

**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN EDUCANDY TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA
TEKS CERPEN PADA SISWA KELAS XI SMA PGRI 1 SUBANG**

**THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL
ASSISTED BY EDUCANDY ON SHORT STORY TEXT READING SKILLS
OF GRADE XI STUDENTS OF SMA PGRI 1 SUBANG**

Lestari^{1*}, Desti Kusmayanti², Irpan Maulana³

Universitas Mandiri Subang^{1,3}, Politeknik Negeri Subang², Indonesia^{1,2,3}

ajalestari782@gmail.com¹, dkusmayanti89@gmail.com²,
irpanmaulana@universitasmandiri.ac.id³

*penulis korespondensi

| Info Artikel | ABSTRAK |
|--|--|
| Sejarah artikel: Diterima: 01 Oktober 2025 Direvisi: 07 Januari 2026 Disetujui: 23 Januari 2026 | Rendahnya keterampilan membaca teks cerita pendek siswa yang ditunjukkan oleh kurangnya minat membaca dan ketidakmampuan mereka memahami struktur, unsur intrinsik dan ekstrinsik, serta kaidak kebahasaan cerita pendek merupakan hal yang mendorong penelitian ini. Desain penelitian ini adalah quasi eksperimental dan menggunakan metodologi kuantitatif. Sebanyak 62 siswa menjadi sampel penelitian, 31 di kelas eksperimen, yang menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan bantuan <i>educandy</i> , dan 31 di kelompok kontrol, yang menggunakan metode ceramah. Dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi) dibandingkan dengan 0,46 (kategori sedang) untuk kelas kontrol, temuan penelitian ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam keterampilan membaca cerita pendek kelas eksperimen. Kelompok eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ pada hasil Uji Mann Whitney. Oleh karena itu, telah dibuktikan bahwa model tgt, dengan bantuan <i>educandy</i> , berhasil meningkatkan terampilan membaca cerita pendek siswa. |
| Article Info | ABSTRACT |
| Article history: Received: 01 October 2025 Revised: 07 January 2026 Accepted: 23 January 2026 | The low reading skills of students' short story texts, indicated by their lack of interest in reading and their inability to understand the structure, intrinsic and extrinsic elements, and linguistic rules of short stories, are the driving force behind this research. This research design is quasi-experimental and uses quantitative methodology. A total of 62 students became the research sample, 31 in the experimental class, which used the tgt model with the help of <i>educandy</i> , and 31 in the control group, which used the lecture method. With an average N-Gain of 0.72 (high category) compared to 0.46 (medium category) for the control class, the findings of this study indicate a significant increase in the short story reading skills of the experimental class. The experimental and control groups differ significantly, as indicated by a significance value of $0.000 < 0.05$ in the Mann Whitney Test results. Therefore, it has been proven that the tgt model, with the help of <i>educandy</i> , successfully improves students' short story reading skills. |
| Keyword: <i>Influence, Teams Games Tournament (TGT), Educandy, Reading Skills, Short Story Text</i> | |

PENDAHULUAN

Pembelajaran dimaknai sebagai kegiatan yang disusun secara sistematis melalui hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik yang diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran tertentu (Octavia, 2020). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik serta pendidik terlibat sepanjang kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas. Guru dan murid berkomunikasi dua arah selama proses ini. Selain mentransfer pengetahuan, guru juga membantu murid memahami dan memperluas pengetahuan mereka. Para siswa diminta untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Kolaborasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran ini. Meskipun memiliki tujuan yang berbeda, model, teknik, dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam bagaimana proses pengajaran serta pembelajaran bahasa Indonesia. Seorang pengajar bahasa Indonesia perlu cermat dalam memilih komponen pembelajaran yang melengkapi materi yang diajarkan.

Komponen utama dalam proses pengajaran yang dapat diimplementasikan pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran. Di antara berbagai pilihan, model pembelajaran kooperatif menjadi pilihan yang sesuai untuk pembelajaran bahasa, dengan penekanan pada kolaborasi kelompok guna mencapai target belajar yang melibatkan partisipasi aktif. Menurut Rusman (2014) model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan belajar yang di mana siswa dengan beragam kemampuan belajar bersama dan membentuk tim, agar saling

mendukung serta bekerja sama untuk lebih memahami materi pelajaran. Arends menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang membantu pengembangan pengetahuan dan sikap kehidupan sosial siswa (Simamora, dkk., 2024). Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan menjadi lebih termotivasi serta produktif dengan bekerja dalam kelompok. Oleh karena itu, Pendekatan pembelajaran kooperatif dimaksudkan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, lebih bertanggung jawab, berkolaborasi dengan kelompok, serta memahami materi bahasa Indonesia secara lebih efektif.

