



SCHOOL EDUCATION JOURNAL

PGSD FIP UNIMED

Volume 15 No. 4 Desember 2025

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* MELALUI MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 2 SD

Dian Wulansari¹, Feri Faila Sufa², Elinda Rizkasari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Slamet Riyadi, Indonesia^{1,2,3}

Surel: dianwulan0510@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model combined with flashcards in improving Indonesian language learning outcomes among second-grade students at SDN Kleco 1 Surakarta. The approach used was quantitative, with a pre-experimental method and a One-Group Pretest-Posttest research design. All 112 second-grade students served as the population in this study, while class II^d, consisting of 28 students, served as the sample, using a non-probability sampling technique. Data collection was conducted through several methods, such as observation, interviews, tests, and documentation. Furthermore, the data were analyzed using a normality test and a Paired Sample T-test for hypotheses. The results showed a significant change in Indonesian language learning outcomes after the use of flashcards. This is evident from the comparison of pretest and posttest scores, where the Paired Sample T-test yielded a significance value (2-tailed) of 0.000, which is less than α (0.05). This means there was a significant difference between the scores before and after the treatment. The average student pretest score of 50.71 increased to 79.10 in the posttest. This increase indicates that learning using flashcards positively impacts students' understanding of Indonesian. Based on these findings, it can be concluded that the TGT cooperative learning model supported by flashcards positively contributes to improving student learning outcomes in grade II of SDN Kleco 1 Surakarta.

Keywords: Flashcards, Cooperative Team Games Tournament, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media flashcard dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II di SDN Kleco 1 Surakarta. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan metode pre-eksperimental dan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest. Seluruh siswa kelas II yang berjumlah 112 orang menjadi populasi dalam penelitian ini, sementara kelas II^d yang terdiri dari 28 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian, dengan menggunakan teknik pengambilan sampel non-probability sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, seperti observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas serta uji hipotesis melalui Paired Sample T-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penggunaan media flashcard diterapkan. Hal ini terlihat dari hasil perbandingan nilai pretest dan posttest, di mana uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari α (0,05). Artinya, ada perbedaan yang bermakna antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 50,71 meningkat menjadi 79,10 pada saat posttest. Kenaikan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media flashcard mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung dengan media flashcard berkontribusi secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas II SDN Kleco 1 Surakarta.

Kata Kunci: Media Flashcard, Kooperatif Teams Games Tournamen, Bahasa Indonesia

Copyright (c) 2025 Dian Wulansari¹, Feri Faila Sufa², Elinda Rizkasari³

✉ Corresponding author

Email : dianwulan0510@gmail.com

HP : 0882006908095

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 11 September 2025, Accepted 15 September 2025, Published 20 Desember 2025

DOI: [10.24114/sejpsd.v15i4.71828](https://doi.org/10.24114/sejpsd.v15i4.71828)

PENDAHULUAN

Undang - Undang RI No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengenai sistem pendidikan nasional yang menjelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Pendidikan merupakan kebutuhan utama manusia, karena dengan pendidikan individu hendak berkemampuan serta berkreasi sesuai dengan potensi dan kecakapan yang dimilikinya (Pipit Mulyiah et al, 2020). Pembahasan mengenai pendidikan akan selalu menjadi pembahasan yang tidak akan pernah berhenti, usaha untuk ke arah pendidikan yang lebih baik akan selalu di lakukan dari waktu ke waktu. Tantangan pendidikan salah satunya adalah proses pembelajaran berfokus pada peserta didik. Hal tersebut dilakukan supaya memenuhi persyaratan pendidikan di era masa yang akan mendatang menggunakan keterampilan era 4.0 meliputi berfikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, pengembalian keputusan serta pembelajaran menggunakan kolaboratif, tercapainya keterampilan tersebut bisa berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Capaian pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar terdapat tiga fase, yaitu fase A yang dikhususkan pada kelas I dan II, fase B pada kelas III dan IV, dan fase C pada kelas V dan VI. Pada penelitian ini di fokuskan pada keterampilan berbicara pada fase A (Mustadi, 2023).

