



Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas 6

Eunike Yhora Pratiwi, Henny Dewi Koeswanti

Universitas Kristen Satya Wacana

Abstrak

Received: 20 Mei 2025

Revised: 27 Mei 2025

Accepted: 01 Juni 2025

Penelitian tindakan kelas ini menguji efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat menulis cerita pendek pada siswa kelas VI SD Kristen Satya Wacana, Salatiga. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat siswa menulis cerita pendek, dengan skor rata-rata angket meningkat dari 61,44% (kategori cukup baik) pada pra-siklus menjadi 77,50% (kategori baik) pada siklus I, dan akhirnya mencapai 91,21% (kategori sangat baik) pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata kelas untuk menulis cerita pendek meningkat dari 58,96 pada pra-siklus menjadi 83,30 pada siklus II, dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 18,18% menjadi 87,88%. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT, ketika dimodifikasi dengan tepat, dapat secara efektif meningkatkan minat dan keterampilan menulis cerita pendek di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : Teams Games Tournament (TGT), minat menulis, cerita pendek, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas

(*) Corresponding Author: ppg.eunikepratiwi99230@program.belajar.id,
henny.koeswanti@uksw.edu

How to Cite: Pratiwi, E., & Koeswanti, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas 6. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6.A), 245-257. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11997>

PENDAHULUAN

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat komponen utama yang saling berkaitan erat, diantaranya kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Romika, 2014). Mengingat bahwa kemampuan menulis merupakan salah satu dari empat komponen utama dalam pendidikan Bahasa Indonesia dan merupakan keterampilan yang sangat kompleks, maka dari itu untuk bisa menguasai keterampilan menulis juga harus dapat menguasai ketiga keterampilan berbahasa sebelumnya yaitu keterampilan mendengar, berbicara, dan membaca (Chudsyiah et al., 2022). Namun, keterampilan menulis ini tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Agung, 2023). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muhtadi, 2023), keterampilan ini memerlukan latihan terus-menerus sampai seseorang secara alami merasa nyaman mengartikulasikan pemikirannya baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Tetapi, seringkali peserta didik mengeluh ketika diminta untuk menulis khususnya menulis cerita pendek (cerpen). Keterampilan menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar. Menurut (Nurhadi, 2017) menulis cerpen tidak hanya

mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi mereka. Masalahnya kurangnya minat adalah salah satu alasan rendahnya keterampilan menulis cerpen bagi peserta didik (Darusuprapti, 2015).

Minat dalam perkembangan belajar peserta didik memiliki kedudukan yang sangat penting (Chudsyiah et al., 2022). Minat menurut (Ahmad, 2013), merupakan suatu kesenangan, kegemaran, kesukaan terhadap suatu hal. Minat Seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri yang meliputi motivasi, keinginan dan kebutuhan diri. Sedangkan faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar, misalnya ketersediaan fasilitas, lingkungan, serta dorongan dari orang tua, guru dan teman (Chudsyiah et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal di SD Kristen Satya Wacana Salatiga, ditemukan bahwa peserta didik kelas 6 mengalami kesulitan dan kurang tertarik dalam kegiatan menulis cerpen. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran dan kualitas cerpen yang dihasilkan. Situasi ini menjadi tantangan bagi guru dalam meningkatkan minat menulis cerpen peserta didik. Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen, guru juga melakukan tes prasiklus untuk mengukur minat belajar peserta didik dan tes menulis cerpen untuk melihat sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pada pra siklus guru mengajar secara konvensional sehingga belum terdapat aktifitas belajar yang maksimal. Hasil menunjukkan bahwa dari 33 peserta didik terdapat 6 (18.18%) peserta didik yang mendapatkan hasil di atas KKTP, sedangkan 27 (81.82%) peserta didik mendapatkan hasil dibawah KKTP. Nilai rata-rata kelas yang didapat adalah 58.96 yakni masih dibawah KKTP. Data hasil evaluasi ditunjukkan dengan nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 78. Sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran matematika adalah 70. Kekurangan dari model pembelajaran konvensional berdasarkan prasiklus adalah kurangnya aktifitas kolaborasi antara guru dengan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik lainnya. Pembelajaran pada pra siklus lebih hanya dengan menggunakan media PPT sehingga peserta didik tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian (Putri, 2019) mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa cenderung tidak tertarik pada penjelasan guru dan lebih memilih untuk mengobrol atau bermain dengan teman-teman mereka. Senada dengan temuan tersebut, (Prasetyo, 2018) mencatat bahwa siswa sering kurang memperhatikan materi pelajaran dan terlibat dalam aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat menulis cerpen adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang menarik dan interaktif. Mengingat temuan-temuan ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong semangat kompetitif yang sehat di antara para siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Puspitarukmi et al., 2014) implementasi model *Teams Games Tournament (TGT)* telah memberikan dampak positif pada minat menulis peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan

