

ANALISIS KETERAMPILAN SISWA DALAM MEMBACA MELALUI KARTU KATA BERGAMBAR KELAS 2 SD KANISIUS BATURETNO WONOGIRI

Edi Untoro

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri, Jawa Tengah

Ediuntoro7@gmail.com

Dwiyono Putranto

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Raden Wijaya Wonogiri, Jawa Tengah

Pak.dwiyonoputranto@gmail.com

Abstrak

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa pada jenjang pendidikan dasar, karena menjadi fondasi bagi keberhasilan pembelajaran di berbagai bidang. Namun, di SD Kanisius Baturetno, Wonogiri, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas 2 masih menghadapi kesulitan dalam mengenal kata, memahami makna, dan membaca dengan lancar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD Kanisius Baturetno menggunakan metode kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). dilakukan dalam dua siklus yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, mengikuti model Kurt Lewin. Pada siklus I, 60% siswa mencapai ketuntasan, sementara 40% masih kesulitan. Setelah evaluasi, siklus II dilaksanakan dengan penekanan pada interaksi aktif dan diskusi kelompok, menghasilkan 100% ketuntasan. Pembelajaran dengan metode TGT dan kartu kata bergambar efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan membaca. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang fokus pada kebutuhan siswa dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pada tahap awal pendidikan.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Team Games Tournament (TGT), Kartu Kata Bergambar

Abstract

Reading ability is a basic skill that is very important to be mastered by students at the elementary school level, because it is the foundation for successful learning in various fields. However, at SD Kanisius Baturetno, Wonogiri, it was found that some 2nd grade students still face difficulties in recognizing words, understanding meaning, and reading fluently. This is due to the lack of use of interesting learning media that are in accordance with student characteristics. This study aims to improve the reading ability of 2nd grade students at SD Kanisius Baturetno using the Team Games Tournament (TGT) cooperative method, using the Classroom Action Research (CAR) model. carried out in two cycles involving planning, action, observation, and reflection, following the Kurt Lewin model. In cycle I, 60% of students achieved completion, while 40% still had difficulties. After the evaluation, cycle II was carried out with an emphasis on active interaction and group discussion, resulting in 100% completion. Learning with the TGT method and picture word cards effectively increases student activity and understanding, creating a learning environment that supports the development of reading skills. The results of this study indicate that an interactive learning approach that focuses on students' needs can significantly improve reading skills at the early stages of education.

Keywords: Classroom Action Research (CAR), Team Games Tournament (TGT), Picture Word Cards

PENDAHULUAN

Menurut I Ketut Gading usia dini dianggap sebagai fase keemasan atau "*golden age*," yang menunjukkan pentingnya pendidikan pada periode ini dalam menentukan perkembangan anak di masa mendatang.¹ Masa keemasan merupakan periode penggalan potensi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.² Keterampilan awal anak yang dapat menggali potensi selama pertumbuhan salah satu contohnya adalah membaca, melibatkan kemampuan untuk mengenali suku kata, mengucapkan bunyi huruf, dan memahami berbagai simbol yang terdiri dari rangkaian huruf dalam tulisan dan gambar.³

Menurut Herlina Melalui tahap anak belajar mulai mengenali suku kata, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta menafsirkan simbol-simbol dalam bentuk huruf dan gambar.⁴ Pendekatan pembelajaran yang tepat akan mencakup aktivitas-aktivitas interaktif yang bisa dipahami anak terhadap struktur bahasa dan keterampilan membaca.⁵ Oleh karena itu, metode pembelajaran yang mendukung pengenalan huruf, melibatkan pengucapan bunyi, dan memadukan unsur gambar dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap bahasa tertulis. Memberikan perhatian khusus pada tahap pembelajaran ini, anak akan memiliki dasar yang kuat untuk mengembangkan keterampilan membaca yang lebih kompleks di masa depan.⁶ Melalui penggunaan strategi pembelajaran yang menarik dan berfokus pada interaksi aktif, anak dapat lebih efektif dalam memahami dan menguasai keterampilan membaca pada tingkat pemula.⁷

Di Kelas 2 (Dua) Sekolah Dasar (SD), terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan agar siswa mampu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis dengan baik. Menurut Endang, Kompetensi dasar dibangun berdasarkan tiga elemen materi yang saling berkaitan dan mendukung untuk mengembangkan potensi pengetahuan bahasa dan keterampilan

¹ I Ketut Gading, Mutiara Magta, and Fenny Pebrianti, "Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan," *Mimbar Ilmu* 24, no. 3 (2019), <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>.