Capaian pembelajaran Fase A

sekolah dasar terhadap keterampilan berbicara peserta didik harus mampu berbicara dengan santun tentang berbagai topik yang dikenali dengan menggunakan volume serta nada yang tepat sesuai dengan konteks serta peserta didik mampu merespon dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab dan menanggapi komentar orang lain seperti teman, pendidik dan orang dewasa (Kemendikbud 2024). Supaya kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik terdapat aspek-aspek keterampilan berbicara yang harus diperhatikan seorang pendidik. Aspek dalam keterampilan berbicara sangat penting dan harus dikembangkan, aspek-aspek yang digunakan dalam penilaian keterampilan berbicara yaitu yang pertama lafal, merupakan cara melambangkan bunyi tuturan dan hubungan lambang satu dengan yang lainnya baik berupa kata maupun kalimat. Indikator dalam lafal yaitu, kejelasan vokal atau konsonan, ketepatan pengucapan, tidak ada kerancuan dengan pengucapan daerah. Aspek kedua intonasi, merupakan daya tarik utama dari bercerita bahkan salah satu faktor yang menentukan keefektifan bercerita. Indikator dalam intonasi yaitu, tinggi rendahnya nada suara, tekanan suku kata, panjang pendeknya tempo. Aspek ketiga kosakata, merupakan kumpulan kata-kata yang merupakan bagian dari bahasa tertentu dan digunakan untuk membentuk kalimat. Indikator kosakata yaitu, jumlah kosakata yang digunakan dalam kalimat pembuka, isi, kesimpulan dan penutup, konsisten dan timbal balik. Melalui keterampilan berbicara, peserta didik dapat mengekspresikan keterampilan berdasarkan kondisi yang terjadi ketika

mereka tengah berkomunikasi (Yulyanti, 2021). Pembelajaran berbicara di sekolah dasar sering dianggap sepele bagi banyak orang hal tersebut disebabkan ada yang menganggap bahwa peserta didik di Indonesia sudah lancar berbicara. Fakta sebenarnya peserta didik masih banyak yang belum memiliki keterampilan berbicara (Tambunan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada waktu PLP pada bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2024 di SDN Kleco Surakarta dengan wali kelas II. Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di kelas II antara lain, pembelajaran Bahasa Indonesia berfokus pada guru sehingga peserta didik kurang aktif dan cepat merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik mengalami kesulitan membaca pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi awal diketahui dari 28 peserta didik yang belum bisa membaca ada 2 peserta didik dan 26 peserta didik yang sudah bisa membaca. Untuk mengatasi situasi tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kinerja serta proses pembelajaran menggunakan pendekatan strategi pembelajaran yang inovatif. Hal ini dikarenakan kemampuan membaca penting untuk keberhasilan komunikasi Bahasa Indonesia. Di kelas II SDN Kleco Surakarta perlu memberikan perlakuan dalam proses pembelajaran, baik itu dari model pembelajaran, metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang dapat menunjang belajar peserta didik.

Guru menerapkan proses pembelajaran di kelas sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dan peserta didik mendengarkan dan mencatat di buku. Hal tersebut mengakibatkan

peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik pada proses pembelajaran. Supaya proses pembelajaran dapat maksimal maka perlu dilakukan model dan media yang tepat. Pengaruh keberhasilan pada tujuan pembelajaran di kelas salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung, sehingga peserta didik mampu dengan lancar menafsirkan materi serta terlibat langsung dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Model dan media pembelajaran yang kurang baik dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Guru harus memahami model pembelajaran supaya mampu terlaksananya pembelajaran yang efektif supaya meningkatkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar supaya tercapai perubahan pada perilaku peserta didik seperti yang diharapkan (lestari sri, 2022).

Adapun upaya guru kelas 2 untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di SDN Kleco Surakarta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu, guru sudah menggunakan metode tanya jawab agar dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja di depan kelas. Namun dari upaya yang telah dilaksanakan peserta didik masih belum menunjukkan peningkatan. Dengan alasan tersebut, penulis berusaha mengembangkan kemampuan membaca peserta didik melintasi pengimplementasian model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT yang dipadukan dengan penggunaan media *flashcard*.

Dapat meningkatkan dan menumbuhkan keterampilan berbicara

peserta didik karena di dalam model *TGT* terdapat proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Melalui permainan yang terintegrasi dalam model pembelajaran *TGT*, siswa dapat mengikuti proses belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus belajar membangun rasa tanggung jawab, semangat bekerja sama, berkompetisi secara positif, dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Lestari sri, 2022). *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran *Kooperatif* yang melibatkan keaktifan seluruh peserta didik. Pelaksanaan *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok, diskusi kemudian diakhiri dengan sebuah *games* atau *tournament* (Lestari sri, 2022). *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar, gambar yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini hanya cocok untuk kelompok kecil peserta didik yang tidak lebih dari 30 peserta didik.