interpretasi, serta analisis dan refleksi. Pada siklus I, motivasi siswa dalam belajar menulis eksposisi mencapai 58,06% dan meningkat menjadi 83,87% pada siklus II. Selain itu, hasil keterampilan menulis eksposisi siswa pada siklus I mencapai 67,5 (64,51%) dan meningkat menjadi 72,02 (80,65%) pada siklus II. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Siregar et al., 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V. Pada tes awal, rata-rata hasil yang diperoleh adalah 61,54, kemudian meningkat menjadi 71,54 pada siklus I dan 86,92 pada siklus II. Aktivitas untuk minat belajar siswa juga semakin membaik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I, seperti peningkatan aktivitas mengerjakan LKS dan penurunan kegiatan yang tidak relevan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat menulis cerpen. Menurut (Slavin, 2005) TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan kelompok, permainan, dan kompetisi. Karakteristik utama TGT yang relevan dengan pembelajaran menulis cerpen adalah adanya unsur permainan dan turnamen yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Oleh karena itu, TGT memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK), di mana peneliti berkolaborasi dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan selama proses penelitian berlangsung. Mengikuti kerangka kerja yang diusulkan oleh Kemmis (2014), penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup empat fase berurutan: penyusunan rencana, pelaksanaan aksi, pelaksanaan observasi, dan peninjauan kembali. Peserta penelitian terdiri dari 33 murid di kelas VI A SD Kristen Satya Wacana, Kota Salatiga.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket minat menulis cerita pendek (cerpen) dan tes. Analisis data, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Keberhasilan intervensi diukur melalui peningkatan minat menulis cerpen dan nilai ketuntasan menulis cerpen sebesar ≥ 70 yang dicapai oleh peserta didik kelas VI A SD Kristen Satya Wacana. Tindakan dianggap berhasil jika persentase minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen 80%, yang masuk dalam kategori "sangat baik".

Hasil yang diperoleh dari penyebaran angket minat menulis cerpen dianalisis menggunakan metode persentase keberhasilan. Respon dari partisipan dikonversi menjadi nilai persentase, menghasilkan gambaran yang terukur dan mudah dipahami tentang hasil penelitian. Pendekatan ini memungkinkan interpretasi yang lebih akurat dan objektif terhadap data yang dikumpulkan. Hasil instrumen minat dalam bentuk kuisioner yang diperoleh dihitung menggunakan rumus presentase keberhasilan sebagai berikut:

$$P = \frac{(\text{Skor yang diperoleh})}{(\text{Skor Total})} \times 100\%$$

(Hamzah, 2014)

Hasil perhitungan data kuesioner dalam bentuk persentase diinterpretasikan menggunakan kriteria pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Konversi Presentase

Interval	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Sangat Kurang

(Sumber: (Zulfah, 2023))

