

KEEFEKTIFAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENTS* BERBANTU MEDIA KOPER KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 01 KANDANGPANJANG PEKALONGAN

Firman Ardi Wicaksono¹, Ikha Listyarini², dan Singgih Adhi Prasetyo³

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

³Universitas PGRI Semarang

¹Email (Firmanardiw@gmail.com)

²Email (ikhalistyarini@gmail.com)

³Email (singgihadhi@upgris.ac.id)

Abstrak

*Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I. Jenis penelitian kuantitatif. Pupulasi pada penelitian seluruh siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Pemerolehan data diambil keteki proses pembelajaran dan pemberian *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan membaca siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil hipotesis menggunakan uji *paired t-test* dengan taraf 5% yaitu T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729, maka membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan".*

Kata Kunci: Model *Team Games Tournaments* dengan Media Koper Kata, Kemampuan Membaca.

Abstract

*This research was conducted to determine the level of effectiveness of the learning models of *team games tournaments* assisted by word suitcase media on the reading ability of grade I students. Types of quantitative research. Pupulation in the study of all grade I students at SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan The research method used is *pre-experimental design* in the form of *one-group pretest-posttest design*. Data acquisition was taken during the learning process and the administration of *pretest-posttest*. The results showed an increase in the ability to read students. This is evidenced from the results of the hypothesis using *paired t-test* with a level of 5%, namely T_{count} of 7.959 and T_{table} of 1.729, then proving $T_{count} > T_{table}$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that the effectiveness of the *team games tournaments* model helped by the word suitcase media on the reading ability of the first grade students of SD Muhammadiyah 01 Kandang Panjang Pekalongan".*

Keywords: Team Games Tournaments Model with Word Suitcase Media, Reading Ability.

A. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan di Indonesia tepatnya di Sekolah Dasar. Pendidikan merupakan suatu proses dimana manusia dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan Pendidikan sendiri yaitu membawa pesertadidik untuk meningkatkan kemampuan dan menjadikan sebagai manusia yang baik, untuk mencapai tujuan tersebut harus menyesuaikan dengan sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencetak generasi bangsa yang memiliki iman dan taqwa, budi luhur, cerdas, dan kreatif.

Pendidikan memiliki upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki potensi baik, serta mengembangkan kemampuan. Pendidikan dilakukan untuk mengembangkan potensi diri siswa atau kemampuan yang dimiliki siswa tersebut. Salah satunya yaitu kemampuan membaca.

Kemampuan membaca sangatlah penting untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemampuan tersebut sebagai tolak ukur keberhasilan awal peserta didik dalam belajar. Dimana kemampuan baca dapat menjadikan peserta didik mengetahui segala informasi yang ada pada buku, atau

sumber lainnya.

Membaca sendiri merupakan proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan bahasa tulis untuk memperoleh arti atau makna yang terkandung didalam teks melalui proses penyandian kembali dan proses pembacaan sandi, agar memperoleh pesan yang tersurat dan tersirat. Penyandian disini yaitu pengungkapan ide atau gagasan melalui huruf, tanda baca atau simbol menurut Turahmat (2010: 5). Kemampuan membaca dapat ditingkatkan melalui bantuan media serta model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Sedangkan Dalman (2013: 5) membaca merupakan kegiatan seorang untuk menemukan sebuah informasi yang diinginkan dalam tulisan. Hal ini berarti membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf, kalimat, kelompok kata, paragraf melainkan kegiatan dalam memahami bacaan atau menggali informasi.

Pada dasarnya tujuan membaca yaitu memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh pembaca untuk mendapatkan yang diinginkan oleh pembaca itu sendiri. Tujuan membaca yaitu dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menggali informasi lebih mendalam pada bacaan. Membaca dengan mengetahui tujuan cenderung akan mudah memahami dibandingkan dengan membaca tanpa tujuan. Membaca juga harus mengetahui kenginanya sendiri sehingga dapat menentukan tujuannya untuk membaca.

Menurut Nurhadi (dalam Turahmat,2010: 6) secara umum tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh informasi.
- 2) Membaca untuk memperoleh pemahaman.
- 3) Membaca untuk memperoleh kesenangan.
- 4) Membaca untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang ibu Rifa'atul Mahmudah pada tanggal 8 November 2019 terkait tentang kemampuan membaca. Rendahnya kemampuan membaca yang dialami tersebut karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan media yang kurang inovatif, sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa rendah tidak sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Jumlah siswa yang tidak tuntas 13 dari 20 siswa, sehingga persentasenya 65% siswa tidak tuntas dan 35% siswa yang tuntas.

Hal ini menjadikan guru harus menciptakan suasana kelas yang nyaman dan disukai oleh siswa. Dalam menciptakan suasana kelas yang menarik guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournaments*. Model pembelajaran

tersebut merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda menurut Fathrurohman (2017: 55).

