PENERAPAN MEDIA KASPO DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI POLA KALIMAT S-P-O PADA MURID KELAS II UPTD SDN PEJAGAN 1

Widya Ayu Kurnia Hidayati[1], Ahmad Jami'ul Amil[2]
[1,2]Program Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura
[1]widyaayu.kh@gmail.com, [2]ahmadamil@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of Indonesian language on the material of S-P-O sentence patterns in grade II students of UPTD SDN Pejagan 1. The pre-cycle results showed that only 10 out of 27 students (37.04%) achieved the KKTP with an average score of 57.04. This study aims to improve the learning outcomes of Indonesian language on the material of S-P-O sentence patterns through the application of KASPO media with a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model which is implemented in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 27 grade II students of UPTD SDN Pejagan 1. Data were collected through learning outcome tests and observations during learning, then analyzed descriptively based on the average value and percentage of classical completeness. The results of the study showed an increase in learning outcomes after the application of KASPO with the TGT model. The average value increased from 57.04 in the pre-cycle to 74.81 in cycle I and 85.93 in cycle II. Classical completeness increased from 37.04% in the pre-cycle to 55.56% in cycle I and 81.48% in cycle II. Thus, the application of KASPO media with the TGT model can improve Indonesian language learning outcomes on S-P-O sentence patterns for second-grade students of UPTD SDN Pejagan 1 and has achieved a research success indicator of 80%.

***Keywords**: KASPO, learning outcomes, TGT*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi pola kalimat S-P-O pada murid kelas II UPTD SDN Pejagan 1. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa hanya 10 dari 27 murid (37,04%) yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 57,04. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi pola kalimat S-P-O melalui penerapan media KASPO dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model

Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 27 murid kelas II UPTD SDN Pejagan 1. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi selama pembelajaran, kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan KASPO dengan model TGT. Nilai rata-rata meningkat dari 57,04 pada prasiklus menjadi 74,81 pada siklus I dan 85,93 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 37,04% pada prasiklus menjadi 55,56% pada siklus I dan 81,48% pada siklus II. Dengan demikian, penerapan media KASPO dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi pola kalimat S-P-O pada murid kelas II UPTD SDN Pejagan 1 dan telah mencapai indikator keberhasilan penelitian sebesar 80%.

Kata Kunci: hasil belajar, KASPO, TGT

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran dalam pendidikan, menjadi pengantar pendidikan, dan pusat kegiatan belajar-mengajar karena mencakup empat keterampilan dasar, yakni keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat aspek keterampilan tersebut menjadi landasan pembelajaran mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan menjadi modal utama dalam proses pembelajaran agar tercipta komunikasi dan interaksi yag baik (Ningrum, dalam Ibda, 2022). Pada kelas II, kemampuan berbahasa mulai diarahkan pada penggunaan kalimat sederhana dengan lebih terstruktur melalui materi pola kalimat S-P-O (Subjek, Predikat, dan Objek). Kemampuan mengenali unsur subjek, predikat, dan objek, membantu urid mengenali pola kalimat S-P-O dalam kalimat dan membantu murid menyusun kalimat sendiri dengan benar secara terstruktur (Nurafiani et al., 2025).

Pembelajaran menyusun kalimat pada kelas II membutuhkan media yang konkret agar mudah dipahami oleh murid dan pembelajaran bahasa indonesia tidak lagi dianggap membosankan. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan murid dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan oleh (Amil et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media dapat membantu proses

pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan antusiasme murid dalam belajar. Media berbentuk kartu dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pola kalimat, karena murid dapat meihat, memilih, dan menggunakan kartu secara langsung. (Santi et al., 2024) menunjukkan penggunaan media kartu dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar murid sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Mukhlishina, 2024) diperoleh hasil bahwa media kartu dapat meningkatkan hasil belajar dilihat dari peningkatan persentase nilai murid tuntas dari pelaksanaan dua siklus PTK, yaitu pada siklus 1 40% dan meningkat pada Siklus 2 menjadi 100%. Lebih lanjut (Yulianti et al., 2025), menunjukkan hasil belajar kognitif murid mencapai ketuntasan klasikal 91%. Selain media, model pembelajaran yang digunakan juga perlu memberi ruang kepada murid untuk aktif dalam pembelajaran (berpusat pada murid). Penelitian oleh (Amil et al., 2024) menunjukkan bahwa pendekatan multiliterasi dan multikonteks dapat mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada murid melalui kegiatan dialog/diskusi, praktik, pembelajaran kolaboratif, dan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif memadukan aktivitas belajar bersama, bekerjasama dalam kelompok, dan kompetisi antar tim yang mengharuskan setiap murid berperan secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran (Fadly, 2022). Hasil penelitian oleh (Fatah & Utami, R, 2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas II dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar murid di SD Muhammadiyah 16 Karangasem. Temuan serupa oleh (Riswana et al., 2024), penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar murid dalam memahami materi yang diajarkan karena dalam TGT dapat meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar murid.