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terhadap minat menulis cerpen pada peserta didik kelas 6 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan memperhitungkan hasil akhir penulisan cerpen pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

a. Pra Siklus

Berdasarkan hasil data pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada proses pembelajaran di kelas VI SD Kristen Satya Wacana. Diantaranya terlihat pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memusatkan perhatian, belum ikut berperan aktif dalam pembelajaran menulis cerpen dan tidak berusaha untuk menyelesaikannya. Hasil instrumen minat peserta didik dalam belajar matematika pra siklus dibuktikan dengan:

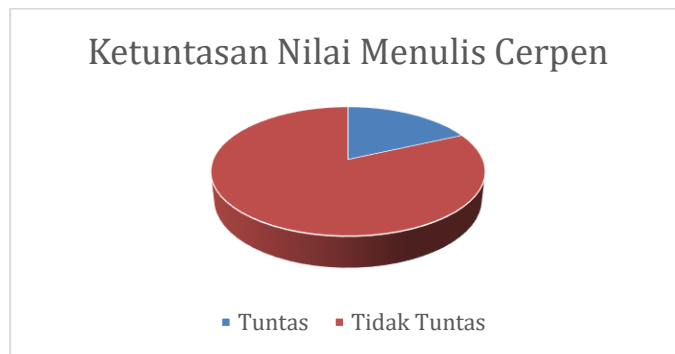
Tabel 1. Hasil Instrumen Minat Menulis Cerpen

Interval	Frekuensi (Jumlah Peserta Didik)	Persentase	Kategori
80% - 100%	0	0%	Sangat Baik
70% - 79%	5	18.18%	Baik
60% - 69%	13	45.45%	Cukup Baik
50% - 59%	15	36.37%	Kurang Baik
< 50%	0	0%	Sangat Kurang Baik
Rata-rata	61.44%	100%	Cukup Baik

Tabel 2. Nilai Ketuntasan Menulis Cerpen

No	Ketuntasan	Kondisi Awal (Pra siklus)	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	6	18.18%
2	Tidak Tuntas	27	81.82%
Jumlah		33	100%
Nilai Rata-rata		58.96	

Gambar 1. Diagram Persentase Nilai Ketuntasan Menulis Cerpen Pra Siklus



Pada pelaksanaan pra siklus ditemukan bahwa kemampuan minat menulis cerpen peserta didik sudah mencapai kategori cukup baik yaitu dengan rata-rata 61.44%. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas menulis cerpen sebesar 58.96. Peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis kategori baik sebanyak 5 peserta didik atau 15.15%, peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori cukup baik sebanyak 13 peserta didik atau 39.39%, dan peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori kurang baik sebanyak 15 peserta didik atau 45.45%, serta peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori sangat baik dan sangat kurang baik tidak ada atau 0%. Tindakan dianggap berhasil jika persentase minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen 80%, yang masuk dalam kategori "sangat baik". Pada siklus ini belum memenuhi kategori sangat baik atau skor persentase yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$, maka penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pra siklus ini maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan minat menulis cerpen peserta didik kelas VI.

b. Siklus 1

Pada fase perencanaan siklus 1, peneliti memulai dengan menyiapkan modul ajar yang mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Koordinasi dilakukan dengan guru kelas VI untuk memastikan kesesuaian modul dengan kurikulum yang berlaku. Materi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan peserta didik kelas 6, mencakup elemen-elemen penting dalam penulisan cerpen seperti judul, plot, latar, tokoh dan penokohan serta amanat. Sebagai inovasi dalam penerapan model TGT, peneliti merancang "Dadu Cerita" sebagai alat bantu permainan. Tidak hanya fokus pada materi dan metode, peneliti juga menyiapkan berbagai instrumen penelitian, termasuk alat dokumentasi dan angket minat menulis, yang akan digunakan untuk mengukur intervensi yang dilakukan dalam meningkatkan minat menulis cerpen pada peserta didik.

