

Pengaruh Model Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Pertanyaan terhadap Kemampuan Membaca Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 8 Kediri

Dendy Pramizza Adi Nugraha
Universitas Trunodjoyo Madura
E-mail: 190621100047@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini berawal dari temuan bahwa kemampuan siswa dalam membaca teks cerpen masih rendah. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran masih dominan terfokus pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI SMAN 8 Kediri. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-test* kelas eksperimen sebesar 60,8 meningkat menjadi 86,75 pada saat *posttest*. Nilai kelas kontrol mengalami peningkatan dari 65,4 menjadi 75,5. Uji-t pada taraf signifikansi 0,05 menghasilkan nilai *t hitung* (14,003) lebih besar daripada *t tabel* (2,093), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan kartu pertanyaan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam membaca teks cerpen.

Kata Kunci: Kemampuan membaca, teks cerpen, *Teams Game Tournament*, kartu pertanyaan

Abstract: This research originates from the finding that students still struggle to read a short stories. The difficulty mainly occurs because the learning process is dominated by teacher-centered instruction, resulting in limited student participation and learning engagement. Therefore, this study aims to examine the effect of applying the cooperative learning model *Teams Games Tournament (TGT)* supported by question cards on the ability to read short story texts of Grade XI students at SMAN 8 Kediri. The study adopted a quantitative approach using a *Quasi-Experimental Design* with a *Nonequivalent Control Group* model. The results revealed that the average score of the experimental class increased from 60.8 in the *Pre-test* to 86.75 in the *posttest*. Meanwhile, the control class showed an improvement from 65.4 to 75.5. Hypothesis testing using the t-test at the 0.05 significance level showed that the *t-calculated* value (14.003) exceeded the *t-table* value (2.093), indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. These findings confirm that the implementation of the TGT model assisted by question cards has a significant positive effect on students' ability to read short story texts.

Key words: reading ability, short story text, *Teams Game Tournament*, question card

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulis. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan memahami dan membaca teks sastra, khususnya teks cerpen. Cerpen sebagai salah satu bentuk karya sastra mengandung unsur-unsur pembangun yang meliputi tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut

pandang, amanat, serta gaya bahasa. Kemampuan membaca unsur-unsur tersebut tidak hanya menuntut pemahaman bacaan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Namun, pada kenyataannya, kemampuan siswa dalam membaca unsur pembangun teks cerpen masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menjelaskan unsur-unsur pembangun cerpen secara tepat dan mendalam. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi analisis teks cerpen. Selain itu, siswa cenderung hanya menghafal pengertian unsur cerpen tanpa mampu menerapkannya dalam kegiatan analisis teks secara utuh.

Rendahnya kemampuan membaca teks cerpen tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individu yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Guru lebih banyak berperan sebagai pusat informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengemukakan pendapatnya dalam pembelajaran sastra.

Selain itu, pembelajaran sastra sering dianggap membosankan oleh siswa karena kurangnya variasi model dan media pembelajaran. Materi cerpen yang seharusnya dapat menjadi sarana untuk mengembangkan imajinasi dan daya pikir justru dipandang sebagai materi yang sulit dan monoton. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar, khususnya dalam kemampuan membaca teks cerpen.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menekankan kerja sama dalam kelompok, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan permainan dan turnamen akademik. Dengan model ini, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling membantu dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran TGT diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok dan turnamen, siswa terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik agar dapat berkontribusi dalam kelompoknya. Selain itu, suasana kompetisi yang sehat dapat menumbuhkan semangat belajar dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Abidin (dalam Nursyifah, 2019:813) mengatakan bahwa model pembelajaran mengharuskan peserta didik melakukan penyelidikan, penelusuran, penelitian, pencarian, bereksplorasi, dan eksperimen. Dengan demikian, keberadaan model pembelajaran yang aktif, konstruktif, dan berfokus pada siswa menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kemampuan membaca teks cerpen di kelas.

Agar penerapan model TGT lebih optimal, diperlukan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar siswa. Salah satu media yang dapat

digunakan adalah kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan berisi soal-soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, dalam hal ini unsur pembangun teks cerpen. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang dipelajari, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mempermudah siswa dalam memahami dan membaca isi cerpen.

