

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMBACA SUKU KATA PESERTA DIDIK KELAS 1 SDN SIDOKEPUNG 1 MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)

Nur Sirojil Anam¹, Rikke Kurniawati², Wira Garahita Sukmanawati³

PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo¹, sirojilanam52@gmail.com¹

PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo², rikkepgsd@unusida.ac.id²

Sekolah Dasar Negeri Sidokepong 1³, garahita_wira@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi membaca suku kata melalui pemanfaatan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas I SDN Sidokepong 1 Sidoarjo. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Team Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan pada aktivitas dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan pada Siklus I mencapai 72% dan meningkat tajam menjadi 86% pada Siklus II, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Membaca Suku Kata, Model *Team Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning outcomes in reading syllables through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model for Grade I students at SDN Sidokepong 1 Sidoarjo. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, with each cycle carried out in four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected using observation and test techniques. The results of the study show that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model effectively increased students' learning outcomes. This is evidenced by a significant improvement in student activity and the percentage of mastery learning. The mastery percentage in Cycle I reached 72%, and increased sharply to 86% in Cycle II, exceeding the predetermined success indicator of 80%.

Keywords: Learning Outcomes, Reading Syllables, Team Games Tournament (TGT)

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No

234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author Publish

by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia. Proses pendidikan berlangsung sepanjang hidup, sejak seseorang dilahirkan hingga meninggal dunia. Pendidikan dapat terjadi di berbagai lingkungan, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Tujuan

pendidikan adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar tumbuh menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab [1]. Pendidikan juga menjadi bagian dari upaya suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga tidak mengherankan jika pendidikan dijadikan indikator kemajuan suatu negara. Selain itu, pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar sekaligus proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat [2].

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berbahasa sebagai sarana berkomunikasi. Pada tahap ini, siswa mulai dikenalkan dengan berbagai aspek dasar bahasa Indonesia, seperti memperkaya kosakata, serta belajar mengungkapkan ide atau informasi secara lisan maupun tulisan [3]. Membaca sendiri merupakan aktivitas yang kompleks dan tidak dapat dilakukan tanpa proses belajar. Hal ini terutama berlaku bagi siswa sekolah dasar yang baru mulai mengenal huruf dan kata. Dengan kemampuan membaca yang baik, seseorang dapat memperoleh lebih banyak informasi, memperluas pengalaman, serta menambah ragam kosakata yang dimiliki [4].

Pada tahap membaca permulaan, fokus utama pembelajaran adalah memastikan peserta didik benar-benar melek huruf. Hal ini mencakup kemampuan mengenal bentuk dan bunyi huruf, membedakan serta mengelompokkan huruf, hingga menyusun huruf menjadi suku kata, kata, dan kalimat sederhana [5]. Dalam kehidupan sehari-hari, membaca sangat diperlukan bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga untuk memperluas wawasan. Secara khusus, membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa yang menuntut kemampuan memahami simbol-simbol verbal. Kegiatan membaca itu sendiri bersifat kompleks karena tidak sekadar mengucapkan tulisan, tetapi juga melibatkan proses visual, berpikir, psikolinguistik, serta metakognitif. Dengan demikian, membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik dan melibatkan berbagai aspek keterampilan mereka [6].

Kemampuan memahami huruf sebagai lambang bunyi merupakan dasar utama dalam belajar membaca. Pada tahap ini, peserta didik mulai menyadari bahwa setiap huruf memiliki bunyi tertentu, lalu berkembang menjadi kemampuan mengenali rangkaian huruf sebagai rangkaian bunyi yang bermakna. Agar proses ini berjalan optimal, perhatian anak memegang peran penting karena dengan perhatian yang tinggi peserta didik mampu lebih aktif membedakan bentuk huruf, bunyinya, serta mengaitkannya dengan benda atau situasi nyata di sekitar mereka [7]. Namun pada praktiknya, proses pembelajaran membaca di Sekolah Dasar masih belum berjalan secara optimal. Banyak peserta didik yang belum menguasai huruf dengan baik sehingga kesulitan ketika mulai belajar membaca suku kata. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti penyampaian materi, kesiapan guru, ketersediaan media pembelajaran, teknik yang digunakan, serta latar belakang kemampuan awal siswa. Dari beberapa faktor tersebut, pelaksanaan pembelajaran di kelas menjadi aspek yang paling berpengaruh [8].