Model pembelajaran kooperatif yang ang dapat diterapkan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan kolaborasi tim dengan lemen permainan yang dipadukan dengan kegiatan pertandingan. Diharapkan model tersebut dapat mendukung ondisi pembelajaran yang mendorong keaktifan, kompetitif serta menghadirkan pengalaman belajar yang mengasyikan. Model TGT dikategorikan sebagai model pembelajaran kooperatif yang mengorganisasi siswa dalam kelompok beragam guna mendorong proses belajar melalui interaksi diskusi dan permainan edukatif (Kusmayanti, 2025). Diharapkan model ini dapat mendukung iklim pembelajaran yang dinamis, kompetitif dan menggembirakan. Menurut Slavin dalam Hariyanto (2019) TGT merupakan sebuah pendekatan inovatif yang dirancang untuk mendukung siswa dalam meninjau ulang, serta menguasai isi pelajaran melalui aktivitas permainan kelompok yang mudah dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Kegiatan

pembelajaran biasanya dimulai dengan penjelasan materi, dilanjutkan diskusi kelompok, lalu permainan, dan diakhiri dengan turnamen. Setiap siswa mendapat peluang untuk terlibat aktif. Sedangkan menurut Rusman (2014) TGT termasuk dalam kategori strategi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dibagi menjadi tim beranggotakan 5 hingga 6 individu dengan variasi kemampuan, gender, serta latar belakang etnis. Dengan adanya keberagaman anggota kelompok, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta memperkaya pemahaman mereka terhadap materi melalui berbagai sudut pandang yang ada. Dapat disimpulkan model TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana peserta didik berkolaborasi dalam kelompok heterogen dalam belajar melalui diskusi dan permainan. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif berbasis teknologi model ini mampu dipadukan dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.

Salah satu media yang mampu dikombinasikan dengan model TGT, yaitu *educandy*. *Educandy* adalah media pembelajaran *game* edukasi berbasis teknologi. Hamidah dan Anggraeni (2024) mendefinisikan *educandy* sebagai platform berbasis web untuk permainan edukatif yang bertujuan guna menunjang terciptanya lingkungan pembelajaran menyenangkan dan aktif. Hamidah dan Anggraeni (2024) juga menyatakan terdapat beberapa jenis permainan yang dapat dibuat dengan *Educandy*, yaitu kuis (*Quiz*), teka-teki (*Puzzle*), kartu flash (*Flashcard*), kata benda tersembunyi (*Word Search*), mengurutkan kata (*Word Sorting*),

menjodohkan (*Matching*), kategori (*Category*), dan *Drag and Drop*. Daruwati, dkk. (2024) juga mengemukakan bahwa *educandy* adalah aplikasi *edugame* yang erkontribusi dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik pada kegiatan belajar melalui cara yang menyenangkan, sehingga mengurangi rasa jemu saat pembelajaran. Dengan adanya *educandy* ini, diharapkan dapat membantu pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu dalam pembelajaran membaca teks cerpen.

Kemampuan membaca adalah keterampilan mendasar yang perlu dipahami oleh setiap orang guna memperoleh pemahaman serta menerima informasi dari teks tertulis. Sebagaimana dijelaskan oleh Tarigan (2015), kegiatan membaca pada dasarnya melibatkan upaya untuk menangkap maksud yang hendak disampaikan pengarang melalui ungkapan atau bentuk bahasa yang tertulis.. Pendapat lain disampaikan, menurut Tampubolon dalam Arifa (2017) membaca adalah suatu hal yang dianggap sebagai aktivitas atau metode untuk membangun daya nalar. Dengan membaca seseorang tidak hanya menerima pesan yang disampaikan, tetapi juga seseorang dapat berpikir kritis untuk memahami, menganalisis, dan menilai pesan yang disampaikan penulis.

