

Pengaruh Penggunaan Media Tempel Kartu terhadap Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

Oleh:

Nadhilah Aisyah Amalia - 218620600145

Dosen Pembimbing:

Vevy Liansari, M.Pd

Dosen Penguji:

Dr. Ermawati Zulikhatin Nuroh, SS. M.Pd

Dr. Kemil Wachidah, S.Pd.I., M.Pd

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
Juli 2025

Pendahuluan

- Pendidikan adalah hal yang sangat diperlukan sebagai salah satu upaya untuk mempersiapkan masa depan dalam arti memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan yang sangat berguna untuk kehidupan, dan juga menguasai teknologi untuk tetap mengikuti perkembangan zaman.
- Dalam berkomunikasi, setiap orang pasti menggunakan bahasa sebagai perantara dalam menyampaikan pesan, dan bahasa yang paling umum yang digunakan oleh kebanyakan orang ialah Bahasa Indonesia. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan dipelajari kali ini adalah Antonim dan Sinonim.
- Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran tempel kartu, suatu media pembelajaran yang memanfaatkan kertas tebal yang berisi beberapa gambar atau tulisan tertentu dalam mengembangkan pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang disajikan. Media tempel kartu adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang oleh peneliti bertujuan untuk membantu mempermudah dalam pembelajaran.
- Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, salah satunya yakni model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT merupakan penggabungan dari pembelajaran kelompok dengan cara berdiskusi serta bermain dalam kelas yang menggunakan sistem tes dan poin yang bertujuan untuk mengukur pertumbuhan peserta didik.
- Memanfaatkan media pembelajaran tempel kartu menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik, sehingga membantu peserta didik meningkatkan keaktifan dan juga membangkitkan jiwa berkompetisi secara sehat dalam proses pembelajaran. Saat ini guru memiliki peran penting dalam memilih media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan relevan agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Rumusan Masalah

- Adakah pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* terhadap materi Sinonim dan Antonim dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik di sekolah dasar?

Metode Penelitian

1. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif pra-eksperimental yaitu one grup pretest – post test design.
2. Subjek penelitian merupakan siswa kelas 5 SD dan berjumlah 20 peserta didik.
3. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu berupa pretest dan post test yang bertujuan untuk menilai kemampuan peserta didik, permulaan peserta didik diberi penerapan media tempel kartu dengan menggunakan model TGT. Instrumen penelitian menggunakan lembar soal essay.
4. Teknik analisis data menggunakan uji-t melalui uji pra-syarat yakni uji normalitas.
5. Variabel independen *Team Games Tournament* dan variabel dependen media tempel kartu.

Manfaat Penelitian

MANFAAT TEORITIS

Secara teori penelitian ini memberikan kontribusi pada teori konstruktivisme dimana peserta didik dapat menjadi lebih aktif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat bekerja sama satu sama lain, berkompetisi yang sehat serta berpartisipasi penuh dalam pembelajaran dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti dan berkesan bagi peserta didik.

MANFAAT PRAKTIS

Guru : Memberikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengetahui perbedaan antara sinonim dan antonim melalui kerja sama tim yang menarik dan efektif.

Siswa : Meningkatkan keterampilan mengetahui perbedaan antara sinonim dan antonim serta dapat memotivasi belajar pada peserta didik saat pembelajaran.

Lembaga Pendidikan : Memberikan referensi metode pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan metode paired sample test sebagai perbandingan. Penggunaan metode ini dilakukan untuk menentukan perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest, serta untuk mengevaluasi apakah ada pengaruh dari penggunaan media tempel kartu dalam pembelajaran. Uji normalitas dilakukan sebelum pemrosesan data, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh normal atau tidak.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

| Tests of Normality | | | | | | |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| PRETEST | .228 | 20 | .008 | .932 | 20 | .171 |
| POST TEST | .220 | 20 | .012 | .925 | 20 | .124 |

Pada Tabel 1 menunjukkan data yang diperoleh diketahui normal setelah uji Shapiro-Wilk dilakukan dalam perhitungan SPSS untuk pengujian normalitas. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$, khususnya nilai signifikansi pretest menunjukkan hasil $0,171 > 0,05$ serta nilai signifikansi posttest menunjukkan hasil $0,124 > 0,05$. Selanjutnya adalah Uji-T sampel berpasangan akan digunakan untuk pengujian hipotesis setelah data menunjukkan normal. Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan apakah media tempel kartu berpengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 2. Uji Hipotesis menggunakan Paired Sample T – Test

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|--------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | t | Df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| Lower | Upper | | | | | | | | |
| Pair 1 | PRETEST - POSTTEST | -48.750 | 14.857 | 3.322 | -55.703 | -41.797 | -14.675 | 19 | .000 |

