

Penerapan Model *TGT* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik**Ghina Muthmainnah, Achmad Basari Eko Wahyudi**

Universitas Sebelas Maret

ghinamuthmainnah@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 1/11/2025

published 1/12/2025

Abstract

The study aimed to describe the steps of Teams Games Tournament (*TGT*) using pictures, enhance early reading skills, and describe challenges and the solutions. It was classroom action research. The results indicated that five steps of Teams Games Tournament (*TGT*) using pictures were (1) class presentation using pictures, (2) teams, (3) games using pictures, (4) tournaments using pictures, and (5) team recognition. Teams Games Tournament (*TGT*) using pictures enhanced students' early reading skills since the percentages of passing grades were 76% in the first cycle, 88% in the second cycle, and 94% in the third cycle. The main obstacle was that the students were cheating. The solution was that the teacher provided advices and reinforcement to the students to be responsible and appreciate the efforts besides the results of games. It concludes that the Teams Games Tournament (*TGT*) using pictures enhances early reading skills to second grade students of SDN 2 Kalijoyo in academic year of 2024/2025.

Keywords: Teams Games Tournament, pictures, early reading**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *TGT* berbantuan media gambar, meningkatkan keterampilan membaca permulaan, dan mendeskripsikan kendala dan solusi. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian penerapan model *TGT* berbantuan media gambar yang diterapkan dengan lima langkah yaitu: (1) penyajian kelas berbantuan media gambar, (2) pengorganisasian, (3) permainan berbantuan media gambar, (4) pertandingan berbantuan media gambar, dan (5) pemberian penghargaan. Peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik dengan menerapkan model *TGT* berbantuan media gambar yaitu ketuntasan pada siklus I=76%, siklus II= 88%, dan siklus III=94%. Kendala yang dominan dalam penelitian ini adalah adanya peserta didik yang kurang sportif dalam pelaksanaan pembelajaran. Solusinya adalah pemberian bimbingan serta penguatan pada peserta didik agar dapat terlatih untuk bertanggung jawab dan menghargai usaha selain hasil. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *TGT* berbantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 2A SDN 2 Kalijoyo tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: *TGT, Media Gambar, Membaca Permulaan*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Membaca adalah suatu kegiatan berpikir yang melibatkan pemahaman, penafsiran, dan pengertian terhadap simbol-simbol tulisan yang melibatkan indera penglihatan, gerakan mata, pembicaraan dalam diri serta ingatan individu (Harianto, 2020). Keterampilan membaca diajarkan pada jenjang sekolah dasar melalui dua tahapan, yaitu dimulai dengan tahapan membaca permulaan yang dapat diajarkan di kelas 1 dan 2 serta tahapan membaca pemahaman yang dapat mulai diajarkan pada kelas 3 dan seterusnya (Vania & Hidayat, 2024). Membaca permulaan paling lambat diajarkan saat anak kelas 2 sekolah dasar, anak belajar kosakata dan kemudian belajar membaca dan menulis kosa kata tersebut (Herlina, dkk. 2024). Penting bagi peserta didik untuk memiliki keterampilan membaca, sebab membaca adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik untuk mampu berpartisipasi pada semua kegiatan pembelajaran yang nantinya banyak melibatkan membaca (Anwar & Wicaksono, 2020). Keterampilan membaca harus dimiliki peserta didik agar mereka mampu untuk melanjutkan pembelajaran ke materi yang lebih kompleks (Widyowati, dkk., 2020). Pentingnya membaca tidak hanya terbatas dalam lingkup akademis, melainkan juga berdampak dalam kesuksesan personal dan profesional masa depan peserta didik, hal ini disebabkan dengan penguasaan keterampilan membaca yang baik maka dapat lebih mungkin mampu untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan efektif, dan sukses dalam berbagai konteks kehidupan (Suryati, dkk. 2024). Keterampilan membaca merupakan fondasi dasar yang penting untuk dimiliki oleh peserta didik, sebab peserta didik dengan penguasaan yang baik dalam keterampilan ini akan lebih siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di tahap selanjutnya, serta membantu mereka dalam memperoleh informasi dan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan diperoleh informasi bahwa salah satu permasalahan yang ada pada peserta didik adalah rendahnya keterampilan membaca permulaan yang mereka miliki. Masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan saat mengeja huruf, terbata saat membaca, kesulitan membaca gabungan huruf konsonan, serta membaca dengan kurang memperhatikan kejelasan suara dan intonasi yang digunakan. Selain itu dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang suka bermain dan memadukannya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Permasalahan dalam keterampilan membaca permulaan kemudian didukung dengan hasil penilaian awal keterampilan membaca permulaan. Penilaian keterampilan membaca permulaan didasarkan pada aspek keterampilan membaca permulaan yang terdiri dari pelafalan, kelancaran, kejelasan suara, dan kewajaran intonasi (Muammar, 2020). Berdasarkan hasil penilaian awal keterampilan membaca permulaan ditemukan 9 anak (53%) yang masih berada dibawah Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 8 anak (47%) diatas KKTP dari 17 orang peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai karakteristik peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dalam melaksanakan pembelajaran perlu bagi pendidik untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang memperhatikan karakteristik peserta didik secara menyeluruh (Prihandini, dkk., 2023). Suyadi (sebagaimana dikutip Estari, 2020) menjelaskan bahwa peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai anak yang suka bermain. Kegiatan pembelajaran akan efektif ketika tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Estari, 2020). Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas 2, guru perlu menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik peserta didik