Implementasi tindakan dilakukan dalam dua pertemuan yang terstruktur. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan model TGT dan materi dasar menulis cerpen. Peserta didik diperkenalkan dengan konsep TGT dan bagaimana model ini akan diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Materi dasar mencakup struktur cerpen, teknik pengembangan karakter, dan tips menulis yang efektif. Pada pertemuan kedua, model TGT diimplementasikan secara penuh dalam pembelajaran menulis cerpen. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen dan berpartisipasi dalam *games* untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan

unsur-unsur intrintik cerpen. Pada tahap *tournament*, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai puncaknya dengan aktivitas yang melibatkan kreativitas dan keterampilan menulis peserta didik. Setiap peserta didik berpartisipasi dalam permainan "Dadu Cerita". Ketika dadu dilempar, instruksi yang muncul menjadi dasar bagi peserta didik untuk memulai proses penulisan cerpen mereka.

Selama implementasi model TGT, terlihat peningkatan dalam antusiasme peserta didik. Mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap proses menulis cerpen, terutama selama sesi *games* dan *tournament*. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok meningkat, dengan peserta didik saling berbagi ide dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya teman-teman mereka. *Tournament* menulis cerpen memicu semangat kompetitif yang sehat, mendorong peserta didik untuk menghasilkan karya terbaik mereka. Kualitas cerpen yang dihasilkan menunjukkan peningkatan, dengan penggunaan elemen-elemen cerita yang lebih kompleks dan pengembangan karakter yang lebih mendalam.

Hasil refleksi menunjukkan dampak positif dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat menulis cerpen peserta didik. Terjadi peningkatan minat sebesar 15%, yang ditandai dengan pemusatan perhatian dan pemahaman yang baik dalam pembelajaran menulis cerpen, keyakinan dalam menjawab dan mengerjakan tugas, pengerjaan tugas dengan tenang, tepat waktu, dan gembira.

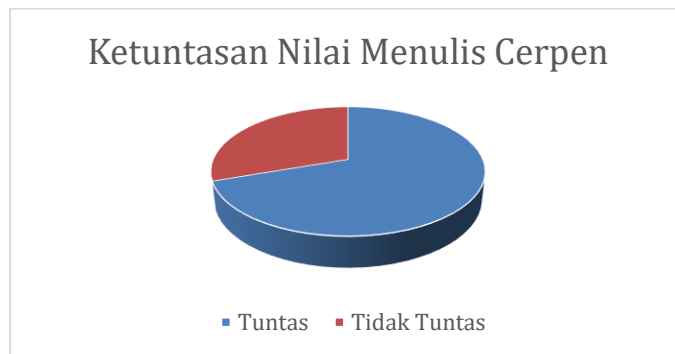
Tabel 3. Minat Menulis Cerpen

Interval	Frekuensi (Jumlah Peserta Didik)	Persentase	Kategori
80% - 100%	15	45.45%	Sangat Baik
70% - 79%	15	45.45%	Baik
60% - 69%	3	9.09%	Cukup Baik
50% - 59%	0	0%	Kurang Baik
< 50%	0	0%	Sangat Kurang Baik
Rata-rata	77.50%	100%	Baik

Tabel 1.4 Nilai Ketuntasan Menulis Cerpen

No	Ketuntasan	Kondisi Awal (Pra siklus)	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	23	69.70%
2	Tidak Tuntas	10	30.30%
Jumlah		33	100%
Nilai Rata-rata		72.64	

Gambar 1. Diagram Persentase Nilai Ketuntasan Menulis Cerpen Pra Siklus



Skor rata-rata angket minat meningkat dari 61.44% kategori cukup baik menjadi 77.50% kategori baik, menunjukkan perubahan dalam persepsi dan sikap peserta didik terhadap kegiatan menulis cerpen. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas menulis cerpen sebesar 72.64. Peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori sangat baik sebanyak 15 peserta didik atau 45.45%, peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori baik sebanyak 15 peserta didik atau 45.45%, peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori cukup baik sebanyak 3 peserta didik atau 9.09%, dan peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori kurang baik dan sangat baik tidak ada. Tindakan dianggap berhasil jika persentase minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen 80%, yang masuk dalam kategori "sangat baik". Pada siklus ini belum memenuhi yang ditetapkan yakni $\geq 80\%$ dengan tingkat keberhasilan sangat baik maka penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Selain itu, pada tahap refleksi ada beberapa area yang memerlukan perbaikan. Ditemukan kendala signifikan berkaitan dengan penggunaan "Dadu Cerita". Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan topik cerpen karena topik atau instruksi penulisan yang ditentukan secara acak melalui dadu. Hal ini mengindikasikan perlunya penyesuaian dalam metode penentuan topik atau pemberian panduan tambahan untuk membantu peserta didik mengembangkan ide mereka dari topik yang diberikan, guna memaksimalkan penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan minat menulis cerpen.