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa hasil dari analisis Uji Paired Sample T-test pada data pretest dan posttest, diperoleh data yaitu nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya data yang diperoleh menunjukkan bahwa $< 0,05$, yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media tempel kartu berpengaruh terhadap keterampilan menulis peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

| Keterampilan menulis | Pretest | Posttest |
|----------------------|---------|----------|
| N | 20 | 20 |
| Mean | 44.25 | 93 |
| Minimum | 20 | 60 |
| Maximum | 60 | 100 |

Hasil dan Pembahasan

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 20 sampel penelitian rata-rata nilai pretest peserta didik yaitu 44,25 sedangkan nilai rata-rata posttest peserta didik adalah 93. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik dalam keterampilan menulis mengalami peningkatan setelah digunakannya media tempel kartu dalam pembelajaran. Media tempel kartu yang menggunakan model pembelajaran TGT, model pembelajaran merupakan strategi atau pola yang digunakan untuk mengarahkan pembelajaran dikelas. Tujuan dari penerapan media tempel kartu dalam pembelajaran adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

Pada pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mengetahui seberapa awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi sinonim dan antonym yang belum menggunakan media tempel kartu dengan model TGT. Pertemuan selanjutnya, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan media tempel kartu yang menggunakan model TGT. Di akhir penelitian, peneliti memberikan posttest. Setelah pemberian pretest –posttest diketahui hasil tes peserta didik mengalami peningkatan, interaksi guru dengan peserta didik lebih baik dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari perlakuan rata-rata penelitian pretest 44,25 dan posttest 93.

Hasil dan Pembahasan

Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($<0,05$) hal ini menegaskan bahwa adanya hubungan positif antara penggunaan media tempel kartu terhadap keterampilan menulis. Data deskriptif statistika juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pesertadidik adalah 44,25, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 93. Peningkatan rata-rata tersebut yang menggunakan media tempel kartu dengan model TGT menunjukkan bahwa adanya perubahan pada keterampilan menulis peserta didik. Media ini membantu peserta didik dalam memahami sinonim dan antonim dengan cara yang lebih mudah untuk dipahami dan menyenangkan. Dengan menyajikan sinonim dan antonim melalui media tempel kartu dengan model TGT pada proses pembelajaran.

Kesimpulan

Maka analisis data yang didapatkan melalui observasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti menemukan pengaruh yang signifikan terhadap peserta didik, dengan menggunakan media tempel kartu dalam keterampilan menulis, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik meningkat secara signifikan setelah digunakannya media tempel kartu dengan model TGT, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai pretest 44,25 dan posttest 93 dan hasil uji paired sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Penelitian ini memberikan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi sinonim dan antonim, dengan memberikan pembelajaran kooperatif kegiatan belajar dapat dilakukan dan kemampuan peserta didik dapat berkembang baik secara kemampuan akademis maupun keterampilan sosialisasi. Dengan demikian, media tempel kartu tidak hanya menjadi alat bantu yang relevan di kelas, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan dan perkembangan pada peserta didik.

Referensi

- [1] 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, p. 249, 2018, doi: 10.23887/ijee.v1i4.12966.
- [2] V. Zulfira, E. Anggereini, and A. Sadikin, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari,” *Biodik*, vol. 5, no. 3, pp. 273–285, 2019, doi: 10.22437/bio.v5i3.8418.
- [3] N. P. Utami and P. G. Yanti, “Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8388–8394, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3825.
- [4] S. Arifin, M. Yahya, and M. Siddik, “Strategi Komunikasi Siswa Dan Guru Kelas XI SMAN 2 Sangatta Utara Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 2, no. 1, pp. 15–38, 2019, doi: 10.30872/diglosia.v2i1.15.
- [5] S. Aisyah, E. Noviyanti, and T. Triyanto, “Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *J. Salaka J. Bahasa, Sastra, dan Budaya Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 62–65, 2020, doi: 10.33751/jsalaka.v2i1.1838.
- [6] E. S. Handayani and H. Subakti, “Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 151–164, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.633.
- [7] R. Haryani and S. Supardi, “Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Dan Bercerita Aud Melalui Metode Bernyanyi Pada Kelompok B Di Tk Advent Bekasi,” *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 8, no. 1, p. 225, 2022, doi: 10.30998/rdje.v8i1.11243.
- [8] R. Rahayu, “Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik Di Sekolah Dasar,” *Pendidik. Nilai Kaji. Teor. dan Prakt. di Sekol.*, vol. II, no. 3, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7061>
- [9] K. JASMINE, “濟無No Title No Title No Title,” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 2014.
- [10] Masturi, F. Fakhriyah, M. Roysa, and I. Faturrohman, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Di SD 5 Dersalam Kudus,” *J. Sos. dan Budaya*, vol. 7, no. Vol 7, No 1 (2014), pp. 39–44, 2014, [Online]. Available: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sosbud/article/view/542>

