

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA KARTU CERITA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 4 BLITAR

Ajda Amalia Putri Nasution¹, Sri Wahyuni², Ari Ambarwati³

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UNISMA)

Email: putriajda23@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas dan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas XI-D SMA Negeri 4 Blitar, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang monoton, kurang interaktif, dan minim partisipasi siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu cerita yang bertujuan meningkatkan minat, kreativitas, dan kemampuan menulis siswa dalam suasana yang lebih menyenangkan dan menantang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, tes kreativitas, dan evaluasi keterampilan menulis. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan menulis dan kreativitas siswa. Pada pratindakan, hanya 4 dari 32 siswa yang tuntas. Setelah siklus II, sebanyak 23 siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata di atas 80. Model TGT terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kompetitif, dan memotivasi, serta membantu siswa merangkai cerita dengan lebih sistematis dan kreatif. Dengan demikian, model ini dapat dianggap sebagai sebuah solusi inovatif dalam pembelajaran menulis yang tidak hanya mampu meningkatkan kualitas hasil tulisan siswa, tetapi juga secara signifikan membangkitkan semangat serta motivasi mereka dalam proses belajar. Pendekatan yang diterapkan dalam model ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada kebutuhan serta potensi masing-masing siswa.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, kartu cerita, menulis cerita pendek

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (Raya dkk., 2020). Pembelajaran adalah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berbahasa siswa secara utuh, salah satunya keterampilan menulis.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting, karena merupakan proses kreatif yang kompleks. Menurut Kusumawati dkk., (2023) menjelaskan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide, gagasan, pendapat, atau pikiran dan perasaan ke dalam bentuk tulisan dengan tujuan menyampaikan pesan kepada pembaca. Oleh karena itu, menulis bukan hanya tentang menghasilkan teks, melainkan juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan struktur naratif yang baik.

Namun dalam kenyataannya, keterampilan menulis siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat siswa dalam menulis dan hasil tulisan yang kurang sesuai dengan struktur teks yang diharapkan (Jazimah, 2020). Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang belum mampu merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam proses menulis. Guru cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah atau tugas individu tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat, mendengar, atau bahkan merasakan secara langsung objek pembelajaran. Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran menulis adalah media kartu cerita. Media ini dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita secara terstruktur (Wibowo dkk., 2020). Kartu cerita dapat berisi tokoh, latar, peristiwa, dan konflik yang dirancang untuk merangsang imajinasi siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Namun, penggunaan media kartu cerita akan lebih efektif jika dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2015) menyatakan bahwa model Teams Games Tournament adalah pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar dan turnamen dalam kelompok kecil untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung keefektifan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Astutik (2024) menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Penelitian lainnya oleh Batrisyia (2024) membuktikan efektivitas TGT dalam pembelajaran teks hikayat. Sadwika (2024) juga menunjukkan hasil positif pada pembelajaran teks wewangsalan menggunakan model ini. Semua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Meskipun demikian, penggunaan model TGT dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek masih jarang ditemukan. Padahal, menulis cerpen membutuhkan proses kreatif yang dapat ditumbuhkan melalui permainan dan kerja kelompok. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang menggabungkan media kartu cerita dan model TGT untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas XI-D SMA Negeri 4

cenderung pasif dan tidak antusias saat diberi tugas menulis. Mereka juga kesulitan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Guru juga belum menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran cenderung monoton, sehingga siswa kurang tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan menulis (Ambarwati, 2017).

Salah satu penyebabnya adalah minimnya pengalaman siswa dalam menulis dan kurangnya stimulus visual atau kontekstual. Padahal, keterampilan menulis dapat ditingkatkan melalui pemberian rangsangan yang tepat. Dengan menggunakan media kartu cerita, siswa dapat lebih mudah membangun alur cerita karena mereka diberi panduan berupa unsur-unsur cerita yang konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nugraha, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Penggunaan media kartu cerita juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Siswa harus mengembangkan alur cerita berdasarkan unsur-unsur yang tersedia di kartu. Proses ini menuntut kemampuan berpikir divergen dan imajinatif. Dengan melibatkan model TGT, siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menyusun cerita secara kolektif. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan keterampilan sosial mereka (Puspitasari, 2017).

Selain itu, model TGT menjadikan proses belajar lebih menyenangkan melalui permainan edukatif dan turnamen. Siswa merasa tertantang untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka. Suasana belajar menjadi kompetitif tetapi tetap kondusif karena dilakukan dalam semangat kerja sama (Anwar & Syaputra, 2022). Turnamen yang diselenggarakan juga menjadi ajang untuk mengapresiasi hasil kerja siswa.