Dalam capaian pembelajaran membaca cerpen, siswa diharapkan mampu memahami isi bacaan secara cermat, termasuk memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita. Keterampilan ini merupakan bagian dari membaca intensif, yaitu membaca secara teliti dan mendalam untuk memahami isi teks. Tarigan (2015) menegaskan membaca intensif adalah kegiatan membaca yang dilakukan

selama jam pelajaran dikelas. Hal ini karena agar peserta didik dapat berkonsentrasi memahami isi bacaan, membaca intensif membutuhkan pengawasan dan lingkungan belajar yang mendukung. Melalui kegiatan membaca intensif, siswa diharapkan dapat menentukan, alur, tokoh, latar, serta pesan moral dalam cerpen, sehingga kemampuan berpikir kritis dan apresiasi sastra. Namun pada kenyataannya, keterampilan membaca peserta didik di Indonesia tingkatnya masih relatif terbatas. Selaras dengan, Safutri dkk (2025) mengatakan sebagian besar siswa di Indonesia hanya mampu memahami teks yang paling sederhana dan kesulitan dalam memahami informasi yang lebih kompleks. Purnamaningrum, dkk. (2023) juga menyatakan bahwa kurangnya sumber belajar yang inovatif dan proses pembelajaran yang membosankan menjadi penyebab rendahnya keterampilan membaca siswa. Sejalan dengan itu, Ashadi dan Harahap (2019) menekankan pentingnya menciptakan lingkungan membaca yang menyenangkan dan membahagiakan dengan membantu siswa ingin membaca lebih banyak. Banyak siswa berpikir membaca itu tidak menarik. Maka guru harus menerapkan pendekatan yang variatif dan inovatif, serta menciptakan lingkungan belajar yang menjadikan membaca sebagai kebiasaan yang menyenangkan.

Teks cerpen adalah teks naratif yang menyajikan kisah fiksi dalam bentuk ringkas. Menurut Arifa (2017) cerpen adalah cerita yang fokus pada tokoh sentral dan konflik utama yang paling dominan, dengan jumlah karakter, alur cerita, serta latar yang relatif terbatas. Ramadhan (2022) juga mengemukakan bahwa cerpen adalah

prosa fiksi singkat yang berfokus pada satu tokoh dan situasi tertentu yang akan ada pada puncak masalah (klimaks) serta penyelesaiannya, biasanya cerpen terdiri 500-5.000 kata. Maka dari itu, pembaca dapat menyelesaiannya dengan satu kali baca. Dapat disimpulkan, teks cerpen adalah teks narasi fiksi singkat yang berfokus pada satu tokoh dan situasi tertentu dengan jumlah kata yang terbatas.

Berdasarkan temuan dari wawancara dengan guru bahasa Indonesia di kelas XI, menuturkan terdapat permasalahan pembelajaran dalam keterampilan membaca teks cerpen. Meskipun siswa menunjukkan antusiasme yang baik, guru masih menemukan siswa yang kesulitan memahami isi bacaan cerita pendek. Permasalahan ini berkaitan erat dengan rendahnya minat membaca siswa. Guru juga mengidentifikasi bahwa aspek kebahasaan, seperti kaidah kebahasaan cerpen menjadi bagian yang paling sulit dipahami siswa. Ia juga menuturkan bahwa pernah menerapkan model TGT dan dinilai cukup baik untuk pembelajaran. Selain itu, guru belum pernah menerapkan *educandy* sebagai media pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan strategi pola pembelajaran yang lebih kreatif dan atraktif guna memperdalam pemahaman peserta didik dalam teks cerpen.

Model TGT sangat efektif untuk membantu siswa belajar lebih baik berdasarkan penelitian sebelumnya. Kajian ini dilaksanakan oleh Yayuk Pundi Astutik dengan judul “Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Kelas XI-D3 SMA Negeri 9 Surabaya” studi ini

dirancang untuk membantu siswa lebih memahami bagian-bagian penting yang membentuk sebuah cerita pendek. Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai ujian peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menyarankan penggunaan model TGT sebagai metode pengajaran yang efektif dan menilai cerpen sebagai sarana yang efektif untuk melatih dan mengasah keterampilan analitis peserta didik.