c. Siklus II

Pada siklus II, peneliti berkoordinasi kembali dengan guru kelas VI terkait modul ajar yang telah direvisi berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan difokuskan pada penyesuaian dalam metode penentuan topik atau pemberian panduan tambahan untuk membantu peserta didik mengembangkan ide mereka dari topik yang diberikan. Peneliti mengembangkan variasi permainan TGT, khususnya memodifikasi "Dadu Cerita" untuk mencakup kombinasi unsur intrinsik cerpen.

Pelaksanaan tindakan siklus II terbagi menjadi dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, dimulai dengan review komprehensif tentang unsur-unsur intrinsik cerpen, menggunakan contoh-contoh dari karya peserta didikdi siklus I sebagai bahan diskusi. Peserta didikkemudian dibagi ke dalam kelompok heterogen beranggotakan 4-5 orang, di mana mereka melakukan brainstorming dan diskusi mendalam tentang karakteristik cerpen yang efektif. Permainan "Dadu Cerita" yang telah dimodifikasi dilaksanakan, dengan setiap kelompok melempar dadu dan mengembangkan penggalan cerpen berdasarkan kombinasi unsur yang muncul.

Sesi ini diakhiri dengan presentasi hasil kerja kelompok, diikuti dengan sesi umpan balik konstruktif dari kelompok lain, melatih kemampuan apresiasi karya sesuai tujuan pembelajaran kedua dalam modul ajar.

Pertemuan kedua difokuskan pada turnamen menulis cerpen. Peserta didikdiberikan kebebasan untuk menentukan topik penulisan cerpen. Guru memberikan prompt yang berbeda untuk setiap level kemampuan peserta didik, mengimplementasikan strategi diferensiasi sesuai arahan dalam modul ajar. Peserta didikdiberikan waktu 60 menit untuk menulis cerpen individual dengan batasan 200-400 kata.

Hasil instrumen minat pasca siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis cerpen. Peserta didikmendemonstrasikan kemampuan yang lebih baik dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi dan teknik penulisan cerpen. Lebih lanjut, peserta didikmulai menyadari hubungan antara pembelajaran menulis cerpen dengan tujuan pembelajaran secara keseluruhan, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi mereka. Sikap positif terhadap pencapaian prestasi juga terlihat jelas, dengan peserta didikmenunjukkan keyakinan yang lebih besar dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Peningkatan kepercayaan diri ini tercermin dalam kemampuan mereka untuk mengerjakan tugas dengan tenang dan tepat waktu. Yang tak kalah pentingnya, peserta didikmulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, mengerjakan tugas-tugas dengan gembira, menandakan perubahan positif dalam persepsi mereka terhadap pembelajaran menulis cerpen.

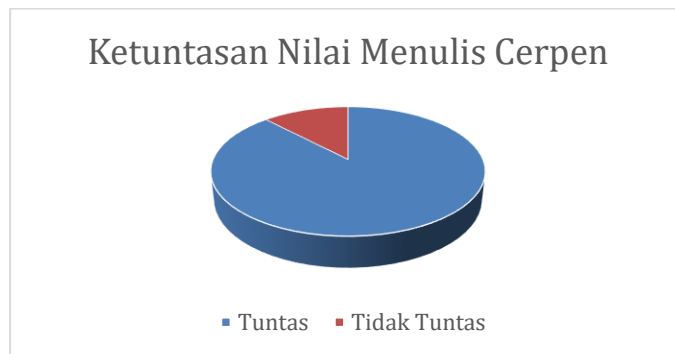
Tabel 5 Hasil Instrumen Minat Menulis Cerpen