yang suka bermain untuk mengupayakan terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif.

Untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif guru dapat menggunakan model pembelajaran yang merupakan pola atau rangkaian proses pembelajaran yang digunakan agar lebih efektif dan effisien mencapai tujuan atau kompetensi yang ditargetkan (Kaban, dkk., 2021). Model-model yang dapat menjadi alternatif guru dalam mengajarkan membaca permulaan diantaranya yaitu model *C/RC* (Fitriyani & Utama, 2019), *CTL* (Antara, dkk., 2019), dan *TGT* (Anggraeni & Trisnawati, 2024). Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dipilih sebagai alternatif model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan model *TGT* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih santai dengan tetap menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan (Haironisa, dkk., 2023). Penerapan model *TGT* dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik menguasai materi pelajaran, *TGT* memungkinkan meningkatnya proses pembelajaran yang menarik, dinamis, serta tidak membosankan yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Saputri, 2024).

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah guru belum mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengajarkan keterampilan membaca permulaan. Ninawati, dkk. (2022) memberi penjelasan bahwa penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran agar mempermudah peserta didik dalam memperoleh informasi. Media yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran dapat dipandang sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan memiliki nilai manfaat (Herlina & Saputra, 2022). Media yang dapat digunakan guru dalam mengajarkan membaca permulaan diantaranya yaitu media gambar (Oktaviyanti, dkk., 2022), media *puzzle* (Islamiyah, dkk., 2022), dan Media *Big Book* (Djaga, 2020). Media gambar dipilih peneliti sebagai alternatif media pembelajaran yang dipadukan dengan model *TGT* untuk mengajarkan membaca permulaan. Media gambar adalah media visual yang bersifat kongkret, mudah dimengerti, didapat, dan digunakan dalam proses pembelajaran (Nazir & Tarminni, 2022). Selain itu media gambar dapat meningkatkan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran (Oktaviyanti, dkk., 2022). Hal ini diperlukan sebab peserta didik kelas rendah masih kesulitan untuk berkonsentrasi (Zulvira, dkk., 2021).