Berlandaskan konteks tersebut, peneliti tepikat guna menjalankan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* Melalui Media *Flashcard* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SDN Kleco Surakarta”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif melalui prosedur investigasi. Pendekatan eksperimen dipilih karena dapat diaplikasikan untuk menilai pengaruh variabel bebas dalam kondisi yang dikendalikan, sehingga faktor lain tidak ikut memengaruhi

variabel terikat (Sugiyono, 2021:127). Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini termasuk dalam jenis **pre-eksperimen** atau dikenal sebagai **Pre-Experimental Design**, sebab metode ini belum sepenuhnya merupakan eksperimen murni dan masih memungkinkan adanya variabel luar yang dapat berperan dalam memengaruhi hasil penelitian.

Desain dalam penelitian ini mengaplikasikan desain yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada awal penelitian, peserta didik diberi tes awal (pretest), setelah itu, peserta didik menerima perlakuan lalu mereka diberi tes akhir. Setelah peserta didik menerima perlakuan, mereka diberi postest. Hasil yang akan di dapat akan semakin akurat jika dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2021 : 130-131). Bentuk gambaran desain ini adalah:

$$\boxed{\mathbf{O_1} \times \mathbf{O_2}}$$

Gambar 1. Rumus Pretest-Posttest

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap individu dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel (Sugiyono, 2018:122). Metode yang diterapkan adalah **sampling jenuh**, yaitu pendekatan di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai bagian dari sampel penelitian (Sugiyono, 2016:96). Populasi dalam studi ini mencakup seluruh siswa kelas II di SDN Kleco 1 Surakarta pada tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari empat kelas: II A, II B, II C, dan II D, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 112

siswa. Dari keseluruhan populasi tersebut, kelas II B yang beranggotakan 28 siswa ditetapkan sebagai sampel penelitian untuk tahun ajaran yang sama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

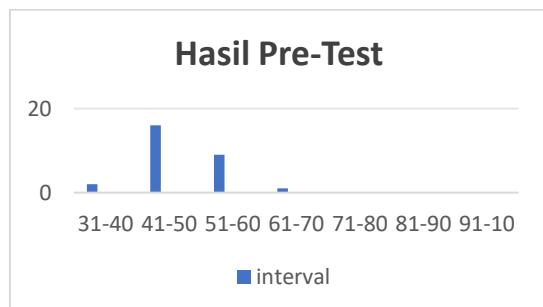
Penelitian ini dijalankan oleh peneliti dengan berkolaborasi bersama guru kelas 2B dan 2D melalui penerapan pembelajaran mengaplikasikan model *Kooperatif* tipe TGT mendukung media *flashcard*. Sebelum kegiatan pembelajaran dengan model TGT dimulai, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data awal mengenai kemampuan membaca peserta didik kelas 2 dengan membagikan tes awal (pre-test). Tes tersebut diaplikasikan guna mendapatkan situasi dasar keterampilan membaca peserta didik. Setelah pembelajaran dengan model TGT berbasis media *flashcard* selesai diberikan, peneliti melanjutkan dengan pelaksanaan tes akhir (post-test) berwujud soal pilihan ganda. Tes akhir ini bertujuan untuk memperoleh data nilai kemampuan membaca setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Hasil post-test kemudian digunakan sebagai gambaran kemampuan membaca peserta didik selepas pengimplemetasian model *Kooperatif* tipe TGT via media *flashcard*. Perimbangan hasil pre-test serta post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi Hasil

Pretest

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi
1	31-40	2
2	41-50	16
3	51-60	9
4	61-70	1
5	71-80	0
6	81-90	0
7	91-100	0

Berdasarkan tabel 1 data distribusi frekuensi, dapat disimpulkan bahwa interval 31-40 memiliki frekuensi 2 peserta didik, interval 41-50 memiliki frekuensi 16 peserta didik, 51-60 memiliki frekuensi 9 peserta didik, interval 61-70 memiliki frekuensi 1 peserta didik, interval 71-100 memiliki frekuensi 0 peserta didik.



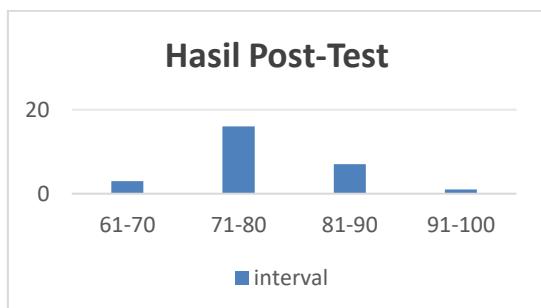
Gambar 2. Bagan Hasil Pre-Test

Pada gambar 2 bagan hasil pretest Dari uraian di atas mampu dikonklusikan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 2 sebelum diberikan perlakuan masih berada di bawah standar ketuntasan. Berdasarkan tampilan grafik histogram tersebut juga terlihat bahwa kecakapan melafalkan sebagian besar peserta didik kelas 2 masih tergolong rendah. Grafik tersebut disajikan dengan tujuan untuk memperlihatkan perbedaan nilai peserta didik, baik peningkatan maupun penurunan, sebelum mereka mendapatkan pembelajaran melalui model *Kooperatif* tipe TGT yang dipadukan dengan media *flashcard*.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Post-Test