METODE

Metodologi penelitian ini bersifat kuantitatif dan menggunakan pendekatan quasi eksperimental kelompok kontrol non-equivalen. Kelas XI-1, kelas eksperimen yang menerima perlakuan model TGT dengan bantuan dari *educandy*, dan kelas XI-2, kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, menjadi sampel penelitian. Soal pilihan ganda digunakan sebagai instrumen tes penelitian karena dianggap sebagai cara yang objektif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap kaidah kebahasaan, unsur intrinsik dan ekstrinsik, serta struktur cerita pendek. Tes ini diberikan sebelum dan sesudah tes untuk mengukur perkembangan keterampilan siswa. Instrumen tes diuji melalui validitas isi (*content validity*) dengan teknik *expert judgment* oleh ahli di bidangnya sehingga setiap butir soal sesuai dengan indikator yang diukur.

Metode pengumpulan data dalam studi ini tes untuk mengukur hasil belajar sebagai alat utama. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yang menunjukkan prestasi

belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran yang menjadi fokus kajian. Data diolah memakai uji normalitas serta homogenitas sebagai prasyarat, diikuti oleh uji N-Gain untuk mengukur model TGT berbantuan *educandy* terhadap keterampilan membaca cerita pendek dan analisis pengujian hipotesis dirumuskan untuk menilai apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan yang telah direncanakan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *educandy* telah berlangsung sesuai dengan sintaks pembelajaran. Setiap tahap, mulai dari persiapan pembelajaran, pembentukan kelompok heterogen, kegiatan belajar kelompok, pelaksanaan turnamen akademik, hingga pemberian penghargaan, terlaksana secara sistematis tanpa adanya penyimpangan yang signifikan. Kesesuaian antara rancangan dan pelaksanaan pembelajaran ini menjadi dasar dalam menganalisis hasil penelitian yang diperoleh.

Selanjutnya, temuan penelitian mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam capaian keterampilan membaca teks cerpen pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, nilai *pretest* berada pada rata-rata 44,64. Setelah penerapan model TGT berbantuan *educandy*, nilai *posttest* meningkat secara signifikan dengan rata-rata 83,93 dan total skor 2602. Di sisi lain, kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,74.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

| Kelompok | Nilai |
|-----------------|---------|
| <i>Pretest</i> | 1 44,54 |
| Mean | 2 48,74 |
| <i>Posttest</i> | 1 83,93 |
| Mean | 2 71,54 |
| Median | 1 40 |
| <i>Pre</i> | 2 47 |
| Median | 1 87 |
| <i>Post</i> | 2 73 |
| Std. Dev | 1 12,95 |
| <i>Pre</i> | 2 1368 |
| Std. Dev | 1 11,27 |
| <i>Post</i> | 2 12,65 |

Kelas eksperimen yang diberi *treatment* model TGT dengan bantuan *educandy* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sejalan dengan Astutik (2019), menyatakan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan kemampuan menganalisis unsur instrinsik cerita pendek. Minat baca yang rendah dan kesulitan memahami struktur dan kaidah kebahasaan cerita pendek dapat diatasi secara efektif dengan menggabungkan model kooperatif dengan media digital berbasis permainan. Analisis statistik dilanjutkan, menggunakan uji normalitas.

Tabel 2. Uji Normalitas
Test of Normality

| | Sig. Shapiro-Wilk |
|-----------------|-------------------|
| <i>Pretest</i> | .233 |
| Eksperimen | |
| <i>Posttest</i> | .006 |
| Eksperimen | |
| <i>Pretest</i> | .296 |
| Kontrol | |

| | |
|-----------------|------|
| <i>Posttest</i> | .129 |
| Kontrol | |

Karena ukuran sampel <50, kami memakai uji Shapiro-Wilk untuk menganalisis data. Hasilnya menunjukkan bahwa *pretest* eksperimen memiliki nilai 0,233, *pretest* kontrol memiliki nilai 0,296, dan *posttest* kontrol memiliki nilai 0,129, yang semuanya mengikuti distribusi normal. Namun, *posttest* eksperimen memiliki nilai 0,006, yang tidak mengikuti distribusi normal karena nilai signifikansinya rendah, nilai *Sig.* < .05.

Uji homogenitas untuk mengevaluasi komparabilitas varians antar kelompok merupakan langkah selanjutnya dalam studi statistik. Uji homogenitas dilakukan untuk memeriksa apakah data tersebut konsisten atau seragam.