Referensi

- [11] M. Jannah and H. Hasmawati, "Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep," *Eralingua J. Pendidik. Bhs. Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.26858/eralingua.v1i1.2985.
- [12] B. Rahman and H. Haryanto, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2," *J. Prima Edukasia*, vol. 2, no. 2, p. 127, 2014, doi: 10.21831/jpe.v2i2.2650.
- [13] D. B. Utami, "Penerapan media kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 1 Sumilir Purbalingga tahun pelajaran 2020/2021," *J. Kualita Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–8, 2020, doi: 10.51651/jkp.v1i3.1.
- [14] A. Prabowo, J. Indrawadi, and U. Amrii, "Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas II," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 3219–3228, 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i2.1376.
- [15] E. Hamdar, C. Hasmah, and A. M. Faqih, "Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Nyaring Dengan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD," *J. HURRIAH J. Eval. Pendidik. dan Penelit.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–37, 2020, doi: 10.56806/jh.v1i1.5.
- [16] A. Halimah, "Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan di SD/MI," *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 190–200, 2014.
- [17] A. Safitri and E. Zaid, "Pinisi : Journal of Teacher Professional," *Glob. J. Teach. Prof.*, vol. 2, no. November, pp. 193–208, 2023.
- [18] A. ; H. S. Rahmawati, "Penggunaan Media Gambar Kegiatan Sehari-Hari Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Buku Harian Siswa Kelas Ii Sdn Balongwono Mojokerto," *Jpgsd*, vol. 03, no. 02, pp. 701–710, 2015.
- [19] M. F. N. Anwar, A. A. Wicaksono, and A. T. Pangambang, "Penggunaan Metode SAS Berbantuan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan," *Musamus J. Prim. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 57–64, 2022, doi: 10.35724/musjpe.v5i1.4367.
- [20] J. B. Salawati and L. Suoth, "Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 1, p. 100, 2020, doi: 10.23887/ijee.v4i1.24383.
- [21] J. E. Elektro, Z. Setiawan, and H. A. Lastya, "Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli," *J. Edukasi Elektro*, vol. 05, no. 2, pp. 131–137, 2021.
- [22] L. T. Sulorante, "Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Bagi Kelas Xi Ipa Di Sma Yppkk Moria Kota Sorong Tahun 2020 Improving Activities and Learning Outcomes of Colloidal Material Through the Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative," *J. Soscied*, vol. 6, no. 1, 2023.

Referensi

- [23] E. Saragih and N. Wedyawati, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar the Application of the Tgt Learning Model in Improving Learning Outcomes of Roman Numerals Grade Iv Elementary School Students," *RIEMANN Res. Math. Math. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–24, 2019.
- [24] W. Ode, L. Andriani, and U. M. Buton, "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Abstrak," vol. 3, no. 1, 2021.
- [25] M. K. K. Wardana, I. P. P. Adi, and I. G. Suwiwa, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola," *J. Penjakora*, vol. 7, no. 2, p. 126, 2020, doi: 10.23887/penjakora.v7i2.26403.
- [26] A. Supriadi, F. Alfiah, and ..., "Learning Model of Cooperative Learning Type Team Games Tournament Based on E-Learning in Smk Nusajaya Tangerang," ... *Inf. ...*, vol. 16, no.2,pp.105–112,2019,[Online].Available:
<http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/398%0Ahttps://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/download/398/568>
- [27] A. Purwandari and D. T. Wahyuningtyas, "Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, p. 163, 2017, doi: 10.23887/jisd.v1i3.11717.
- [28] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.
- [29] S. Sugiyono, "The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta," *J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, vol. 25, no. 2, pp. 207–217, 2021, doi: 10.21831/pep.v25i2.46002.
- [30] K. Khotimah and V. Liansari, "The Effect of Survey , Question , Read , Recite , and , Review (SQ3R) Learning Methid based on Pop-Up Book on Reading Comprehension Ability of Elementary School Students [Pengaruh Metode Pembelajaran Survey Question , Read , Recite , and Review (SQ3R ,," pp. 1–8, 2022.
- [31] N. Sudimahayasa, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa," *J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 48, no. 1–3, pp. 45–53, 2015, doi: 10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917.
- [32] M. Sukiasih, "Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, p. 319, 2018, doi: 10.23887/jipp.v2i3.16230.
- [33] N. K. Dewiyanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika," *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 29–37, 2018, doi: 10.23887/jipp.v2i1.13977.