² Farida Mayar and Yeni Astuti, "Peran Gizi Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021).

³ Nura Azkia and Nur Rohman, "Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD / MI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020).

⁴ Herlina Emmi Silvia, "Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0" *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 5, no. 4 (2019).

⁵ Nanda Milati Azkia, "Implementasi Penggunaan Metode Pengenalan Huruf Hidup Tanpa Mengeja Dalam Pembelajaran Membaca Awal Anak Usia Dini Di Desa Kober," no. July (2020).

⁶ Josef Dudi and Rizki Yudha Bramantyo, "Keluarga Sebagai Basis Kerukunan Umat Beragama Di Sei Gohong, Palangka Raya Kalimantan Tengah," *Jurnal Mediasosian : Jurnal Ilmu Sosial Dan Administrasi Negara* 3, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.30737/mediasosian.v3i2.607>.

⁷ Endah Purwanti and Dodi Ahmad Haerudin, "Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8429>.

berbahasa siswa dalam mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis.⁸ Elemen-elemen tersebut dirancang secara terpadu agar siswa dapat memperoleh pemahaman mendalam serta mampu mengaplikasikan keterampilan bahasa secara efektif dalam berbagai situasi dan konteks kehidupan sehari-hari.

Menurut Abdurrahman, Membaca yang baik adalah membaca yang melibatkan pemahaman terhadap isi bacaan, tetapi proses mencapai kemampuan memahami isi bacaan melibatkan serangkaian tahap kemampuan membaca yang perlu ditempuh.⁹ Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa terdapat tahapan-tahapan dalam mengembangkan kemampuan membaca mulai dari pengenalan huruf dan kosakata dasar hingga kemampuan analisis teks yang lebih kompleks. Setiap tahap memiliki peran penting dalam membangun keterampilan membaca secara menyeluruh dan efektif.

Perkembangan kemampuan membaca pada pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang menarik perhatian anak, seperti menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan dan memanfaatkan berbagai media. Menurut Ismatul pemilihan media berdampak signifikan pada proses dan hasil belajar anak, sehingga guru harus bijaksana dan kreatif dalam menentukan media yang tepat. Penggunaan media kartu kata bergambar adalah salah satu media yang sangat berpengaruh.¹⁰

Dalam hal ini, pentingnya menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan anak diakui sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada tahap awal, dengan media tersebut membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan anak dalam memahami kosakata baru. Oleh karena itu, pengembangan kosakata yang kaya dan bervariasi memainkan peran kunci, karena kosakata yang luas memudahkan anak untuk memahami teks dengan lebih baik dan dapat berpengaruh terhadap prestasinya di sekolah secara menyeluruh.¹¹ Oleh karena itu, metode pembelajaran yang melibatkan unsur permainan tidak hanya meningkatkan daya tarik, tetapi juga menciptakan lingkungan yang memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran membaca.¹²

⁸ Endang Sri Martini Ardhaenu, "Pemanfaatan Wayang Fabel Karton Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicarasiswa Kelas Vii I Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Smp Negeri 28 Surabaya Tahun Pelajaran 2018-2019," *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma* 8, no. 1 (2021).

⁹ Anggelia Fatria Utari, "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Di Kelas I Sekolah Dasar," *Journal Universitas Jambi*, 2018.

¹⁰ Ismatul Anwaroti and Syafiq Humaisi, "Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Konsep Diri Siswa," *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 1, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.21154/asanka.v1i2.2204>.

¹¹ Nur Amini and Suyadi Suyadi, "Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini," *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.