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Sidokepong 1 Buduran Sidoarjo, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berlangsung cukup baik dan guru kelas 1 memiliki kompetensi yang memadai. Namun, ditemukan masalah pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi membaca suku kata (ka, ki, ku, ke, dan ko). Permasalahan ini tampak dari rendahnya nilai ulangan harian Bahasa Indonesia. Dari 22 peserta didik, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 (kategori "Tuntas"), sedangkan 12 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah 75 (kategori "Belum Tuntas"). Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik kelas 1 dalam membaca suku kata masih rendah, mengingat batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran tersebut adalah 75. Kondisi tersebut menjadi alasan

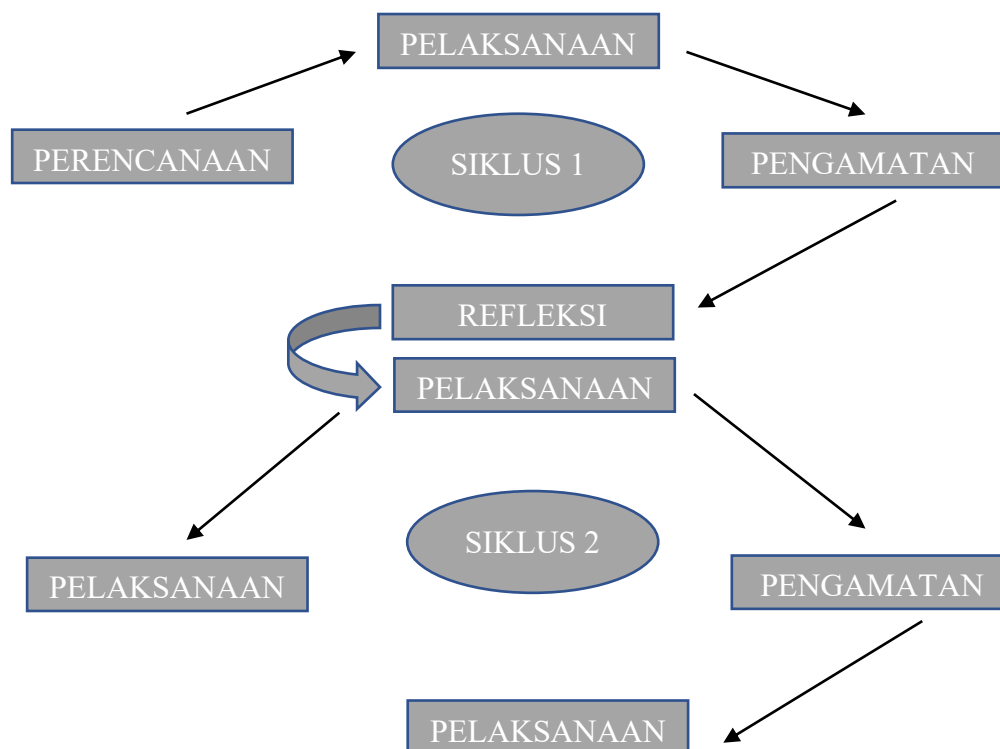
penting untuk melakukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan aktivitas permainan akademik. Melalui model ini, siswa belajar dalam tim kecil yang saling membantu, kemudian mengikuti permainan atau turnamen sederhana untuk menguji pemahaman mereka [9]. Model ini memadukan kegiatan kerja sama kelompok dengan unsur permainan serta turnamen, sehingga mampu menghadirkan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan penuh semangat kompetisi. Selain itu, penggunaan model TGT juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa serta memicu motivasi mereka untuk meraih prestasi yang lebih baik. Cooperative Learning sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 6 orang yang bekerja sama secara kolaboratif, dengan susunan kelompok yang dibentuk secara heterogeny [10].