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, pembelajaran di kelas II UPTD SDN Pejagan 1 masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan didominasi ceramah satu arah, guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan

murid secara langsung khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pola kalimat S-P-O, guru hanya menjelaskan materi secara konvensional dan hanya membahas latihan soal di buku. Akibatnya, kesempatan murid untuk berlatih dan terlibat aktif dalam pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih konkret, aktif, dan memberikan kesempatan kepada murid untuk berlatih secara langsung. Metode konvensional yang diterapkan tersebut berdampak pada hasil belajar murid, hanya 10 dari 27 murid atau 37,04% yang mencapai nilai minimal KKTP sebesar 68 pada materi pola kalimat S-P-O. Nilai rata-rata kelas berada pada angka 57,04. Sebagian murid masih kesulitan menentukan bagian subjek, predikat, dan objek, dan belum mampu membuat kalimat sederhana dengan pola S-P-O. Kondisi ini menunjukkan bahwa murid membutuhkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kesempatan latihan yang lebih banyak.

Pembelajaran di kelas belum memberikan kesempatan yang merata kepada murid untuk mencoba menyusun kalimat secara langsung. Beberapa murid masih menunggu jawaban teman ketika mengerjakan tugas. Kondisi ini menjadi perhatian karena kemampuan menyusun kalimat tidak cukup hanya dipahami melalui penjelasan, tetapi perlu dilatih melalui kegiatan mengamati kata, menentukan fungsi kata (subjek, predikat, objek), menyusun urutan kata, dan membuat kalimat sederhana dengan pola S-P-O.

Berdasarkan kondisi tersebut, media KASPO digunakan sebagai media yang membantu murid mengenali subjek, predikat, dan objek, dan berlatih menyusun kata menjadi sebuah kalimat, agar nantinya murid dapat membuat kalimat secara mandiri. Media ini diterapkan bersama model TGT agar latihan tidak hanya dilakukan secara individual, tetapi juga melalui kerja kelompok, permainan, dan turnamen.

Penelitian terdahulu menunjukkan media kartu dan model TGT membantu murid terlibat aktif dan meningkatkan hasil belajar, tetapi belum menggunakan media kartu yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran pola kalimat S-P-O kelas II dalam kegiatan TGT. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan KASPO sebagai media yang membantu murid menentukan

unsur S-P-O, menyusun kata menjadi kalimat, dan menulis kalimat berpola S-P-O berdasarkan gambar melalui kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen, dan nantinya murid juga bisa membuat kalimat berpola S-P-O secara mandiri tanpa bantuan gambar. Penggunaan KASPO dengan model TGT diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan membantu meningkatkan hasil belajar murid.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian penerapan media KASPO dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi pola kalimat S-P-O pada murid kelas II UPTD SDN Pejagan 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid setelah diterapkan pembelajaran menggunakan KASPO dengan model TGT. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi murid dalam memahami dan menerapkan pola kalimat S-P-O, bermanfaat bagi guru sebagai alternatif penggunaan media dan model pembelajaran, serta memberikan manfaat bagi sekolah sebagai contoh penerapan pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar.

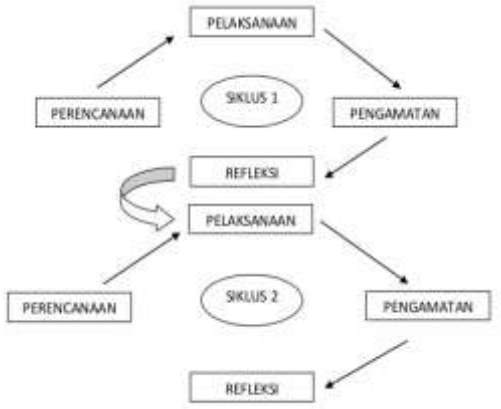
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian Tindakan merupakan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif karena menyelidiki dan mengumpulkan data dari guru itu sendiri, serta dapat diukur secara kuantitatif. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap masih membutuhkan peningkatan dalam pelaksanaannya (Kemmis McTaggart dalam Wijaya et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan tersebut dilakukan secara berulang untuk memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan pada murid kelas II UPTD SDN Pejagan 1 dengan jumlah 27 murid. Objek penelitian adalah hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi pola kalimat S-P-O setelah diterapkan media KASPO dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian dilakukan pada pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan peneliti