¹² Jasiah Jasiah et al., "Media Kartu Bergambar Untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar?," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 29 November 2023 di SD Kanisius Baturetno wonogiri pembelajaran di kelas 2 berjalan dengan baik dan siswa cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil pengamatan lainnya yang didapati peneliti diantaranya terdapat siswa yang sudah pandai dalam membaca ataupun mengenal kata, akan tetapi terdapat juga sebagian siswa yang belum memiliki kemampuan dalam membaca. Hal ini dikarenakan guru masih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, namun siswa cenderung pasif dan beberapa di antaranya masih kesulitan memahami materi yang diajarkan, yang berdampak pada rendahnya peningkatan kemampuan membaca siswa.¹³ Selanjutnya hasil pengamatan yang didapat guru memberikan variasi pembelajaran suku kata pada siswa, contohnya seperti kartu kata bergambar dengan guru memberikan pembelajaran mengenal suku kata terdiri dari 2 huruf sampai 3 huruf guru menggunakan media visul bergambar seperti gambar hewan supaya siswa tertarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan dalam konteks kelas mereka sendiri. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari beberapa langkah yang berulang dalam siklus: dimulai dengan perencanaan, di mana guru mengidentifikasi masalah pembelajaran dan merencanakan tindakan perbaikan; dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan tersebut di kelas; kemudian pengamatan terhadap efek dari tindakan melalui berbagai metode seperti observasi dan pengumpulan data; dan diakhiri dengan refleksi, di mana guru menganalisis data untuk menilai efektivitas tindakan dan merencanakan perbaikan selanjutnya jika diperlukan. Siklus ini dapat diulang beberapa kali hingga masalah terpecahkan dan tujuan perbaikan tercapai.¹⁴

Model yang peneliti gunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah model Kurt Lewin yang menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dalam satu siklus terdiri dari empat langkah, yaitu Perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), Observasi (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Dalam konteks ini, penggunaan kartu kata bergambar dapat sangat efektif dalam setiap tahap siklus tersebut.

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan kartu kata bergambar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kartu kata bergambar dipilih karena dapat membantu siswa dalam menghubungkan kata-kata dengan gambar

¹³ Lilis Sulistyanti, Jackson Siahaan, and Eka Junaidi, "Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dipadukan Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia," *Chemistry Education Practice* 2, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.29303/cep.v2i1.1137>.

¹⁴ Mu'alimin Mu'alimin, *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Praktik* (Jawa Timur: Gending Pustaka, 2014).

yang relevan, sehingga memudahkan pemahaman konsep. Peneliti juga merencanakan aktivitas-aktivitas yang melibatkan penggunaan kartu ini, seperti kegiatan mengelompokkan kata sesuai dengan gambar yang tepat. Perencanaan yang matang memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pembelajaran terstruktur dengan baik dan bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman siswa.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan atau tindakan, guru mengimplementasikan penggunaan kartu kata bergambar dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti memberikan instruksi yang jelas dan membimbing siswa dalam menggunakan kartu tersebut. Misalnya, dalam sesi pembelajaran bahasa, peneliti dapat meminta siswa untuk mengelompokkan kartu-kartu tersebut berdasarkan kategori tertentu. Kegiatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih baik. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan ini juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan kartu kata bergambar. Observasi ini mencakup bagaimana siswa merespons kegiatan pembelajaran, apakah mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi, serta sejauh mana keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Peneliti mencatat reaksi siswa, kesulitan yang mungkin mereka hadapi, dan keberhasilan yang dicapai selama penggunaan kartu kata bergambar. Data yang diperoleh dari observasi ini sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan.