Dalam konteks penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Suku Kata Peserta Didik Kelas 1 SDN Sidokepong 1 melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)”, Model TGT sangat relevan digunakan karena dapat mendorong peserta didik belajar secara aktif dalam mengenali dan membaca suku kata melalui kegiatan permainan yang menyenangkan serta memperkuat pemahaman materi membaca suku kata melalui turnamen yang memberi kesempatan latihan berulang dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang sesuai dan potensial untuk meningkatkan hasil belajar membaca suku kata peserta didik kelas 1, karena menggabungkan aktivitas kooperatif, permainan edukatif, dan turnamen yang dapat memperkuat kemampuan membaca awal peserta didik secara efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode tindakan kelas. Menurut [11], penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam membaca suku kata dengan menggunakan *model Team Games Tournament* (TGT). Penelitian terbagi menjadi dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing terdiri dari satu pertemuan. Setiap siklus melibatkan beberapa tahapan, seperti perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan siklus 1 pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2025 dan siklus II pada penelitian ini dilaksanakan pada 27 Oktober 2025 di SDN Sidokepong 1 Sidoarjo. Subyek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas 1.



Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Data yang dikumpulkan mencakup dua jenis data, yaitu data proses, berupa aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta data hasil, berupa nilai tes membaca suku kata *ka*, *ki*, *ku*, *ke*, dan *ko* setelah penerapan model TGT. Melalui kedua jenis data tersebut, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas tindakan yang diberikan dalam meningkatkan kemampuan membaca suku kata peserta didik.

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai individu peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Dalam siklus 1, peneliti menggunakan media kantong bilangan untuk membantu proses pembelajaran siswa. Pertama, peneliti memperkenalkan media tersebut kepada peserta didik dengan menjelaskan langkah-langkah penggunaannya. Penelitian ini terbagi menjadi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik kelas 1 SDN Sidokepung 1 dapat mencapai nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75 dalam materi membaca suku kata.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi dari tahap perencanaan. Kegiatan siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Oktober 2025 pada pukul 07.00 - 08.30. Pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti menggunakan model Team Games Tournament (TGT) yang telah dikembangkan dan disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca suku kata *ka*, *ki*, *ku*, *ke*, dan *ko*. Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Alokasi waktu pelaksanaan pembelajaran adalah 2 x 35 menit.

Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dibantu oleh 2 orang sebagai pengamat/observer. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi membaca suku kata ka, ki, ku, ke, dan ko kelas 1 SDN Sidokepeng 1 Sidoarjo.

Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti menemukan bahwa beberapa peserta didik belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap model Team Games Tournament (TGT) masih belum maksimal, meskipun peneliti telah melakukannya secara langsung.

Nilai klasikal peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\% \quad \text{Nilai} = \frac{16}{22} \times 100\% \quad \text{Nilai} = 72,73\%$$

Tabel Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Taraf Keberhasilan	Kriteria
$90\% \leq NR \leq 100\%$	Baik sekali
$80\% \leq NR \leq 90\%$	Baik
$70\% \leq NR \leq 80\%$	Cukup
$61\% \leq NR \leq 70\%$	Kurang
$0\% \leq NR \leq 60\%$	Sangat kurang

[12]

Hasil belajar peserta didik pada siklus 1, diketahui jumlah peserta didik yang tuntas belajarnya adalah 16 peserta didik dan jumlah yang belum tuntas adalah 6 Peserta didik. diperoleh presentase hasil belajar peserta didik yang tuntas secara klasikal yaitu sebesar 72,73%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 80%. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, baik aktivitas guru, aktivitas peserta didik, maupun hasil belajar peserta didik. Maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II