Penggunaan kartu pertanyaan dalam pembelajaran cerpen memungkinkan siswa untuk berlatih membaca teks secara bertahap dan sistematis. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dapat mengarahkan siswa untuk menemukan unsur pembangun cerpen dengan lebih mudah. Selain itu, kartu pertanyaan dapat digunakan dalam kegiatan permainan dan turnamen pada model TGT sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan dipandang sebagai salah satu alternatif yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI SMA. Melalui model dan media tersebut, diharapkan siswa dapat belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta mampu memahami dan membaca teks cerpen dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Penetapan jenis penelitian *quasi eksperimen* ini dengan alasan bahwa penelitian ini berupa penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian. Manusia tidak ada yang sama dan bersifat labil. Oleh karena itu, variabel asing yang mempengaruhi perlakuan tidak bisa dikontrol secara ketat.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* ialah desain yang tidak memilih dengan acak kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok dengan mendapatkan perlakuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* berbantuan kartu, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak mendapatkan perlakuan khusus melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* berbantuan kartu saat kegiatan belajar berlangsung. Sebuah perlakuan diberikan untuk melakukan penentuan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu pertanyaan memengaruhi kemampuan membaca teks cerpen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai moral dalam sebuah karya sastra sangat beragam. Oleh sebab itu, Hasil keterampilan siswa sebelum membaca unsur pembangun teks cerpen dapat diketahui setelah siswa melakukan *pre-test*. *Pre-test* diberikan pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui keterampilan membaca unsur pembangun teks cerpen siswa sebelum

penerapan Model *Teams Game Tournament* Berbantuan Kartu. *Pre-test* menggunakan soal yang berisikan pertanyaan untuk membaca teks cerpen yang sudah disediakan berdasarkan pemahaman yang dimiliki sebelum penerapan Model *Teams Game Tournament* Berbantuan Kartu. Nilai KKTP mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu 75. Namun nilai rata-rata yang didapatkan kedua kelompok masih berada di bawah nilai KKTP. Adapun *Pre-test* kedua kelompok tersebut mendapatkan hasil berbeda. Nilai rata-rata *Pre-test* kelompok eksperimen adalah 60,8 sedangkan *Pre-test* kelompok kontrol adalah 65,4. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat diambil kesimpulan kemampuan membaca teks cerpen siswa kelas XI SMAN 8 Kediri masih rendah.

Hasil analisis instrumen pada penelitian ini terdiri dari hasil validasi modul pembelajaran kelompok kontrol dan eksperimen memperoleh jumlah presentase sebesar 73,95%, hasil validasi tes unjuk kerja (LKPD) kelompok kontrol dan eksperimen memperoleh jumlah presentase sebesar 78,75%. Instrumen tersebut telah mendapat validasi dari dua validator ahli. Validator pertama (V1), yaitu Ibu Afiyah Nur Kayati, S.Pd., M.Pd. dosen ahli program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Trunojoyo Madura. Validator (V2), yaitu Ibu Naelur Rohmah, M.Pd. dosen ahli program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Trunojoyo Madura.

Setelah melakukan validitas instrumen dengan dua dosen ahli, langkah selanjutnya ialah instrumen diuji cobakan satu kali pertemuan di SMA 8 Kediri pada kelas XI IPA 2 SMAN 8 Kediri. Uji coba instrumen digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan merupakan instrumen yang layak untuk digunakan atau tidak untuk mengukur kemampuan siswa di kelas dengan menggunakan uji validitas. Uji validitas penelitian ini diukur memakai rumus korelasi *product moment* dengan simpulan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen yang digunakan valid, tetapi jika hasilnya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen yang digunakan tidak valid. Tema 0,821 > 0,444, Alur 0,731 > 0,444, Sudut Pandang 0,679 > 0,444, Latar 0,806 > 0,444, Tokoh dan Penokohan 0,830 > 0,444, Gaya Bahasa 0,658 > 0,444, Amanat 0,512 > 0,444. Berdasarkan uji validitas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau dapat dikatakan bahwa tujuh aspek penilaian membaca teks cerpen dikatakan valid.

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk menguji tujuh aspek penilaian yang telah diuji cobakan kevalidannya menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*. instrumen yang digunakan dikatakan koefisien jika nilai reliabilitas (r_{11}) > nilai koefisien reliabilitas 0,60 (*sufficient reliability*). Hasil uji reliabilitas yang telah dilaksanakan diperoleh hasil $r_{11} 0,791 >$ nilai koefisien reliabilitas 0,60. Oleh karena itu instrumen tes dalam penelitian ini dikatakan reliabel serta layak digunakan dalam penelitian.

Pembahasan

Kemampuan membaca teks cerpen tidak hanya dapat dilihat berdasarkan hasil *pretest*, tetapi dapat juga dilihat dari hasil *posttest*. Berbeda dengan *pretest*, *posttest* ini dilakukan guna mengetahui kemampuan membaca teks cerpen sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Perlakuan yang diberikan kepada siswa kelompok kontrol ialah perlakuan yang menerapkan model pembelajaran yang umum dipakai oleh guru bahasa Indonesia, yaitu *Discovery Learning*. Sedangkan perlakuan yang diberikan di kelompok

eksperimen menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan kartu pertanyaan. Hasil *posttest* kedua kelompok mengalami peningkatan dari hasil *pretest*. Hasil *posttest* kelompok kontrol dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 12 dengan presentase 75,5%, kemudian untuk siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Lebih meningkat dibandingkan kelompok kontrol, rata-rata yang diperoleh oleh kelompok eksperimen yaitu 86,75% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 20 dan tidak ada siswa yang tidak tuntas.