sebagai pelaksana tindakan dan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Murid menggunakan KASPO untuk memilih kata yang sesuai, menyusun urutan kalimat, dan membaca hasil susunan. Media digunakan dalam pembelajaran kelompok dan permainan TGT. Pada tahap permainan, murid berlatih menggunakan KASPO dan mampu menyelesaikan tantangan penyusunan kalimat, serta membuat kalimat berdasarkan gambar atau membuat kalimat sendiri berdasarkan kata kerja atau Predikat pada KASPO. Selanjutnya, murid mengikuti turnamen antarkelompok menerapkan pemahaman yang telah diperoleh.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan murid dalam memahami dan menyusun kalimat berpola S-P-O, sedangkan observasi digunakan untuk melihat keterlibatan murid selama kegiatan pembelajaran. Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. KKTP bahasa Indonesia kelas II yaitu 68. Murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 68. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% murid mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan atau dihentikan pada akhir siklus.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh dari perbandingan nilai prasiklus, siklus I, dan siklus II. Perbandingan tersebut digunakan untuk melihat perubahan hasil belajar setelah media KASPO dengan model TGT diterapkan. Data hasil belajar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Murid Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus II

Tahap	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal
Prasiklus	80	20	57,04	37,04%
Siklus I	100	40	74,81	55,56%
Siklus II	100	60	85,93	81,48%

Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 57,04. Dari 27 murid, hanya 10 murid atau 37,04% yang mencapai nilai minimal 68. Hasil ini menunjukkan sebagian besar murid belum mencapai ketuntasan. Kesulitan utama terlihat pada kemampuan menentukan subjek, predikat, dan objek dan membuat kalimat berpola S-P-O.

Pada siklus I, media KASPO mulai digunakan dalam pembelajaran dengan model TGT. Nilai rata-rata meningkat menjadi 74,81 dengan jumlah murid yang tuntas menjadi 15 murid atau 55,56%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid mulai terbantu dengan adanya KASPO yang dapat dipindahkan dan disusun secara langsung. Kegiatan kelompok dan permainan memberi kesempatan kepada murid untuk mencoba menyusun kalimat bersama teman.

Peningkatan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Selama pelaksanaan, masih ditemukan beberapa kendala. Pada permainan kelompok, beberapa murid lebih dominan dalam mengambil dan menyusun KASPO, sedangkan murid lain masih sedikit mendapatkan kesempatan untuk mencoba KASPO. Selain itu, sebagian murid masih belum bisa menentukan kata mana yang termasuk subjek, predikat, dan objek.

Kendala berikutnya berkaitan dengan perbedaan kartu untuk subjek, predikat, dan objek yang belum dipahami oleh murid. Beberapa murid masih menambahkan kata seperti “sedang” ketika diminta membuat kalimat, misalnya “Raka sedang mencuci tangan”. Kalimat tersebut dapat digunakan dalam konteks bahasa sehari-hari, tetapi dalam penelitian ini target latihan adalah membentuk pola S-P-O sehingga murid perlu diarahkan untuk mengenali unsur inti kalimat yang sedang dipelajari.

Refleksi siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Peneliti yang bertindak sebagai guru, memberikan petunjuk permainan dengan lebih jelas dan memberikan pendampingan yang lebih intensif pada setiap kelompok. Fungsi subjek, predikat, dan objek dijelaskan kembali menggunakan contoh sederhana. Guru juga menjelaskan bahwa terdapat perbedaan berupa bingkai warna yang berbeda antara kartu untuk subjek, predikat, dan objek agar murid lebih mudah mengenali fungsi masing-masing kartu.

Kesempatan berlatih pada siklus II diperbanyak. Murid menggunakan gambar untuk berlatih membuat kalimat berpola S-P-O dan menggunakan kata kerja atau Predikat yang tersedia pada KASPO untuk berlatih membuat kalimat secara mandiri. Latihan tidak hanya dilakukan dalam permainan kelompok, tetapi dilanjutkan melalui turnamen antarkelompok. Dengan cara tersebut, setiap murid memperoleh kesempatan lebih banyak untuk menyusun dan membuat kalimat.