Akhirnya, pada tahap refleksi, peneliti bersama peneliti menganalisis data yang diperoleh dari observasi untuk menilai efektivitas penggunaan kartu kata bergambar. Refleksi ini membantu dalam mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran tercapai dan apa saja yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk siklus berikutnya. Peneliti dan peneliti mendiskusikan hasil observasi, mengidentifikasi aspek-aspek yang berhasil serta tantangan yang dihadapi, dan merumuskan strategi untuk mengatasi kendala yang ada. Refleksi yang mendalam memastikan bahwa proses pembelajaran terus mengalami peningkatan dan adaptasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, penggunaan kartu kata bergambar dalam model PTK Kurt Lewin tidak hanya mendukung proses belajar mengajar tetapi juga memberikan wawasan berharga bagi peneliti dalam meningkatkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penggunaan kartu ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih baik dan mencapai hasil yang lebih optimal. Selain itu, siklus PTK yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi memastikan bahwa setiap tahap pembelajaran dievaluasi dan disesuaikan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Ini

menunjukkan bagaimana metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pengalaman belajar secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilakukan di SD Kanisius Baturetno Wonogori masih berpusat pada peneliti. Menurut Agus, Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tentunya hanya bersifat pembelajaran yang monoton, pembelajaran tersebut kurang membangun keaktifan siswa di dalam kelas dan membuat siswa tidak dapat mengembangkan konsep pemikirannya pada saat pembelajaran berlangsung materi yang sedang di pelajari kurang dapat dipahami.¹⁵ Siswa tidak mengembangkan ide pikirannya ketika melaksanakan proses belajar, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan membaca siswa yang masih tergolong rendah.

Peneliti berkerjasama dengan ibu Debora Eni Kristina, S.Pd guru kelas, selaku guru kelas 2 untuk mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, seperti; rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kartu kata bergambar, materi bunyi pembelajaran bahasa indonesia, dan lembar tes. Pembelajaran dirancang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT). Model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa di dalam kelas, sehingga meningkatkan kemampuan membaca siswa tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan tabel perhitungan hasil belajar siklus I, diperoleh data sebagai berikut: siswa yang mencapai ketuntasan minimal ada 4 siswa dengan persentase 60%, siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal terdapat 6 siswa dengan persentase 40%. Pelaksanaan siklus I perolehan nilai siswa belum maksimal dengan menerapkan modal pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT).

Proses pembelajaran pada siklus I, peneliti hasil yang cukup baik dari kegiatan awal pembelajaran sampai kegiatan penutup. Peneliti telah menggunakan modal pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT). Lembar peneliti dapat terjawab dengan kategori cukup baik, proses pembelajaran tidak hanya melakukan dalam proses pembelajaran siklus I, dilakukan peneliti terkait pembelajaran siklus II untuk mengetahui perkembangan pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan penilaian siklus II pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT), jumlah siswa yang tuntas yaitu 10 siswa. Siswa telah mencapai nilai ketuntasan dengan persentase 100%, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT), hanya dilakukan selama II siklus.

¹⁵ Agus Agus Susilo, "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.

Proses pembelajaran pada siklus II, peneliti memperoleh hasil yang baik dari pembelajaran siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT), Lembar peneliti terdapat penurunan indikator pengamatan kegiatan penutup pada aspek terhadap tindak lanjut dalam pemberian tugas terdapat kategori cukup baik, dalam pembelajaran siklus II nilai telah mencapai KKM 75% menurut wawancara dengan ibu Debora Eni Kristina, S.Pd selaku guru kelas 2 di SD Kanisius Baturetno, dalam hal tersebut peneliti tidak memberikan penugasan tindak lanjut.

Peneliti juga mendapat informasi lebih saat wawancara dengan guru kelas SD Kanisius Baturetno, Ibu Debora Eni Kristina, S.Pd. Dalam wawancara tersebut, Ibu Debora menerima usul peneliti untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan antusias. Peneliti menjelaskan secara rinci bagaimana model TGT ini dapat diterapkan di kelas, mulai dari pembentukan kelompok, penyusunan materi pembelajaran, hingga pelaksanaan turnamen permainan yang mengintegrasikan kompetisi sehat di antara siswa. Usulan peneliti menekankan pentingnya keterlibatan aktif semua siswa dalam menyelesaikan masalah yang disajikan, yang menjadi inti dari model TGT.

Dalam proses wawancara, peneliti tidak hanya menawarkan konsep TGT tetapi juga memberikan contoh konkret dan strategi implementasi yang dapat digunakan oleh Ibu Debora. Peneliti memberikan panduan tentang cara memilih dan menyusun materi yang sesuai untuk TGT, serta teknik untuk memastikan setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam kelompoknya. Peneliti juga menyoroti keuntungan dari penerapan TGT, seperti peningkatan motivasi belajar siswa dan kemampuan kemampuan membaca siswa.