Dengan demikian, penerapan media kartu cerita yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan inovasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pendek siswa.

Kombinasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang sistematis dan berkelanjutan, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-D di SMA Negeri 4 Blitar, yang terdiri dari 32 siswa, dengan komposisi 7 laki-laki dan 25 perempuan. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kreativitas, dan keterampilan menulis. Observasi bertujuan untuk menilai interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas dan kemampuan menulis siswa.

Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berfungsi sebagai panduan dalam menulis cerpen, serta rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai hasil karya siswa. Lembar observasi ini diisi oleh pengamat yang memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai peningkatan kreativitas dan kemampuan menulis siswa.

Dalam setiap siklus, peneliti berupaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga termotivasi untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis media kartu cerita, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan

menyusun cerita pendek yang menarik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tak terlupakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh berasal dari observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, serta hasil tes yang mengukur kreativitas dan kemampuan menulis siswa. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, bagian ini menyajikan data secara terstruktur untuk mendukung penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Blitar

Pada tahap perencanaan, pembelajaran dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing memiliki fokus berbeda. Pada siklus pertama, perencanaan diarahkan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis cerita pendek melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Guru memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memperkenalkan materi cerita pendek, dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk melaksanakan TGT. Setiap kelompok diberi kesempatan menjawab pertanyaan untuk mendapatkan kartu cerita yang menjadi inspirasi penulisan. Pada siklus kedua, perencanaan difokuskan pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Guru menambahkan materi terkait struktur cerita yang baik, penggunaan bahasa yang menarik, serta memberi contoh cerpen siswa yang telah memenuhi kriteria sebagai acuan bagi siswa lain.

Dalam tahap pelaksanaan, pada siklus pertama guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil beranggotakan 6–7 orang. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan kartu cerita yang dipilih secara bebas. Setelah berdiskusi dalam kelompok untuk merancang cerita, setiap siswa menulis cerita pendek secara individu, lalu mempresentasikannya. Pada siklus kedua, pelaksanaan dilengkapi dengan media papan tanya jawab dan sistem penjawaban

bergilir dari masing-masing kelompok. Kelompok yang memperoleh poin tertinggi mendapat hak memilih kartu cerita dan waktu pengerjaan lebih lama. Guru juga menekankan kembali struktur cerita yang baik dan menunjukkan contoh teks cerpen untuk dipelajari bersama.

Tahap observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran TGT. Pada siklus pertama, meskipun banyak siswa aktif dalam diskusi dan menunjukkan kreativitas, sebagian masih mengalami kesulitan dalam menyusun cerita yang runtut dan logis. Namun, dalam siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal struktur cerita, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok. Siswa juga mulai lebih terampil dalam mengembangkan karakter dan konflik cerita, meskipun masih ada yang membutuhkan bimbingan dalam memperhalus bahasa dan alur.

Tahap terakhir adalah refleksi, di mana pada siklus pertama ditemukan bahwa banyak siswa masih kesulitan dalam mengorganisir ide menjadi cerita yang utuh. Oleh karena itu, guru menyadari pentingnya bimbingan tambahan terkait struktur cerita dan memperpanjang waktu menulis agar siswa dapat menyusun cerita dengan lebih baik. Pada siklus kedua, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Penggunaan kartu cerita, contoh karya teman, serta diskusi kelompok yang lebih mendalam membuat siswa lebih paham tentang teknik menulis cerpen yang baik. Namun, masih diperlukan peningkatan dalam aspek bahasa dan pengembangan alur agar cerita menjadi lebih menarik dan komunikatif.

Penelitian pratindakan terlebih dahulu yang berisikan uraian kondisi awal pembelajaran menulis cerita pendek sesuai dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa kelas XI-D SMA Negeri 4 Blitar. Setelah di uraikan hasil dari pratindakan, pada tahap selanjutnya akan di paparkan mengenai penelitian pada tahap siklus berserta pembahasannya. Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3)observasi, 4) refleksi.