Interval	Frekuensi (Jumlah Peserta Didik)	Persentase	Kategori
80% - 100%	31	75.76%	Sangat Baik
70% - 79%	2	24.24%	Baik
60% - 69%	0	0%	Cukup Baik
50% - 59%	0	0%	Kurang Baik
< 50%	0	0%	Sangat Kurang Baik
Rata-rata	91.21%	100%	Baik

Tabel 1.6 Nilai Ketuntasan Menulis Cerpen

No	Ketuntasan	Kondisi Awal (Pra siklus)	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	29	6.06%
2	Tidak Tuntas	4	93.94%
Jumlah		33	100%
Nilai Rata-rata		83.30	

Gambar 1. Diagram Persentase Nilai Ketuntasan Menulis Cerpen Pra Siklus

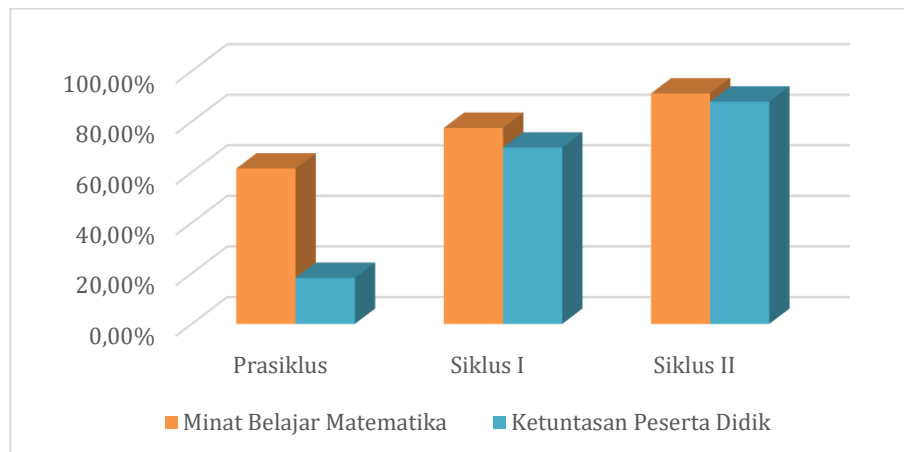


Berdasarkan tabel dan diagram hasil tes siklus II menunjukkan bahwa skor rata-rata angket minat meningkat dari 77.50% kategori baik menjadi 91.21% kategori sangat baik, menunjukkan perubahan yang signifikan minat menulis cerpen. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas menulis cerpen sebesar 83.30. Peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori sangat baik sebanyak 31 peserta didik atau 93.94%, peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori baik sebanyak 2 peserta didik atau 6.06%, peserta didik yang mendapatkan hasil angket minat menulis cerpen kategori cukup baik, kurang baik dan sangat baik tidak ada. Siklus II menunjukkan hasil yang sangat positif. Peningkatan minat menulis cerpen mencapai 13.71% dari kondisi siklus I, terlihat dari antusiasme tinggi peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Skor rata-rata angket yang tinggi ini mengindikasikan keberhasilan model TGT dalam membangun minat menulis cerpen. Model TGT terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, dengan peserta didik menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menulis dan berbagi karya. Secara keseluruhan, siklus II menunjukkan pencapaian signifikan terhadap tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam modul ajar, dengan peningkatan baik dalam aspek kognitif (pemahaman struktur cerpen) maupun afektif (minat dan apresiasi karya).