Tabel 3. Uji Homogenitas

| Levene Statistic | | | |
|------------------|-----|-----|------|
| F | df1 | df2 | p |
| 1.442 | 1 | 60 | .235 |

Data memiliki varians homogen, karena nilai *sig.* .235 > .05. Tetapi hasil uji normalitas mengungkapkan bahwa data tidak mengikuti pola distribusi normal. Untuk itu uji statistik dilanjutkan menggunakan Uji *Mann Whitney*, karena salah satu prasyarat analisis parametrik (normalitas) tidak terpenuhi. Menurut Priyatno (2016), uji *Mann-Whitney* diterapkan apabila data tidak memenuhi kriteria distribusi normal.

Tabel 4. Uji Hipotesis
Test Statistic^a

| | |
|-------------------------------|---------|
| <i>Mann-Whitney U</i> | 213.000 |
| <i>Wilcoxon W</i> | 709.000 |
| Z | -3.780 |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> | .000 |

Berdasarkan hasil analisis statistik memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $.000 < .05$. Maka dapat dikatakan, hipotesis dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji N-Gain digunakan dalam analisis statistik selanjutnya. Untuk mengetahui apakah penggunaan model ttt dengan *educandy* sebagai alat bantu pembelajaran memberikan pengaruh atau tidak.

Tabel 5. Uji N-Gain

| Kelas | N | Mean N-Gain | Kategori |
|------------|----|-------------|----------|
| Eksperimen | 31 | .72 | Tinggi |
| Kontrol | 32 | .46 | Sedang |

Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata N-Gain kelas eksperimen mencapai 0,72 pada kemampuan membaca cerita pendek sehingga tergolong tinggi. Sementara itu, kelas kontrol menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,46, yang masuk dalam kategori sedang. Perbedaan kategori ini memperlihatkan bahwa kelas eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam hal membaca.

Perbedaan Hasil Belajar dalam Keterampilan Membaca Teks cerpen

Perbedaan pencapaian hasil belajar keterampilan membaca teks cerpen pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji memakai uji Mann-Whitney setelah data dinyatakan memenuhi persyaratan analisis. Hasil pengujian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga

hipotesis penelitian dinyatakan diterima.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT yang didukung oleh media *educandy*, lebih efektif daripada metode ceramah. Temuan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menyoroti peran penting partisipasi aktif siswa dalam mengembangkan pemahaman melalui interaksi sosial dan aktivitas belajar yang bermakna. Dalam konteks belajar membaca cerita pendek, peserta didik tidak sekadar diharapkan mampu menangkap makna teks secara individual, selain itu untuk memproses informasi melalui diskusi dan kegiatan kolaboratif.

Meskipun materi pembelajaran yang disampaika untuk kedua kelas sama, peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat pemahaman lebih baik terhadap teks cerita pendek. Penggunaan media *educandy* memungkinkan materi disajikan dalam bentuk aktivitas permainan yang menuntut respons cepat, ketepatan, dan pemahaman isi bacaan. Melalui soal-soal interaktif, siswa diarahkan untuk mengenali unsur-unsur intrinsik cerpen secara bertahap, seperti tokoh, alur, latar, dan amanat. Proses ini membantu siswa memahami struktur cerita secara lebih sistematis, sehingga isi bacaan menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, suasana pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan kompetitif secara sehat menstimulasi peserta didik agar berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok dan melakukan pertukaran gagasan satu sama lain dan melengkapi pemahaman sebelum mengikuti turnamen sehingga proses membaca tidak berhenti pada aktivitas memahami teks, tetapi berkembang menjadi kegiatan berpikir kritis.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran yang berlandaskan pada permainan edukatif mampu mengoptimalkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman materi.

Sebaliknya, pembelajaran yang berlangsung dengan metode ceramah cenderung membatasi keterlibatan siswa. Siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar, sementara proses memahami teks sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru. Minimnya aktivitas diskusi dan latihan analitis menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan, sehingga pemahaman terhadap isi cerpen tidak berkembang secara optimal.

Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Educandy dalam Keterampilan Membaca Teks Cerpen

Penggunaan model TGT yang didukung oleh media *educandy* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam membaca cerita pendek, seperti yang ditunjukkan oleh skor N-gain. Rata-rata N-gain di kelas eksperimen, yaitu 0,72, mengalami kenaikan yang tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata N-gain sebesar 0,46, yang berada dalam kategori sedang. tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen berlangsung dengan lebih efektif.