Hasil Tes Kreavitas

No.	Nama	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	AJF	45	62	72
2	ADM	38	65	87
3	AP	41	62	74
4	APN	43	59	71
5	AES	39	65	74
6	ADDN	50	83	77
7	AD	78	83	89
8	AVVD	39	63	84
9	ERM	39	80	89
10	FMT	45	66	84
11	FA	43	70	80
12	GRRB	41	61	72
13	CAN	35	67	70
14	MDS	45	72	75
15	MZM	43	71	86
16	MNA	41	70	91
17	MZS	43	70	87
18	MYN	45	68	70
19	NA	80	81	91
20	PR	47	78	91
21	RN	79	81	87
22	RMT	41	80	84
23	RS	47	66	83
24	RCE	77	66	81
25	SAP	40	81	83
26	SHR	39	76	85
27	SRG	42	69	89
28	SKR	46	68	91
29	TNH	41	69	70
30	VSA	50	70	82
31	VP	44	68	75
32	ZPW	62	80	81
Rata-rata		47,61	70,82	81,27

Terlihat bahwa dari 32 siswa dari tes pratindakan, hanya 4 siswa yang berhasil mencapai KKM dengan nilai 75. Sementara itu, 28 siswa lainnya belum berhasil memenuhi KKM pada pratindakan dengan nilai rata-rata 47,61, sedangkan pada tahap Siklus I bertambah 10 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM, sementara itu, 22 siswa lainnya belum berhasil memenuhi KKM pada Siklus 1 dengan nilai rata-rata 70,82, bertambah pada Siklus II 24 siswa yang berhasil mencapai KKM dengan nilai 75. Sementara itu, 8 siswa lainnya belum

berhasil memenuhi KKM pada Siklus II dengan nilai rata-rata 81,27.

Sedangkan berikut adalah tabel rekapitulasi peningkatan hasil tes kemampuan menulis mulai dari pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Hasil Tes Kemampuan Menulis

No.	Nama	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	AJF	45	68	74
2	ADM	38	67	76
3	AP	41	71	73
4	APN	43	65	75
5	AES	39	61	70
6	ADDN	50	81	83
7	AD	78	81	91
8	AVVD	39	68	84
9	ERM	39	80	88
10	FMT	45	70	85
11	FA	43	68	83
12	GRRB	41	65	73
13	CAN	35	60	71
14	MDS	45	67	70
15	MZM	43	67	78
16	MNA	41	81	90
17	MZS	43	67	85
18	MYN	45	71	69
19	NA	80	64	88
20	PR	47	79	90
21	RN	79	80	84
22	RMT	41	78	84
23	RS	47	69	84
24	RCE	77	68	85
25	SAP	40	78	85
26	SHR	39	79	86
27	SRG	42	66	88
28	SKR	46	68	88
29	TNH	41	75	70
30	VSA	50	63	84
31	VP	44	64	76
32	ZPW	62	80	83
Rata-rata		47,38	70,75	81

Terlihat bahwa dari 32 siswa dari tes pratindakan, hanya 4 siswa yang berhasil mencapai KKM dengan nilai 75. Sementara itu, 28 siswa lainnya belum berhasil memenuhi KKM pada pratindakan dengan nilai rata-rata 47,38, sedangkan pada tahap Siklus I bertambah 10 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM, sementara itu, 22 siswa lainnya belum berhasil memenuhi KKM pada Siklus 1 dengan nilai rata-rata 70,75, bertambah pada Siklus II 24 siswa yang berhasil mencapai KKM dengan nilai 75. Sementara itu, 8 siswa lainnya belum berhasil memenuhi KKM pada Siklus II dengan nilai rata-rata 81.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) dalam kegiatan menulis cerpen di kelas XI-D SMA Negeri 4 Blitar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sesuai dengan penjelasan Mukminah dkk. (2020), model pembelajaran ini dirancang untuk mendukung metode pembelajaran yang menarik, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal (Syarifudin 2021).

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan penggunaan media kartu cerita sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI-D di SMA Negeri 4 Blitar. Sejalan dengan teori menurut Zainab dkk., (2021) Model pembelajaran TGT dipilih karena memiliki karakteristik kolaboratif dan kompetitif yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Teori lain yang diungkapkan oleh Aulyawati (2016) Dalam model ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara individual, tetapi juga dilibatkan dalam dinamika kelompok dan permainan edukatif yang merangsang keterlibatan aktif serta kerja sama antarsiswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran modern yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Model *Teams-Games-Tournament* mengintegrasikan kerja sama dalam kelompok, elemen permainan, dan kompetisi akademik yang sehat, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Sukiasih (2018), yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mendorong interaksi sosial yang positif, sehingga siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga saling berbagi dan mendukung satu sama lain dalam menciptakan karya tulis yang lebih baik. Pada siklus I, guru mulai memberikan stimulus berupa materi cerpen yang disajikan dalam bentuk PowerPoint. Pemberian stimulus materi ini sangat penting dalam siklus I untuk mendukung proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai hasil karya yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan penjelasan S. Elvira Utami dkk. (2023), yang menyatakan bahwa stimulus materi memiliki peran krusial dalam membantu siswa selama proses belajar. Dengan adanya stimulus yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, meningkatkan minat belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, stimulus materi juga berfungsi untuk menghubungkan teori dengan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Menurut Tri Mulyono dkk., (2021) dalam siklus I, guru juga menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan teori DeVries dan Slavin (1978) yang dikutip oleh Inajati (2023), model pembelajaran TGT dengan sistem turnamen yang kompetitif namun tetap menyenangkan, serta kerja sama dalam kelompok, memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama tim yang sangat penting baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari (Rahmat dkk., 2018).