Setelah perbaikan dilakukan, nilai rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 85,93. Jumlah murid yang mencapai nilai minimal 68 menjadi 22 murid atau 81,48%. Dengan demikian, ketuntasan klasikal telah melewati indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Lima murid yang belum tuntas tetap menjadi perhatian untuk diberikan pendampingan dan latihan lanjutan.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak terlepas dari penggunaan media KASPO dan model pembelajaran TGT. KASPO memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena murid dapat melihat, memilih, memindahkan, dan menyusun kartu subjek, predikat, dan objek secara langsung. Kegiatan tersebut membantu murid memahami bahwa setiap unsur memiliki fungsi yang berbeda dalam membentuk kalimat. Dengan demikian, murid tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga belajar melalui aktivitas menyusun unsur kalimat secara langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Santi et al., 2024), (Wulandari & Mukhlishina, 2024) dan (Yulianti et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media kartu dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan KASPO juga memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan latihan secara berulang. Pada kegiatan pembelajaran, murid tidak hanya menyusun satu kalimat, tetapi mencoba berbagai kombinasi kartu untuk membentuk kalimat berpola S-P-O. Proses tersebut membantu murid mengenali hubungan antara subjek, predikat, dan objek melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penggunaan kartu dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai alat yang memungkinkan murid mempraktikkan konsep yang sedang dipelajari. Selain media,

model TGT memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui kerja kelompok, permainan, dan turnamen. Pada tahap permainan, murid memiliki kesempatan untuk berlatih menyusun kartu bersama kelompoknya. Kegiatan tersebut membuat latihan tidak hanya berlangsung melalui tugas tertulis, tetapi juga melalui interaksi dan diskusi dengan teman. Turnamen kemudian memberikan kesempatan kepada murid untuk menerapkan pemahamannya secara lebih mandiri. Pola kegiatan tersebut membuat murid lebih sering berhadapan dengan tugas menentukan dan menyusun unsur S-P-O. Temuan ini sejalan dengan (Fatah & Utami, R, 2024) dan (Riswana et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar.

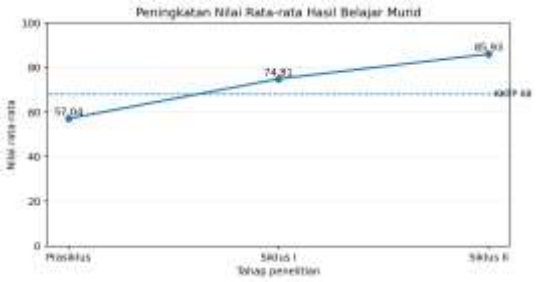
Peningkatan hasil belajar pada siklus II juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas. Pada siklus I, beberapa murid masih mendominasi penggunaan kartu sehingga kesempatan berlatih belum merata. Sebagian murid juga masih kesulitan membedakan fungsi subjek, predikat, dan objek serta masih menambahkan kata “sedang” ketika membuat kalimat. Oleh karena itu, perbaikan pada siklus II dilakukan dengan memberikan petunjuk permainan yang lebih jelas, menjelaskan kembali fungsi S-P-O menggunakan contoh sederhana, memberikan pendampingan yang lebih intensif, serta menjelaskan perbedaan warna bingkai kartu S, P, dan O.

Perbaikan tersebut membuat kegiatan pembelajaran pada siklus II menjadi lebih terarah. Murid memperoleh kesempatan berlatih yang lebih merata melalui kegiatan kelompok dan turnamen. Penggunaan gambar dan kata kerja yang tersedia pada KASPO juga membantu murid dalam membuat kalimat berpola S-P-O sebelum secara bertahap mencoba membuat kalimat secara mandiri. Dengan demikian, peningkatan dari rata-rata 74,81 pada siklus I menjadi 85,93 pada siklus II tidak hanya menunjukkan peningkatan nilai, tetapi juga menunjukkan bahwa perbaikan tindakan berdasarkan kendala pada siklus I dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat dari 57,04 pada prasiklus menjadi 74,81 pada siklus I dan 85,93 pada siklus II. Ketuntasan

klasikal juga meningkat dari 37,04% menjadi 55,56% dan kemudian 81,48%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan KASPO dengan model TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi pola kalimat S-P-O. Keberhasilan tersebut didukung oleh penggunaan media yang konkret, kesempatan latihan yang berulang, keterlibatan murid dalam permainan dan turnamen, serta perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus.