Berikut merupakan perbandingan persentase minat menulis cerpen per siklus pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 7. Peningkatan Minat Menulis Cerpen dan Ketuntasan Peserta didik

Siklus	Menulis Cerpen		Nilai Ketuntasan Rata-rata kelas
	Minat Menulis Cerpen	Ketuntasan Peserta didik	
Pra Siklus	61.44%	18.18%	58.96
Siklus I	77.50%	69.70%	72.64
Siklus II	91.21%	87.88%	83.30



Penerapan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat menulis cerita pendek (cerpen) peserta didik kelas VI SD Kristen Satya Wacana, Salatiga menunjukkan perkembangan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, Dadu Cerita sebagai alat bantu dalam model *Teams Games Tournament* (TGT). Meskipun inovatif ternyata menimbulkan kesulitan bagi peserta didik dalam mengembangkan topik cerpen. Penentuan topik atau instruksi penulisan secara acak melalui dadu membatasi kreativitas peserta didikan membuat mereka kesulitan dalam mengembangkan ide cerita. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan minat menulis cerpen, penerapan model ini dalam membantu peserta didik menghasilkan karya yang berkualitas masih perlu ditingkatkan. Pada siklus 2 difokuskan pada beberapa aspek utama. Pada siklus 2 peneliti merevisi modul ajar berdasarkan hasil refleksi siklus I, dengan penekanan khusus pada penyesuaian metode penentuan topik dan pemberian panduan tambahan untuk membantu peserta didik mengembangkan ide mereka. Dadu Cerita dimodifikasi untuk mencakup kombinasi unsur intrinsik cerpen, memberikan struktur yang lebih jelas bagi peserta didik dalam mengembangkan cerita mereka. Pembelajaran dimulai dengan review komprehensif tentang unsur-unsur intrinsik cerpen, menggunakan karya peserta didik dari siklus I sebagai bahan diskusi, yang membantu memperdalam pemahaman peserta didik. Peserta didik diberi kebebasan dalam menentukan topik penulisan cerpen pada sesi turnamen, dengan guru memberikan prompt yang berbeda untuk setiap level kemampuan peserta didik, menerapkan strategi diferensiasi yang sesuai dengan kebutuhan individual. Kelebihan dari perbaikan-perbaikan ini terlihat jelas dari hasil yang dicapai. Terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran menulis cerpen. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memusatkan perhatian, pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, dan peningkatan motivasi. Kepercayaan diri peserta didik meningkat, tercermin dari kemampuan mereka mengerjakan tugas dengan tenang dan tepat waktu. Antusiasme peserta didik juga meningkat, menandakan perubahan positif dalam persepsi mereka terhadap pembelajaran menulis cerpen.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan metode ini. Peserta didik masih belum terlalu paham dengan aturan game dan tournament sehingga perlu waktu yang lama untuk menjelaskan. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berhasil meningkatkan minat menulis cerpen. Perubahan positif ini terlihat dari siklus I ke siklus II, dimana peserta didik menjadi lebih tenang dan santai dalam mengerjakan tugas menulis cerpen, merasa yakin dalam menjawab dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan ikut berperan aktif di dalam pembelajaran menulis cerpen.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yaitu, (Puspitarukmi et al., 2014), dapat disimpulkan adanya kegiatan tournament dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam meningkatkan keterampilan menulis eksposisi, sedangkan pembagian kelompok secara heterogen membuat peserta didik dapat belajar dari teman lain yang memiliki keterampilan menulis eksposisi lebih tinggi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada meningkatkan minat menulis cerpen peserta, namun juga meningkatkan hasil tes kognitif peserta didik dan nilai rata-rata kelas. Kelemahan dari penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) hanya berfokus pada ranah kognitif saja. Jika ada penelitian selanjutnya dalam minat belajar terdapat ranah kognitif, afektif dan psikomotor maka penelitian akan lebih dapat dikaji atau dieksplor lagi.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini mendemonstrasikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat menulis cerpen pada peserta didik kelas VI SD Kristen Satya Wacana, Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat menulis cerpen peserta didik, yang tercermin dari kenaikan skor rata-rata angket minat. Terjadi peningkatan dari 61,44% (kategori cukup baik) pada pra-siklus, menjadi 77,50% (kategori baik) pada siklus I, dan akhirnya mencapai 91,21% (kategori sangat baik) pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan keberhasilan model TGT dalam membangun atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif dan kepercayaan diri peserta didik dalam menulis cerpen.