Ibu Debora mencatat bahwa penerapan model TGT diterima dengan baik oleh guru dan siswa karena dalam proses pembelajaran menuntut keterlibatan semua siswa dalam menyelesaikan masalah yang tersaji. Peneliti menekankan bahwa dalam model ini, masing-masing siswa berusaha untuk memahami materi yang diuraikan agar dapat menemukan jawaban yang tepat dan mengemasnya dalam jawaban kelompok. Dengan demikian, setiap siswa tidak hanya belajar untuk diri sendiri tetapi juga membantu rekan-rekannya untuk mencapai pemahaman yang sama.

Dengan pendekatan yang kolaboratif dan berorientasi pada solusi, peneliti tidak hanya menawarkan sebuah model pembelajaran baru tetapi juga memberikan dukungan penuh kepada guru dalam penerapan dan evaluasinya. Hal ini menunjukkan komitmen peneliti dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Kanisius Baturetno melalui inovasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa kelas 2 berjumlah 10 siswa. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa, peneliti memperoleh informasi bahwa dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT) pada pembelajaran siklus I

sebagian siswa belum menguasai konsep model pembelajaran, setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II memperoleh ketuntasan maksimal. Pembelajaran yang dilakukan sangat menarik perhatian siswa dan lebih meningkatkan keaktifan siswa, model pembelajaran menekankan siswa untuk aktif dalam kelompok dan menemukan gagasan pokok berpikir bersama dengan siswa lainnya, sehingga kemampuan membaca belajar siswa lebih meningkat.

Pelaksanaan pembelajaran sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT) menggunakan kartu kata bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi bunyi, dalam proses pembelajaran guru hanya menerapkan metode ceramah. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah hanya berpusat kepada guru, dalam proses pembelajaran siswa seringkali menunjukkan sikap pasif ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.¹⁶ Siswa kurang dapat mengembangkan ide pemikirannya sendiri dan berdampak pada prestasi belajar yang masih tergolong rendah.¹⁷

Kegiatan inti yang dilakukan peneliti yaitu membagi siswa menjadi beberapa kelompok, peneliti menjelaskan materi kartu kata bergambar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* (TGT), peneliti melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, peneliti soal untuk dikerjakan berdiskusi dengan kelompoknya, serta peneliti memanggil secara acak. Kegiatan penutup yang dilakukan peneliti yaitu peneliti dan siswa menyimpulkan pembelajaran, peneliti melakukan tindak lanjut dalam pemberian tugas untuk memahami materi yang telah dipelajari pada siklus I, peneliti menutup pembelajaran dengan doa.

Pada siklus I, pertama pada tahap perencanaan, tindakan yang dilakukan peneliti meliputi membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilaksanakan sebelum siklus I sesuai dengan materi bunyi, mempersiapkan materi tentang bunyi, mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung pembelajaran yaitu kartu kata bergambar dan lembar soal pada kelas 2, membuat soal tes untuk melihat peningkatan kemampuan membaca siswa dalam belajar materi bunyi, serta mempersiapkan lembar pengamatan observasi kegiatan pembelajaran.

Kedua, peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dan melaksanakan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Pada pertemuan siklus I, kegiatan dimulai dengan peneliti mengajak siswa untuk melakukan pembacaan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa, diikuti dengan salam pembuka. Peneliti mempersiapkan kelas agar kondusif untuk kegiatan belajar, termasuk melakukan presensi kepada

¹⁶ Septiana Ika Ningtyas, "Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa," *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>.

¹⁷ Ease Arent and Emelda Thesalonika, "Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD," *Journal of Innovation Research and Knowledge* 1 (2021).

siswa dan memberikan semangat motivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan model *team games tournament (TGT)*.