Sejalan dengan teori Syawal, (2020) penerapan model ini juga memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam

pembelajaran, mengurangi dominasi siswa tertentu, dan mendorong siswa yang kurang percaya diri untuk lebih berani dalam mengemukakan ide serta menuangkan kreativitas mereka dalam menulis cerpen. Menurut Batrisyia (2024) model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dilakukan di dalam proses pembelajaran agar siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Sejalan dengan teori menurut Mahardi dkk., (2019) Semangat kompetisi yang sehat dalam turnamen juga mendorong mereka untuk memahami materi lebih mendalam agar dapat berkontribusi lebih baik dalam kelompoknya.

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu cerita untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI-D di SMA Negeri 4 Blitar. Sejalan dengan pendapat Yulianti, (2018) Model TGT dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat. Sebelum penerapan model ini, hasil tes menunjukkan bahwa hanya 4 dari 32 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai kreativitas 47,6 dan rata-rata nilai kemampuan menulis 47,38. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide dan menyusun cerita yang terstruktur.

Berdasarkan hasil refleksi ini, perbaikan akan dilakukan pada siklus II dengan memberikan bimbingan lebih intensif, penambahan contoh cerpen yang lebih terstruktur, serta pendekatan pembelajaran yang lebih variatif untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka. Menurut Anggun dkk., (2023) penambahan materi di siklus II berguna untuk memberikan strategi menulis yang lebih variatif, seperti teknik pengembangan konflik, penulisan dialog yang lebih natural, serta cara menciptakan akhir cerita yang lebih menarik. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep cerpen secara menyeluruh, meningkatkan kreativitas dalam menulis, serta mencapai ketuntasan belajar yang lebih optimal.

Dalam penelitian ini, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan media kartu cerita terbukti menjadi strategi pembelajaran yang sangat kolaboratif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas serta kemampuan menulis cerpen siswa. Strategi ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Kusumawati dkk. (2023), yang menyatakan bahwa strategi yang tepat dapat membantu mencapai hasil belajar yang lebih optimal bagi siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan lebih aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran. Pada siklus II, hasil menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan, dengan 23 siswa mencapai KKM dan rata-rata nilai kreativitas 81,27 serta rata-rata nilai kemampuan menulis 81. Penerapan media kartu cerita terbukti efektif dalam membantu siswa merencanakan dan menyusun cerita dengan lebih terstruktur, serta merangsang imajinasi mereka. Meskipun ada kemajuan, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam mengembangkan ide dan menyusun struktur cerita yang lebih baik, terutama dalam hal penggunaan bahasa dan penggambaran karakter.

Penerapan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan media kartu cerita terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis cerpen siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT, yang mengedepankan permainan dan kolaborasi kelompok, bersama dengan penggunaan media kartu cerita, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk menulis cerpen dengan lebih baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Wellek dan Werren 1956 yang dikutip (dalam Tarsinih 2018), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model ini tidak hanya membantu siswa memahami struktur dan teknik penulisan cerpen, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mengembangkan ide serta lebih percaya diri dalam mengekspresikan gagasan mereka secara tertulis. Selain itu, menurut Patel (2019), model *Teams-Games-Tournament* (TGT) juga mendorong siswa untuk