Model pembelajaran adalah suatu alat dirancang untuk menyusun materi yang digunakan untuk proses pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Isjoni,2010: 73). Model seringkali menjadi cara atau teknik dalam mencapai tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran. Model dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menjadikan siswa menyukai proses pembelajaran itu sendiri. Tidak adanya model menjadikan proses pembelajaran menjadi kurang menarik yang mengakibatkan siswa atau peserta didik menjadi bosan. Yang menakutkan lagi peserta didik akan asik dengan dunianya sendiri

Sedangkan menurut Mills (dalam Suprijono,2015: 64) model pembelajaran adalah cara yang tepat proses menarik perhatian yang memungkinkan seseorang untuk mengenali apa yang dilakukan oleh model itu sendiri. Melaksanakan suatu model harus disamakan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri serta indikator dan pencapaiannya. Hal terpenting dalam penggunaan model ialah harus mempertimbangkan kemampuan siswa atau tingkat kemampuan siswa untuk

memahami model itu sendiri. sehingga siswa akan mudah masuk dalam proses pembelajaran. Dimana siswa akan mudah memahami isi pembelajaran yang disampaikan menggunakan model tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu teknik atau cara seorang guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran kedalam pola yang diinginkan. Pola yang diajarkan oleh guru harus sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut akan menjadikan proses pembelajaran akan lebih menarik dan efektif sehingga siswa akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran dimana siswa memahami model itu sendiri dan hasil dari pembelajaran.

Media koper kata merupakan media yang berbentuk koper atau kotak yang berisikan susunan huruf yang dapat dirangkai menjadi kata. Koper atau kotak itu sendiri hanya sebagai wadah dan sebagai media yang dapat menambah pemberdahaaran kata anak. Menurut jurnal Sari (2016: 3) Media kotak kata dapat memberikan rangsangan pada anak untuk meningkatkan kemampuan membaca. Media ini menjadi alat untuk memudahkan anak dalam menerima materi pembelajaran, dan menambah wawasan dalam megenal huruf..

Media koper sendiri berisikan balok huruf dimana balok tersebut disusun menjadi rangkaian kata. Dimana balok tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Menurut jurnal Siti (2015:7) penggunaan balok huruf dapat memicu perkembangan pada anak. Perkembangan yang terjadi pada anak yaitu perkembangan bahasa. Aspek yang terdapat pada perkembangan bahasa adalah membaca.. Pengenalan tersebut merupakan cara untuk merangsng perkembangan anak tersebut. Secara perlahan anak akan mengetahui berbagai macam huruf yang kemudian mereka tahu pengucapan huruf tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media koper kata merupakan media yang berbentuk kotak dan berisikan susunan huruf yang dapat dirangkai menjadi sebuah kata. Media kotak kata sendiri dapat merangsang anak untuk mengenal lebih banyak huruf dan cara untuk mengucapkannya. Pengucpan huruf tersebut dapat dilatih dengan menggunakan media ini karena media kotak kata terdiri dari huruf-huruf yang dapat disusun menjadi rangkaian kata. Media ini sangat mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca karena mediaini tergolong media yang mudah dipahami. Dengan berbagai huruf yang di sajikan secara menarik dan digunakan dengan mudah.

B. METODE

Metode penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian seluruh siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan yang berjumlah 20 siswa. Teknik dalam pengumpulan data diambil ketika proses pembelajaran dan pemberian *pretest* dan *posttest* sebagai tolak ukur kemampuan membaca. Teknik nontes pada penelitian yaitu menggunakan wawancara, observasi, daring, dokumentasi. Sebelum melakukan penelitian instrumen tes di uji validitas dahulu dengan para ahli. Validitas dilakukan dengan Dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Muhammad Arief Budiman, S.S., M.Hum dan Anggun Dwi Setya Putri, S.Pd., M.Pd. Uji validitas bertujuan untuk menentukan kelayakan instrumen yang digunakan. Tahapan yang dilakukan untuk validitas terhadap instrumen yaitu validitas konstruk, validitas isi, dan reliabelitas.

Setelah data penelitian telah terkumpul lalu data tersebut ialah menggunakan uji normalitas awal menggunakan data *pretest* untuk menentukan data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya menentukan uji normalitas akhir dari data *posttest* untuk menentukan data tersebut berdistribusi normal. Kemudian data tersebut diuji hipotesis, uji ngain.

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari data *pretest* dan *posttest* siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 01 Kanang Panjang Pekalongan. Data tersebut

diambil siswa kelas 1 berjumlah 20 siswa. Berikut data nilai *pretest* dan *posttest* :

1. Hasil Nilai *Pretest-Posttest*

Tabel 1
Hasil *Pretest* dan *Posttest*

KETERANGAN	PRETEST	POSTEST
NILAI TERENDAH	35	55
NILAI TERTINGGI	85	90
RATA-RATA	57,00	71,75
JUMLAH SISWA	20	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut dibuktikan bahwa nilai *pretest* rata-ratanya 57,00 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 85. Sedangkan ditemukan nilai *posttest* rata-ratanya 71,75 dengan nilai terendah 55 dan nilai tertiggi 90. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas I di SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan.

2. Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

Tabel 2
Uji Normalitas Awal

Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,184	0,190	Distribusi normal

Berasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sampel dari data distribusi normal

dengan menunjukkan nilai *pretest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,184 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal.