Perubahan hasil belajar juga terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai sebesar 17,77 dari prasiklus ke siklus I dan sebesar 11,12 dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan, rata-rata nilai meningkat sebesar 28,89 dari prasiklus ke siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat sebesar 44,44 persentase dari 37,04% menjadi 81,48%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan kondisi awal.



Grafik 1 Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Murid

Grafik 1 memperlihatkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar meningkat secara bertahap. Pada prasiklus, rata-rata masih berada di bawah KKTP. Setelah penerapan KASPO dan TGT pada siklus I, rata-rata sudah berada di atas KKTP, meskipun ketuntasan klasikal belum mencapai target. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata meningkat menjadi 85,93 dan ketuntasan klasikal mencapai 81,48%.

Secara proses, perbaikan pada siklus II juga menunjukkan perubahan dalam keterlibatan murid. Pembagian kesempatan menggunakan KASPO dibuat lebih merata, guru lebih sering mendampingi kelompok yang mengalami kesulitan, dan pembeda warna pada kartu membantu murid mengenali unsur S-P-O.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penerapan media KASPO dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi pola kalimat S-P-O pada murid kelas II UPTD SDN Pejagan 1. Nilai rata-rata meningkat dari 57,04 pada prasiklus menjadi 74,81 pada siklus I dan 85,93 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 37,04% menjadi 55,56% dan kemudian 81,48%. Ketuntasan pada siklus II telah melewati indikator keberhasilan sebesar 80%. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, terutama melalui petunjuk yang lebih jelas, pendampingan kelompok, pembeda kartu S-P-O, dan tambahan latihan, membantu murid lebih mudah mengenali serta menyusun kalimat berpola S-P-O.

Penggunaan KASPO dapat menjadi salah satu alternatif media konkret dalam pembelajaran pola kalimat di kelas II. Agar penerapannya lebih optimal, guru menyesuaikan tingkat kesulitan kartu dengan kemampuan murid, memberikan kesempatan yang merata dalam permainan, dan menyediakan latihan lanjutan bagi murid yang belum mencapai KKTP.

DAFTAR PUSTAKA

Amil, A. J., Dellia, P., Ismail, N. H., & Narawi, M. S. (2023). Development of Virtual Reality Based Maritime Literature Learning : Exploring Madurese Local Wisdom in the Folklore of Jokotole. *GHÂNCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesis*, *5*(1), 185–193. https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.6375

Amil, A. J., Ismail, N. H., & Narawi, M. S. (2024). Enhancing Character and critical thingking skills trough multiliteracy and multicontext models in independent learning : a study in high school in East Java , Indonesia. *BIO WEB of Converences*, *01051*. https://doi.org/https://doi.org/10.1051/bioconf/202414601051

Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bening Pustaka. https://repository.iainponorogo.ac.id/1073/1/Buku 3 Model Pembelajaran.pdf

Fatah, M. ., & Utami, R, D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Strategi Teams Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *13*(2), 90–99.

https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i2.3432

Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. CV. Pilar Nusantara. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=JaZeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=bahasa+indonesia+dalam+pendidikan+sekolah+dasar&ots=vgn5XxRlYx&sig=owK1-g_jq85MN-sdrAqzv041OxY&redir_esc=y#v=onepage&q=bahasa indonesia dalam pendidikan sekolah dasar&f=false

Nurafiani, V., Apriyanti, D. N., & Nuryani. (2025). Analisis Kajian Sintaksis pada Buku Bahasa Indonesia Jenjang SD Kelas Bawah Terbitan Kemdikbudristek. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *24*(1), 97–112. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/view/42515/19042

Riswana, Khaerunnisa, & Annisa. (2024). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *1*(2), 139–147. https://journal.unm.ac.id/index.php/lempu/article/view/3348/2237

Santi, E., Purnamasari, V., & Nugraha, Y. . (2024). Efektivitas PBL Berbantuan Media Kartu Huruf Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *13*(1), 49–58. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v13i1.3314

Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Setiana, S. C., & Somakila, R. S. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan Pembahasan*. IAIN Pontianak Press. https://www.researchgate.net/publication/374848835_Siklus_Kemmis_dan_McTaggart_Contoh_dan_Pembahasan

Wulandari, S. T., & Mukhlishina, I. (2024). PENERAPAN MEDIA KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 3 SDN TLEKUNG 01. *Jurnal Tahsinia*, *5*(1), 106–114. https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v5i1.545

Yulianti, E., Adhar, Y. I., Usnarti, M., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *5*(2), 230–236. https://www.journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/986/615