Pada pertemuan selanjutnya, peneliti menaruh fokus pada penerapan media powerpoint yang lebih mendalam. Siklus 2 penelitian ini tetap mengikuti empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti juga memberikan kegiatan ice breaking yang lebih menarik untuk menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan di kelas. Tujuannya adalah agar mereka dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Hasilnya, seiring berjalannya waktu, siswa mulai merasa lebih nyaman dan terlibat dalam kegiatan belajar bersama. Nilai klasikal peserta didik pada siklus II dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\% \quad \text{Nilai} = \frac{19}{22} \times 100\% \quad \text{Nilai} = 86,36\%$$

Tabel Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Taraf Keberhasilan	Kriteria
$90\% \leq NR \leq 100\%$	Baik sekali
$80\% \leq NR \leq 90\%$	Baik
$70\% \leq NR \leq 80\%$	Cukup
$61\% \leq NR \leq 70\%$	Kurang

$0\% \leq NR \leq 60\%$	Sangat kurang
-------------------------	---------------

[12]

Hasil belajar peserta didik pada siklus II, diketahui jumlah peserta didik yang tuntas belajarnya adalah 19 peserta didik dan jumlah yang belum tuntas adalah 3 peserta didik. Diperoleh presentase hasil belajar peserta didik yang tuntas secara klasikal yaitu sebesar 86,36%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sudah mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 80%. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Sidokepong 1 dalam materi membaca suku kata

Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II

Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 1 SDN Sidokepong 1 dalam materi membaca suku kata, yang terlihat dari perbandingan antara siklus dan siklus 2. Peningkatan ini dibuktikan dengan data yang tercantum dalam diagram 1, berikut ini:



Diagram 1 Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram 1 bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I memperoleh presentase sebesar 72,73% atau sebanyak 16 peserta didik yang telah tuntas belajarnya, sedangkan 6 Peserta didik belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 88%. Peserta didik yang sudah tuntas pada siklus II sebanyak 19 dan hanya 3 Peserta didik yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II telah mencapai presentase yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 80%. Adanya peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan tentang meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada materi membaca suku kata di SDN Sidokepong 1 Sidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Aktivitas guru mengalami peningkatan signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran di siklus II, dengan skor pencapaian meningkat dari 81,05 menjadi 92 dan keterlaksanaan mencapai 100%.

2. Aktivitas peserta didik juga meningkat, dari aktivitas kurang aktif pada siklus I menjadi aktif pada siklus II, dengan tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran mencapai 83,5%.
3. Peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran materi membaca suku kata. Hal ini terbukti dari peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 72,73% pada siklus I menjadi 86,36% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Fajri and M. Mirsal, "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar," *at-Tarbiyah al-Mustamirrah J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.31958/atjpi.v2i1.3289.
- [2] B. P. Abd Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Y. Yumriani, "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1-8, 2022.
- [3] K. Naila Muna and S. Wardhana, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD," *EduStream J. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 175-183, 2022, doi: 10.26740/eds.v5n2.p175-183.
- [4] Firsta Bagus Sugiharto, Chusnul Chotimah, and Devi Dominika, "Penggunaan Metode Suku Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN Tlogomas 2 Kota Malang," *J. Lensa Pendas*, vol. 9, no. 1, pp. 125-142, 2024, doi: 10.33222/jlp.v9i1.3373.
- [5] R. Yuliana, "Pembelajaran membaca permulaan dalam tinjauan teori artikulasi penyerta," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2017.
- [6] Suyadi and R. P. Sari, "DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan," *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, vol. Volume 5 N, pp. 176-182, 2021.
- [7] H. Mulyono, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," in *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 2016.
- [8] R. Mustikawati, "Upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan metode suku kata (Syllabic method) pada siswa kelas I SD Negeri Nayu Barat III Banjarsari Surakarta tahun 2014/2015," *J. Mitra Swara Ganesha*, vol. 2, no. 1, 2015.
- [9] S. A. Hakim and H. Syofyan, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 1, no. 4, pp. 249-263, 2017.
- [10] R. Slavin, "Cooperative Learning. bandung: nusa media," 2015, S.
- [11] A. Parnawi, *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Deepublish, 2020.
- [12] A. Vikiantika; P. Nurita; E. Yoeni, "Jurnal basicedu," *J. basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5877-5889, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1230.