3. Uji Normalitas Akhir

Tabel 3

Uji Normalitas Akhir

Nilai	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	0,168	0,190	Distribusi normal

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa sampel dari data distribusi normal dengan menunjukkan nilai *posttest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,168 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal.

4. Uji Hipotesis Paired T-Test

Hipotesis yang ditentukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media koper kata dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

H_a : Adanya perbedaan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media koper kata dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

Tabel 4

Hasil Perhitungan Uji T-Test

Jumlah Siswa	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
20	7,959	1,729	H_0 ditolak H_a diterima

Dari tabel 4 diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebagai tolak ukur kemampuan membaca siswa. Perhitungan uji *t-test* dengan taraf signifikan 5% pada siswa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberi perlakuan model *team games tournaments* berbantu media koper kata mengalami peningkatan hasil belajar sebagai tolak ukur kemampuan membaca siswa.

5. Uji N-Gain

Tabel 5

Hasil Perhitungan N-Gain

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
(Σ)	1140	1435

(X)	57,00	71,75
N	20	
Nilai Maksimal	2000	
Uji Gain	0,34	
Kriteria	Sedang	

Pada Tabel 5 diatas menunjukkan bahwa nilai perbandingan antara *pretest* dan *posttest* termasuk dalam kriteria sedang, Dibuktikan dengan jumlah nilai *pretest* yaitu 1140 dan jumlah nilai *posttest* 1435 dari nilai maksimal yaitu 2000, dimana $N = 20 \times 100$. Sehingga mendapatkan hasil uji gain 0,34 dengan keterangan $0,34 < 0,7$. Jadi dapat disimpulkan bahwa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa model *team games tournaments* berbantu media koper kata. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan rekapitulasi data menunjukkan bahwa nilai *pretest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0 sebesar 0,184 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal. Kemudian pada tahap akhir pengujian normalitas tetap dilakukan dan menunjukkan hasil nilai *posttest* dari jumlah siswa sebanyak 20 diperoleh L_0

sebesar 0,168 dan L_{tabel} sebesar 0,190 dari taraf signifikan 0,5. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel dari distribusi normal. Dari hasil perhitungan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* kelas I adalah 57,00 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 71,75.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa. Perhitungan uji *t-test* dengan taraf signifikan 5% pada siswa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberi perlakuan model *team games tournaments* berbantu media koper kata mengalami peningkatan kemampuan membaca.

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca siswa kelas I dengan menggunakan model *team games tournaments* berbantu media koper kata. Pengukuran tersebut dilakukan dengan melihat peningkatan ketuntasan belajar siswa yang telah ditentukan dari kemampuan membaca yang diukur dengan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perhitungan siswa kelas 1 mendapatkan rata-rata *pretest* 57,00 yaitu 6 siswa mendapatkan tuntas dengan persentase 30% sedangkan pada *posttest*

mendapatkan rata-rata 71,75 yaitu 15 siswa mendapatkan tuntas dengan presentase 75%. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca anak kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan.

E. SIMPULAN

Penelitian dilakukan untuk mengetahui keefektifan model *team games tournaments* berbantu media koper kata terhadap kemampuan membaca anak kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring dengan bantuan aplikasi webex meeting. Berdasarkan perhitungan hasil nilai *pretest* menunjukkan rata-rata 57,00 dan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata 71,75. Maka siswa kelas 1 mengalami peningkatan sebanyak 14,75. Pada pengujian hipotesis peneliti menggunakan Uji-t untuk mengetahui peningkatan yang dialami oleh siswa setelah diberikan perlakuan, maka dalam perhitungan diperoleh taraf signifikan 5% pada siswa SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan membuktikan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Data tersebut menunjukkan T_{hitung} sebanyak 7,959 dan T_{tabel} sebanyak 1,729.

Sehingga dari simpulan diatas dapat dinyatakan bahwa adanya keefektifan model *team games tournaments* berbantu media

koper kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan setelah diberikan perlakuan.

Keefektifan model *team games tournaments* terhadap siswa kelas I SD Muhammadiyah 01 Kandangpanjang Pekalongan cukup membantu dalam proses pembelajaran dimana siswa akan sangat antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Model tersebut dibantu dengan menggunakan media koper kata sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca anak, dibuktikan dengan anak diperkenalkan dengan alfabet, diajak mengeja, dan diajak untuk bermain. Dengan adanya perlakuan tersebut mengakibatkan peningkatan kemampuan membaca anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Turahmat. 2010. *Teknik-Teknik Membaca*. Semarang: Pustaka Najwa.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Dalman. 2013. *Ketrampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Laily, Sari Maya, 2016. *Pengaruh Media Kotak Kata Terhadap Kemampuan Membaca*

Permulaan Anak Universitas Muhammadiyah Surakarta, Publikasi Ilmiah.

<http://eprints.ums.ac.id/44347/24/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf> (diakses pada 10-3-2020)

Andiyani, Siti Laras. 2015. *Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak*.

<https://docplayer.info/50674839-Penggunaan-media-balok-huruf-pada-kemampuan-mengenal-huruf-anak-jurnal-oleh-siti-laras-andiyani.html>

(diakses pada 10-3-2020)