Tahap observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, termasuk mencatat kendala yang dihadapi maupun permasalahan baru yang muncul saat proses belajar mengajar berlangsung. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan bantuan teman sejawat yang bertugas mengamati seluruh proses pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh saat kegiatan observasi. Hasil observasi tersebut dijadikan acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran berikutnya. Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah bahwa kemampuan membaca siswa pada pembelajaran siklus I masih belum tercapai dengan maksimal. Banyak siswa masih kesulitan dalam penguasaan konsep, terutama pada bagian gangguan dan rintangan dalam pelaksanaan bunyi pada pelajaran Bahasa Indonesia serta manfaat kartu kata bergambar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran siklus I, siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 75% pada materi bunyi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bunyi dan penggunaannya dalam kalimat, sehingga prestasi belajar mereka belum optimal. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil ini antara lain kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan metode pengajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan pembelajaran ke siklus II dengan tujuan untuk mengukur tingkat ketercapaian prestasi belajar siswa secara maksimal. Dalam siklus II ini, peneliti berfokus pada peningkatan metode pengajaran dan keterlibatan siswa secara lebih intensif. Peneliti melakukan beberapa langkah strategis yang dirancang untuk mengatasi kendala yang ditemui pada siklus I dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II, pertama pada tahap perencanaan, tindakan yang dilakukan peneliti kembali meliputi membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilaksanakan sebelum siklus II sesuai dengan materi bunyi, mempersiapkan materi tentang bunyi, mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung pembelajaran yaitu kartu kata bergambar dan lembar soal pada kelas 2, membuat soal tes untuk melihat peningkatan kemampuan membaca siswa dalam belajar materi bunyi, serta mempersiapkan lembar pengamatan observasi kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus II dengan materi bunyi dilakukan seperti di pelaksanaan siklus I, namun dalam siklus II peneliti hanya menjelaskan materi yang belum dipahami siswa. Tes yang digunakan adalah soal tes esai. Pelaksanaan pembelajaran siklus II meliputi: (1) Pendahuluan, di mana peneliti mengajak siswa untuk membaca kartu kata bergambar nama-nama hewan sebelum memulai pembelajaran, salah satu siswa memimpin doa terlebih dahulu, mempersiapkan kelas agar

kondusif dengan melakukan presensi, memberikan semangat motivasi kepada siswa, menjelaskan kembali model pembelajaran yang akan diterapkan, menjelaskan tujuan penerapan model pembelajaran, dan tujuan materi pembelajaran; (2) Kegiatan inti, di mana peneliti membagi siswa menjadi kelompok, masing-masing beranggotakan 5 siswa, memulai pembelajaran dengan menanyakan kembali materi yang telah dipelajari di siklus I, mengulas kembali materi tentang bunyi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, memberikan soal tes esai untuk dikerjakan dalam diskusi kelompok selama 15 menit, memanggil siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, dan mengajak siswa untuk praktik membaca menggunakan kartu kata bergambar untuk mengukur pemahaman setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT); (3) Kegiatan penutup, di mana peneliti bersama siswa menyimpulkan poin-poin hasil pembelajaran materi bunyi, melakukan refleksi untuk mengevaluasi pembelajaran, dan menutup pembelajaran dengan berdoa.

Berdasarkan diagram persentase ketuntasan pada siklus I dan siklus II, terlihat bahwa permasalahan dalam proses belajar mengajar dapat diatasi dan ada peningkatan pemahaman membaca siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu kata bergambar pada materi bunyi mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Kanisius Baturetno, Jl. Sido Mukti RT 01 RW 14 Batu Tengah, Baturetno, Wonogiri. Pada siklus I, peneliti mengamati bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, namun dengan penerapan TGT dan penggunaan kartu kata bergambar, siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam keterampilan membaca mereka. Proses belajar yang lebih interaktif dan melibatkan permainan edukatif membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar.

Peningkatan pemahaman membaca siswa tidak hanya terlihat dari persentase ketuntasan, tetapi juga dari observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Guru mencatat bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan, dan lebih percaya diri dalam membaca kata-kata yang disajikan pada kartu bergambar. Kegiatan turnamen dalam TGT juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling membantu, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Pada siklus II, peningkatan pemahaman membaca siswa semakin signifikan. Persentase ketuntasan menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mencapai standar yang ditetapkan, dan banyak dari mereka yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dengan kartu kata bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Peningkatan ini dicapai dengan hasil yang optimal dalam kemampuan membaca siswa, sehingga penelitian cukup dilaksanakan dalam dua siklus.