Pada siklus II, yang mencakup kombinasi unsur intrinsik cerpen, terbukti menjadi inovasi yang efektif. Modifikasi ini membantu peserta didik dalam mengembangkan ide cerita mereka dengan lebih terstruktur dan kreatif. Selain peningkatan minat, penelitian ini juga mencatat perbaikan dalam keterampilan menulis peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dalam menulis cerpen dari 58,96 pada pra-siklus, menjadi 72,64 pada siklus I, dan mencapai 83,30 pada siklus II. Lebih lanjut, persentase ketuntasan peserta didik dalam menulis cerpen juga mengalami kenaikan substansial dari 18,18% pada pra-siklus, menjadi 69,70% pada siklus I, dan mencapai 87,88% pada siklus II.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, perlu dicatat bahwa masih terdapat ruang untuk perbaikan. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami aturan *game* dan *tournament*, dan partisipasi aktif seluruh anggota kelompok belum merata. Hal ini menunjukkan perlunya penyempurnaan lebih lanjut dalam penerapan model TGT, terutama dalam hal penyampaian instruksi dan fasilitasi kerja kelompok.

Kesimpulannya, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran TGT, dengan modifikasi yang tepat, dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis cerpen pada tingkat sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi dalam pembelajaran menulis untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar penelitian berikutnya mengeksplorasi penerapan model TGT dalam aspek pembelajaran bahasa lainnya dan menginvestigasi dampak jangka panjangnya terhadap keterampilan menulis peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi di tingkat sekolah dasar.

REFERENSI

- Agung, A. G. (2023). Pentingnya Keterampilan Membaca Dan Menulis Sebagai Pembuka Gerbang Ilmu Bagi Santri Pondok Pesantren Rabbani Yatim Dhuafa (Desa Pantai Gemi *Community Engagement and Emergence Journal* ..., 4, 41–47. <https://yripku.com/journal/index.php/ceej/article/view/1469%0Ahttps://yripku.com/journal/index.php/ceej/article/download/1469/1194>
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Chudsyiah, E. C., Badrih, M., Werdiningsih, D., & Maharany, E. R. (2022). Pengaruh Minat Membaca Dan Menulis Sastra Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(3), 59. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v10i3.2730>
- Darusuprapti, F. (2015). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK MENGGUNAKAN MEDIA POP UP UNTUK SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH SIDOKARTO GODEAN SLEMAN YOGYAKARTA*.
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika (2nd ed.)*. Rajawali Pers.
- Muhtadi, M. A. (2023). Pembelajaran Berbasis Outdoor Education sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SD di Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 274–280. <https://wnj.westsciencepress.com/index.php/jpdws/article/view/465>
- Nurhadi. (2017). *Handbook of Writing Panduan Lengkap Menulis*. Bumi.
- Prasetyo, A. M. (2018). *Peningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga*.
- Puspitarukmi, P. S., Fuady, A., & Wardani, N. E. (2014). *Pemanfaatan media gambar berseri dengan metode*. I(April), 551–561.
- Putri, B. B. A. . M. A. . & B. T. Y. (2019). *Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang*. 68–74.
- Romika, A. Y. (2014). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Teori Van Hiele. *Jurnal Bina Gogik*, 1(2), 17–31. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1277652&val=16971&title=ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN TEORI VAN HIELE>
- Siregar, Syahpitri, P., Febriyanti, D., Nuraminah, Ilma, A., Hasibuan, Anggraini, F. R., & Napitupulu, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar siswa

menggunakan Model Pembelajaran Team Tournament (TGT) Pada Muatan Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan(Jip)*, 4(2), 88–93. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/2673%0Ahttps://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/download/2673/1511>

Slavin. (2005). *Cooperative Learning*. Nusa Media.

Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.