Kelas	Interval Kelas	Frekuensi
1	51-60	1
1	61-70	3
2	71-80	16
3	81-90	7
4	91-100	1

Berdasarkan tabel 2 data distribusi berjumlah 28 peserta didik dengan 4 kelas interval. Inrerval nilai dengan frekuensi tertinggi terdapat pada rentang 71 hingga 80 yakni 16 peserta didik. Memperlihatkan bahwa mayoritas peserta didik mendapatkan nilai kategori baik. Selanjutnya terdapat interval nilai dengan rentang 51 hingga 60 dengan jumlah 1 peserta didik. Interval dengan nilai rentang 61 hingga 70 berjumlah 3 peserta didik. Interval 81 hingga 90 berjumlah 7 peserta didik. Sementara itu pada interval rentang nilai 91 hingga 100 berjumlah 1 peserta didik.

**Gambar 3. Bagan Hasil Post-Test**

Berdasarkan dari gambar 3 dapat ditarik kesimpulan jika hasil peserta didik kelas 2 pada dampak pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* melalui media *flashcard* kelas 2 bahasa indonesia setelah mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* melalui media *flashcard* mengalami peningkatan dibandingkan hasil test sebelum

mendapatkan perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* melalui media *flashcard*. Sebab dilihat dari grafik di atas, peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 24 peserta didik dan 4 yang masih di bawah KKM. Artinya sebagian besar peserta didik kelas 2 mendapatkan nilai diatas rata-rata KKM. Tujuan adanya gambar grafik diatas guna mengetahui tingkat kenaikan serta penurunan dari nilai peserta didik setelah diberi perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* melalui media *flashcard*.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kemampuan membaca meningkat karena dipengaruhi oleh model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* melalui media *flashcard*. Peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* melalui media *flashcard* dibandingkan dengan ketika proses pembelajaran yang hanya disampaikan oleh guru dengan metode ceramah.

Hasil dari peningkatan kemampuan membaca dapat dilihat dari nilai sebelum dan sesudah perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* melalui media *flashcard* mampu tampak dari tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta.

Hasil kemampuan membaca		
Sebelum treatment	Nilai terendah	40
	Nilai tertinggi	65
	Nilai rata-rata	50,71
Sesudah treatment	Nilai terendah	60
	Nilai tertinggi	95
	Nilai rata-rata	79,10

Dari tabel 3 dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil kemampuan membaca peserta didik pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* berbantuan media *flashcard*, hal ini terbukti dari meningkatnya jumlah nilai hasil membaca peserta didik dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* berbantuan media *flashcard*.

Uji hipotesis dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran

kooperatif tipe *team games tournamen (TGT)* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. hasil dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan analisis *t-test* maka diperoleh nilai *t*-hitung sebesar 14,165 selanjutnya *t*-hitung di konsultasikan dengan *t* tabel dengan $(n-1) = 27$ dalam taraf signifikan 5% yaitu 2,052. hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 : tidak ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025

H_a : ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournamen* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-test

variabel	Perlakuan	Mean	N	T hitung	T-tabel	Correlation	Sig.
Penggunaan Model Pembelajaran <i>Kooperatif</i> Tipe <i>Teams Games Tournamen</i> Melalui Media <i>Flashcard</i>	Pre-test	50,71	28	-	21,226	0,514	0,000
	Post-test	79,10					

Berdasarkan tabel 4, hasil uji paired sample t-test mengindikasikan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 50,71, sementara nilai rata-rata post-test mencapai 79,10. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan, Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan nilai pre-test. Selain itu, interelasi antara nilai pre-test dan post-test diperoleh sebesar 0,514 dengan signifikansi 0,000, sehingga dapat dipastikan terdapat hubungan yang signifikan antara keduanya.