Jika ditinjau dari aspek penilaian keterampilan membaca, kemajuan keterampilan siswa di kelas eksperimen tampak menonjol pada aspek pemahaman unsur intrinsik cerpen, khususnya dalam mengidentifikasi tokoh, alur, dan amanat cerita. Hal ini

dipengaruhi oleh karakteristik aktivitas pada media *educandy* yang menuntut siswa untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh sebelum menjawab soal. Aspek menarik simpulan dari teks juga mengalami peningkatan karena siswa terbiasa mendiskusikan isi bacaan bersama kelompok.

Namun demikian, pada aspek kebahasaan, terutama dalam memahami gaya bahasa dan sudut pandang pengarang, masih ditemukan beberapa siswa yang belum mencapai hasil optimal. Temuan ini dapat dijadikan bahan refleksi untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya, khususnya dalam merancang aktivitas yang lebih menekankan pada analisis bahasa sastra.

Secara keseluruhan, hasil studi ini mendukung teori pembelajaran kooperatif dan temuan penelitian sebelumnya, yang memperlihatkan bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterampilan membaca, khususnya pada teks sastra. Model tersebut tidak hanya meningkatkan prestasi belajar, tetapi juga membangun suasana belajar yang aktif serta bermakna yang mendorong partisipasi siswa secara maksimal.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca cerita pendek siswa meningkat ketika model TGT diterapkan dengan bantuan *educandy*. Hal ini dapat lihat dari uji statistik yang mengungkapkan adanya perbedaan yang sangat signifikan pada kelas eksperimen memakai model TGT dengan bantuan *educandy*, dan kelas

kontrol, yang diajar memakai metode ceramah.

Model TGT berbantuan *educandy* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam membaca teks cerpen dibandingkan dengan metode ceramah. Penggunaan teknologi digital dan metode pembelajaran kooperatif dapat menjadi cara kreatif untuk mengatasi rendahnya minat baca dan tantangan dalam memahami struktur, kaidah bahasa, serta unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita pendek. Berdasarkan temuan penelitian, guru dapat memilih untuk menggunakan model TGT dengan bantuan *educandy* untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang atraktif, menggembirakan serta partisipatif. Diharapkan siswa mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif ini melalui penyediaan fasilitas berbasis teknologi yang memadai. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji pengaruh model TGT berbantuan *educandy* pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis, berbicara, atau menyimak, serta pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif dan bermanfaat bagi pengembangan teori maupun praktik pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifa, D. (2017). *Peningkatan keterampilan membaca cerpen dengan metode P2R: Preview, read, review*. MNC Publishing.
- Ashadi, R. I., & Harahap, Y. S. (2019). Peningkatan kemampuan membaca mahasiswa UMN Al

Wasliyah melalui metode self-selected reading. *Prosiding Seminar Nasional & Expo Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 432–437.

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. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 147–155.

Daruwati, D., dkk. (2024). Penerapan media pembelajaran aplikasi berbasis web Educandy untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Biology, Chemistry, Mathematics and Physics Education*, 1(2), 50–56. <https://doi.org/10.61761/biocha mp.1.2.50-56>

Hamidah, N. A., & Anggraeni, I. (2024). *Educandy dan QuizWhizzer: Game edukasi berbasis website*. Elementa Media.

Hariyanto, A. (2019). *Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw melalui pendekatan saintifik*. Deepublish.

Kusmayanti, D. (2025). Pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan pembelajaran menulis pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Palasari Subang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1152–1162. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1791> [Jurnal Papanda](#)

- Maulidini, M., dkk. (2023). Penggunaan model TGT (Team Games Tournament) melalui permainan pembelajaran digital terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X di SMKN 3 Bangkalan. *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 92–98. <https://doi.org/10.61692/solutif.v1i2.91>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Purnamaningrum, P., dkk. (2023). Peningkatan keterampilan membaca siswa kelas 3 melalui media pembelajaran komik digital di SDN 2 Bandar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9984>
- Priyatno, D. (2016). *Belajar alat analisis data dan cara pengolahannya dengan SPSS*. Gava Media.
- Ramadhan, A. (2022). *Modul Bahasa Indonesia SMA/MA*. Bumi Aksara.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Safutri, S., dkk. (2025). Pengaruh model PBL dengan permainan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue), 477–484.
- <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.11012>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., & Simanjuntak, T. A. (2024). *Model pembelajaran kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Tarigan, H. G. (2024). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. CV Angkasa.