terlibat secara aktif dengan cara menyampaikan ide-ide kepada kelompok dan membantu teman-teman mereka ketika mengalami kesulitan atau terjebak dalam satu pemikiran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Keberhasilan model ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan yang lebih luas, serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu cerita secara signifikan meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI-D di SMA Negeri 4 Blitar. Sebelum penerapan model ini, hanya 4 dari 32 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai kreativitas 47,61 dan rata-rata nilai kemampuan menulis 47,38. Namun, setelah penerapan model TGT pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 10 siswa dengan rata-rata nilai kreativitas 70,82 dan rata-rata nilai kemampuan menulis 70,75. Pada siklus II, peningkatan lebih lanjut terlihat dengan 23 siswa mencapai KKM dan rata-rata nilai kreativitas 81,27 serta rata-rata nilai kemampuan menulis 81.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis media dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam menulis, serta membantu mereka dalam mengembangkan ide-ide kreatif. Meskipun terdapat kemajuan yang signifikan, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam mengembangkan ide dan menyusun struktur cerita yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan model TGT dengan media kartu cerita

tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang didapatkan pada penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Cerita Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 4 Blitar ini maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis kepada berbagai pihak. Saran pertama diberikan kepada pembaca untuk dapat menggunakan hasil dari kebutuhan pembelajaran inovatif berbasis digital pada penulisan karya sastra siswa sekolah menengah.

Saran secara khusus diberikan kepada beberapa pihak. Bagi guru Bahasa Indonesia melihat permasalahan yang terjadi di lingkungan pendidikan seperti yang ditemukan pada penelitian ini, maka hendaknya guru Bahasa Indonesia juga dapat menyetarakan pembelajaran dengan ledakan teknologi. Guru dapat menerapkan pembelajaran lain yang lebih inovatif dengan memodifikasi pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini. Bagi sekolah saran yang penulis berikan adalah memberi siswa wadah untuk berkreasi sesuai dengan bidang minatnya masing-masing. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini adalah tidak adanya optimalisasi penggunaan teknologi yang ada sehingga demikian perlu adanya fasilitas dari sekolah untuk memaksimalkan sarana dan prasarana yang telah ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang (FKIP Unisma) atas fasilitas, sumber daya, serta kesempatan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. dan Ibu Dr. Ari Ambarwati, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, dukungan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan karya ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada keluarga, teman, dan kolega atas segala bentuk dukungan, semangat, serta motivasi yang diberikan. Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan dan kelancaran yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ekologi sastra dan bermanfaat bagi para akademisi serta pembaca yang tertarik pada studi sastra dan lingkungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ambarwati, A. (2017). Preferensi Bentuk Cerita Pendek Humor Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3, 123–134. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.21542>
- Aulyawati, R. A., & Sujadi, A. A. (2016). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii C Smp N 2 Sanden, Bantul. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3), 419–426. <https://doi.org/10.30738/.v4i3.440>
- Astutik, Y. P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Siswa Kelas XI-D3 SMA Negeri 9 Surabaya. *Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 147–155. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.21542>
- Batrisyia, A. A. R. N., & Rizal, M. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Teks Hikayat pada Siswa Kelas X SMA. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 11(1), 109. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.21542>
- Cinta Asih 1, Burhan Eko Purwanto 2, Tri Mulyono, 3. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS APLIKASI CANVA TERINTEGRASI FLIPBOOK UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 14(April), 28–36. <https://doi.org/10.30595/mtf.v11i1.21542>
- Crisvin., Asbari, M., & Chiam, J. V. (2023). Innovate to Liberate: Akselerasi Kreativitas Siswa dalam Pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 8–12. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematikan Dan Pendidikan Matematika*, 1(5),

224–236.

- Inajati, A. S. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Of Student Research (JSR)*, 1(1), 1–6.
- Jatiwuni, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Metode Latihan (Drill) Improving Beginning Writing Skills Through Drill Methods. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 21, 26–33.
- Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(3), 401–409.
<https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.228>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1.
<https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Puspitasari, A. C. D. D. (2017). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Cerpen (Studi Korelasional pada Siswa SMA Negeri 39 Jakarta). *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 249–258. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1180>
- Raya, U. P., Widya, U., & Klaten, D. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Sadwika, I. N., Liska, L., & Astawan, N. (2024). 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. *SANDIBASA II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 92–100.

- Syawaly, A. M., & Hayun, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.10-16>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Wulandari, M. R., & Lestari, K. E. (2022). Analisis Dampak Kecemasan Matematis Siswa Terhadap Kemampuan Sintesis Matematika. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 74–83.
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1222>
- Yuwono, G. R., Sunarno, W., & Aminah, N. S. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Analitis Pada Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Ranah Pengetahuan. *Edusains*, 12(1), 106–112.
<https://doi.org/10.15408/es.v12i1.11659>
- Zainab, I., Jaya, G. B., & Artini, L. P. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik Melalui Whatsapp Diary Writing. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 60–68.
<https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39082>