Keputusan diambil dengan merujuk pada taraf signifikansi, ialah jika t-hitung lebih besar dari t-tabel. Hasil analisis memperlihatkan $t\text{-hitung} = 21,226$ lebih tinggi dari $t\text{-tabel} = 2,052$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, ketika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), dapat dipastikan bahwa hipotesis penelitian terbukti. Artinya, pengaplikasian model pembelajaran *Kooperatif* tipe TGT dengan media *flashcard* membagikan pengaruh nyata terhadap kecakapan membaca peserta didik kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan hasil ini, hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan benar pada taraf signifikansi 5%.

Pembahasan

Penelitian ini dijalankan di kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta pada Tahun Ajaran 2024/2025 dengan jumlah responden sebanyak 28 peserta didik. Kegiatan penelitian berlangsung dalam empat kali pertemuan, tepatnya pada 24 Juli 2025, 1 Agustus 2025, 4 Agustus 2025, dan 5 Agustus 2025. Berlandaskan uji hipotesis dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan

bantuan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. Penerapan model TGT berbantuan *flashcard* kredibel cakap menaikkan hasil belajar sekaligus kemampuan membaca peserta didik.

Dalam penerapan model ini, peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran. Mereka menunjukkan ketertarikan sehingga suasana belajar tidak monoton, membuat kegiatan lebih bermakna, dan materi lebih mudah diingat. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai post-test yang lebih tinggi dengan rata-rata 79,10 dibandingkan nilai pre-test yang hanya 50,71.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Nur Fadilah (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model *Kooperatif* tipe TGT melalui media *flashcard* mampu menaikkan hasil belajar pemikiran peserta didik. Hal ini disebabkan karena model tersebut dapat menarik perhatian peserta didik semasih kesibukan pembelajaran berproses. Selain itu, penelitian Endang Dwi Lestari (2020) juga mendukung hasil ini dengan menyatakan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media *flashcard* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Media berupa kartu bergambar membantu peserta didik berinteraksi langsung dengan benda konkret, sehingga mempermudah pemahaman materi.

Setelah pengimplementasian model *Kooperatif* tipe TGT berbantuan *flashcard*, terlihat terdapat peningkatan yang nyata dalam pencapaian hasil belajar membaca peserta didik. Nilai pre-test menunjukkan rentang skor terendah 40 hingga tertinggi 65, dengan rata-rata 50,71. Sementara itu, hasil post-test meningkat dengan rentang nilai 60 hingga 95, serta rata-rata 79,10. Hal ini

menegaskan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah perlakuan diberikan.

Pada taraf signifikansi 5%, analisis hipotesis menunjukkan bahwa nilai t-hitung (21,226) jauh melampaui nilai t-tabel (2,052) dengan derajat kebebasan 27. Hasil ini mengarah pada penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Artinya, terdapat perubahan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa kelas II SDN Kleco 1 Surakarta sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Keseluruhan hasil yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang didukung media flashcard mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kleco 1 Surakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data di SDN Kleco 1 Surakarta, diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan dampak pengaplikasianan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan media *flashcard* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 2 SDN Kleco 1 Surakarta. Hal ini berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menggunakan uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik berbantuan media *flashcard* antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Jika ditinjau dari rata-rata skor, nilai pre-test peserta didik ialah 50,71, sementara nilai post-test menggapai 79,10. Perbedaan skor tersebut membuktikan bahwa peserta didik yang belajar dengan model *Kooperatif TGT* melalui media *flashcard* memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model dan media tersebut. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pengaplikasian model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* dengan dukungan media *flashcard* membagikan dampak yang nyata mengenai peningkatan kemampuan membaca peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Fitri, A., Ermiana, I., & Husniati, H. (2022). *Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(4b), 2402–2407. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.985>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*. Aksara: Jurnal

- Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Kosnadi, M. A., & Agustyarini, Y. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Lingkaran Kelas Vi Siswa Mi Darussalam Pacet*. Jurnal Intelek Insan Cendikia, 1(5), 1433–1441. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/689>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>
- Mulyani, W. H., Sufa, F. F., & Wahyuseptiana, Y. I. (2024). Peningkatan Kemampuan Pra Membaca Dan Pra Menulis Melalui Collaborative Play Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 217. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.625>
- Professionalism, T., Kharisma, S., & Kartika, D. (2025). *Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Mata Pelajaran Pkn*. 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-143>
- Review, J., & Nomor, V. (2024). *Abd Rahman Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*. 7, 4729–4738.
- Rohimah, R., Rahayu, D., & Rabia, S. F. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas*.
- Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 5(1), 81–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3635>
- Solissa, R. A., Salamor, L., & Sialana, F. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script*. Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v3i1.594>
- Sundari, M. J. I., Handayani, S., & Rizkasari, E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I*. Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, XVII(1), 16–35. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/9912>