Sesuai taraf yang dinyatakan pada uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* bahwa $D_{hitung} < D_{tabel}$ maka dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut diperoleh data *Pre-test* kelompok eksperimen $D_{hitung} (0,212) < D_{tabel} (0,294)$ dan data *posttest* kelompok eksperimen $D_{hitung} (0,214) < D_{tabel} (0,294)$ sehingga dinyatakan data berdistribusi normal. Untuk hasil uji normalitas data *Pre-test* kelompok kontrol diperoleh $D_{hitung} (0,275) < D_{tabel} (0,294)$ dan data *posttest* kelompok kontrol $D_{hitung} (0,247) < D_{tabel} (0,294)$ sehingga dinyatakan data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas tersebut menyatakan bahwa data yang diperoleh pada penelitian ini berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil uji homogenitas untuk data *Pre-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} (1,43) < F_{tabel} (2,15)$. Sementara itu berdasarkan Tabel 4.10, hasil uji homogenitas untuk data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} (1,42) < F_{tabel} (2,15)$. Dengan demikian, sesuai dengan ketentuan uji homogenitas yang berlaku, dapat disimpulkan bahwa data *Pre-test* dan *posttest* dari kedua kelompok bersifat homogen atau memiliki ragam yang serupa.

Uji hipotesis dilaksanakan guna menjawab rumusan hipotesis penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil uji T tersebut, diperoleh $T_{hitung} (14,003) > T_{tabel} (2,093)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan Model *Teams Game Tournament* berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen pada siswa kelas XI SMAN 8 Kediri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, kemampuan membaca unsur pembangun teks cerpen siswa kelas XI SMAN 8 Kediri mengalami perubahan yang signifikan, terlihat dari nilai rata-rata *Pre-test* dan *posttest*. Kelas eksperimen mengalami kenaikan rata-rata dari 60,8 menjadi 86,75, sedangkan kelas kontrol dari 65,4 menjadi 75,5. Uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal yaitu semua $D_{hitung} < D_{tabel}$, dan homogen yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$, baik pada *Pre-test* maupun *posttest*. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan pada penelitian ini, yaitu mempertanyakan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan membaca teks cerpen siswa kelas XI SMAN 8 Kediri, maka hal tersebut dapat dijawab melalui analisis uji-t yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil uji-t pada *Pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen dengan

taraf signifikan untuk dua sisi sebesar 0,05, diperoleh thitung sebesar 14,003 dan ttabel sebesar 2,093. Maka sesuai dengan kaidah pengujian hipotesis yang telah ditentukan jika thitung > ttabel ($14,003 > 2,093$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan kartu pertanyaan terhadap kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerpen siswa kelas XI SMAN 8 Kediri

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tim jurnal Lestari yang sudah berkenan menerima artikel kami yang belum sempurna dan masih banyak kekurangan, dan terima kasih kepada kampus Universitas Trunojoyo Madura, penulis merupakan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Trunojoyo Madura.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- AR, Syamsuddin & Vismaia Damaiani. (2015). *Metode penelitian pendidikan bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Darminto, Dwi Prastowo & Rifka Julianty. (2002). *Analisis Laporan Keuangan : Konsep dan Manfaat, AMP-YKPN*. Yogyakarta.
- Gagne. (2014). *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- H.B. Jassin. (1985). *Kesusasteraan Indonesia Modern dalam Kritik dan Esei IV*. Jakarta: PT Gramedia.
- H.B. Jassin. (2003). *Ensiklopedia Sastra Indonesia Modern*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Herdiansyah, Haris. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Komaruddin. (2001). *Ensiklopedia Manajemen, Edisi ke 5*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Merti, N. D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal of Education Action Research*, 4(3), 315-321.
- Nangcik. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Hasil Pengamatan Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Educatio Volume 7, No. 4*, Hal.1835-1841.
- Nasution, M.Nur. (2015). *Manajemen Mutu Terpadu (Total Quality Management)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ngatiyem. (2013). *Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi, Program Studi Pendidikan

- Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Purwanti. (2013). *Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Penerapan TGT Berbantuan Animasi Grafis Pada Materi Pecahan Kelas IV. Skripsi, Program Studi pendidikan Matematika FPMIPA Universitas Negeri Semarang.*
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto. (2015). *Perkembangan anak usia dini.* Jakarta: Depdiknas.
- Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran (A. Kasamana (ed.)).* Bandung: Cv. Alfabeta.
- Silberman, Melvin. L. (2006). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung: Nusa Media dan Nuasa.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran.* Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar.* Jakarta: Prenada Media
- Taniredja, Tukiran, dkk. (2014). *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: Alfabeta
- Udin S. Winataputra. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan Pemrolehan dan Pembelajaran Bahasa pada Siswa Disleksia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dengan Menggunakan Media Pembelajaran berbasis Quiz. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan, vol 7, no. 1*, Hal. 71-82