berbahasa siswa.

Analisis per aspek kemampuan menulis menunjukkan bahwa model TGT memberikan dampak positif yang menyeluruh terhadap seluruh komponen keterampilan menulis cerita pendek. Aspek kreativitas dan orisinalitas mengalami peningkatan paling dramatis dengan skor rata-rata meningkat dari 2,1 menjadi 3,9, yang menunjukkan bahwa model TGT sangat efektif dalam merangsang imajinasi dan mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide-ide unik dan inovatif. Hal ini didukung oleh penelitian (Mul, 2024) yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek melalui stimulasi kreativitas siswa.

Peningkatan signifikan juga terjadi pada aspek struktur cerita dengan skor meningkat dari 2,2 menjadi 3,8, mengindikasikan bahwa siswa yang mendapat perlakuan TGT menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang alur cerita, mampu menyusun orientasi yang menarik, mengembangkan komplikasi yang logis, dan memberikan resolusi yang memuaskan. Kemampuan penggunaan bahasa yang efektif dan komunikatif juga mengalami peningkatan substansial dari 2,5 menjadi 3,7, menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan diksi

yang tepat, variasi kalimat yang beragam, dan bahasa yang lebih ekspresif sesuai dengan konteks cerita yang dikembangkan.

Keberhasilan implementasi model TGT dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh (Slavin, 2009), di mana pembelajaran melalui kerja sama dalam kelompok heterogen mampu menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Observasi selama implementasi menunjukkan bahwa 92% siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, meningkat drastis dari 45% pada pembelajaran konvensional, yang mengindikasikan bahwa model TGT berhasil menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Tahap games dan tournament yang menjadi karakteristik unik model TGT terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan 96% siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan semangat kompetitif yang sehat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Diah & Siregar, 2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran kooperatif di era kurikulum merdeka harus mampu mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi untuk meningkatkan engagement siswa dalam pembelajaran.

Effect size yang diperoleh sebesar 1,94 (Cohen's *d*) menunjukkan bahwa pengaruh model TGT termasuk dalam kategori "large effect", yang berarti tidak hanya

signifikan secara statistik tetapi juga memiliki makna praktis yang sangat besar dalam konteks pembelajaran. Nilai ini mengindikasikan bahwa rata-rata siswa pada kelas eksperimen berada pada posisi 97,4 persentil dibandingkan dengan distribusi skor kelas kontrol, yang merupakan pencapaian luar biasa dalam konteks pendidikan dasar. Temuan ini mendukung penelitian (Widodo et al., 2020) yang menekankan pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia berbasis keterampilan abad 21 yang mengintegrasikan critical thinking, communication, collaboration, dan creativity melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif. Peningkatan persentase siswa yang mencapai KKM dari 16% menjadi 84% pada kelas eksperimen juga menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan rata-rata kemampuan kelas tetapi juga berhasil mengangkat kemampuan individual siswa untuk mencapai standar minimal yang ditetapkan.

Transformasi perilaku dan sikap belajar siswa selama implementasi model TGT memberikan implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Peningkatan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa, berkurangnya konflik, dan meningkatnya sikap saling membantu menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya berdampak pada aspek akademik tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan

nasional yang ditekankan oleh (Sagala, 2017) bahwa pendidikan harus mampu membentuk peserta didik yang memiliki karakter dan kemampuan yang sesuai dengan tujuan nasional pendidikan. Keberhasilan model TGT dalam meningkatkan kemampuan teknis penulisan dengan skor meningkat dari 2,3 menjadi 3,5 pada aspek ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan tidak hanya aspek kreatif tetapi juga aspek teknis dalam keterampilan menulis, yang sejalan dengan temuan (Mulya et al., 2023) tentang pentingnya pengembangan keterampilan menulis cerita pendek siswa SD secara komprehensif dan berkelanjutan.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN Inpres Wora Dalam. Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai t-hitung (6,847) > t-tabel (2,021) dengan signifikansi  $p < 0,001$ , yang mengonfirmasi penerimaan hipotesis penelitian. Peningkatan dramatis terlihat dari

rata-rata skor kelas eksperimen yang meningkat dari 64,2 menjadi 81,6 (gain score 17,4 poin atau 27,1%), dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 63,8 menjadi 68,4 (gain score 4,6 poin atau 7,2%). Effect size sebesar 1,94 (Cohen's d) mengindikasikan pengaruh yang sangat besar secara praktis, dengan 84% siswa kelas eksperimen mencapai KKM dibandingkan hanya 20% pada kelas kontrol.

Keberhasilan model TGT tidak hanya terbatas pada peningkatan skor akademik, tetapi juga transformasi menyeluruh dalam proses pembelajaran. Model ini berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dari 45% menjadi 92%, mengembangkan keterampilan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity), serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi pengembangan kreativitas dan keterampilan sosial siswa. Peningkatan signifikan terjadi pada seluruh aspek kemampuan menulis, terutama kreativitas dan orisinalitas (skor 2,1 menjadi 3,9), struktur cerita (2,2 menjadi 3,8), dan penggunaan bahasa efektif (2,5 menjadi 3,7), yang menunjukkan bahwa TGT merupakan

solusi inovatif untuk mengatasi problematika pembelajaran menulis cerita pendek di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2019). Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif. *Journal of Educational Science (JES)*, 5(1), 24–32.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ>
- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Irawan, S., & Mukhlis, M. (2023). Keterampilan Abad 21 dalam Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 235–246. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.634>
- Kharismawati, I., Agustini, A., & Wapa, A. (2024). Strategi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. In *Penerbit Mifandi* ....

- <http://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/114%0Ahttps://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/download/114/89>
- Milawati, N. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Mul, A. M. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Tentang Nilai-Nilai Didaktis Melalui Media Sosial Pada Siswa Kelas Xi Ipa 3 Sman 2 Barru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3101–3109.
- Mulya, Marta, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Round Table di Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 98–110. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i2.18643>
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27275>
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*. (Vol. 5, Issue 1).
- Sugiyono, P. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (D. Sutopo. S. Pd, MT, Ir. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. II, 43–48.
- Widodo, A., Jaelani, A. K., Novitasari, S., Sutisna, D., & Erfan, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Makalah Mahasiswa Baru PGSD Universitas Mataram. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 77–91. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.1946>
- Yusriana. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswadengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(2), 132–144. <https://doi.org/10.51878/action.v2i2.1163>