Selain itu, feedback dari siswa dan guru juga mengindikasikan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca tetapi juga keterampilan lain seperti kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Siswa merasa lebih termotivasi karena belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Guru juga merasa terbantu dengan adanya alat bantu pembelajaran seperti kartu kata bergambar, yang memudahkan mereka dalam menyampaikan materi dan menarik perhatian siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar. Penerapan model TGT dengan kartu kata bergambar terbukti efektif dan dapat diterapkan secara lebih luas untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa sebelum model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat 3 siswa yang sudah tuntas, dan 7 siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)). Perolehan pembelajaran siklus I terdapat 4 siswa yang tuntas dengan persentase 40% dan siswa yang belum tuntas terdapat 6 siswa dengan persentase 60%, pada siklus I kemampuan membaca siswa belum tercapai dengan maksimal, dan dilakukan pembelajaran siklus II untuk memaksimalkan ketercapaian belajar siswa. Perolehan ketuntasan pembelajaran siklus II yaitu 10 siswa dengan persentase 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Nur, and Suyadi Suyadi. "Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>.
- Anwaroti, Ismatul, and Syafiq Humaisi. "Meningkatkan Disiplin Belajar Melalui Konsep Diri Siswa." *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.21154/asanka.v1i2.2204>.
- Ardhaenu, Endang Sri Martini. "Pemanfaatan Wayang Fabel Karton Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicarasiswa Kelas VII I Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 28 Surabaya Tahun Pelajaran 2018-2019." *Jurnal Widyaloka Ikip Widya Darma* 8, no. 1 (2021).
- Arent, Ease, and Emelda Thesalonika. "Pengaruh Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd." *Journal of Innovation Research and Knowledge* 1 (2021).
- Azkie, Nanda Milati. "Implementasi Penggunaan Metode Pengenalan Huruf Hidup Tanpa Mengeja Dalam Pembelajaran Membaca Awal Anak Usia Dini Di Desa Kober," no. July (2020).
- Azkie, Nura, and Nur Rohman. "Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD/MI" *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020).

- Dudi, Josef, and Rizki Yudha Bramantyo. "Keluarga Sebagai Basis Kerukunan Umat Beragama Di Sei Gohong, Palangka Raya Kalimantan Tengah." *Jurnal Mediasosian : Jurnal Ilmu Sosial Dan Administrasi Negara* 3, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.30737/mediasosian.v3i2.607>.
- Gading, I Ketut, Mutiara Magta, and Fenny Pebrianti. "Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan." *Mimbar Ilmu* 24, no. 3 (2019). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21417>.
- Jasiah, Jasiah, Mayasari Mayasari, Paulus Haniko, Eny Munisah, Ela Pebriani, Berta Apriza, and I Putu Agus Dharma Hita. "Media Kartu Bergambar Untuk Anak Usia Dini: Apakah Memiliki Pengaruh Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar?" *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (2023). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>.
- Mayar, Farida, and Yeni Astuti. "Peran Gizi Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021).
- Mu'alimin, Mu'alimin. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Praktik*. Jawa Timur: Gending Pustaka, 2014.
- Ningtyas, Septiana Ika. "Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>.
- Purwanti, Endah, and Dodi Ahmad Haerudin. "Implementasi Pendidikan Karakter Terhadap Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 8, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8429>.
- Silvia, Herlina Emmi. "Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0" *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 5, no. 4 (2019).
- Sulistiyanti, Lilis, Jeckson Siahaan, and Eka Junaidi. "Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dipadukan Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia." *Chemistry Education Practice* 2, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.29303/cep.v2i1.1137>.
- Susilo, Agus Agus. "Peran Guru Sejarah Dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.
- Utari, Anggelia Fatria. "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Di Kelas I Sekolah Dasar." *Journal Universitas Jambi*, 2018.