Sebelumnya dalam proses pembelajaran di kelas 2A SDN 2 Kalijoyo guru belum pernah menerapkan model *TGT* berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Oleh karena itu, berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 2A di SDN 2 Kalijoyo Tahun Ajaran 2024/2025, (2) meningkatkan Keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 2A di SDN 2 Kalijoyo Tahun Ajaran 2024/2025, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 2A di SDN 2 Kalijoyo Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kelas. Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan pendidik dengan menguji coba suatu siklus dalam situasi nyata (di kelas)

dengan tujuan untuk perbaikan dan peningkatan hasil belajar (Utomo, P., dkk. 2024). Penelitian dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Siklus I dan II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, sedangkan siklus III dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Setiap siklus memiliki empat tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Artawan, dkk., 2021).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes lisan keterampilan membaca permulaan yang diukur dalam empat aspek, yaitu pelafalan, kelancaran, kejelasan suara, dan kewajaran intonasi. Sedangkan data kualitatif pada penelitian ini berupa hasil wawancara dan observasi penerapan model *TGT* berbantuan media gambar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data penelitian berasal dari guru dan peserta didik kelas 2A SDN 2 Kalijoyo Tahun Ajaran 2024/2025. Pengumpulan data dilakukan peneliti dengan menggunakan teknik tes berupa tes lisan dan nontes berupa observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan analisis data menurut Miles dan Huberman (Mulyani, dkk., 2018) yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Indikator capaian dalam penelitian ini yaitu penerapan model *TGT* berbantuan media gambar dan keterampilan membaca permulaan dengan indikator ketuntasan 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *TGT* Berbantuan Media Gambar

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *TGT* berbantuan media gambar dilaksanakan melalui beberapa Langkah, yaitu : (1) *class presentation* (penyajian kelas) berbantuan media gambar; (2) *teams* (pengorganisasian); (3) *games* (permainan) berbantuan media gambar; (4) *tournament* (pertandingan) berbantuan media gambar; dan (5) *team recognition* (pemberian penghargaan). Langkah-langkah tersebut digunakan peneliti dengan mengacu pada pendapat dari Faricha & Huda (2020), Zuhri, dkk. (2022), Faradizah & Armadyaningtyas (2024), dan Kartika (2025) yang kemudian dimodifikasi dengan menambahkan media gambar. Rekapitulasi data hasil observasi penerapan model *TGT* berbantuan media gambar selama tiga siklus terhadap guru dan peserta didik disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Penerapan Model *TGT* Berbantuan Media Gambar terhadap Guru dan Peserta Didik Siklus I-III

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
1	<i>Class presentation</i> (penyajian kelas) berbantuan media gambar	70	70	87,5	85	95	95
2	<i>Teams</i> (pengorganisasian)	75	70,83	87,5	87,5	100	91,66
3	<i>Games</i> (permainan) berbantuan media gambar	75	75	84,37	87,5	93,75	93,75
4	<i>Tournament</i> (pertandingan) berbantuan media gambar	78,12	71,87	90,62	84,37	93,75	93,75
5	<i>Team Recognition</i> (pemberian penghargaan)	65,62	68,75	84,37	84,37	87,5	87,5
Rata-rata		72,75	71,29	86,87	85,75	94	92,33

Berdasarkan informasi pada tabel 1, diketahui bahwa terjadi peningkatan keberhasilan guru dalam menerapkan model *TGT* berbantuan media gambar pada setiap siklusnya. Pengamatan pada siklus I memperoleh rata-rata 72,75%, siklus II 86,87%, dan siklus III 94%. Rata-rata kenaikan siklus I ke siklus II sebesar 14,12% dan siklus II ke siklus III 7,13%. Peningkatan terjadi karena guru selalu melakukan refleksi setelah kegiatan pembelajaran. Refleksi dilakukan guru dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, terus melakukan bimbingan dan penguatan pada peserta didik, serta mengupayakan penguasaan kelas yang baik. Hasil refleksi ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya agar lebih optimal.

Pengamatan terhadap peserta didik juga terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Rata-rata siklus I sebesar 71,29%, siklus II 85,75%, dan siklus III 92,33%. Rata-rata kenaikan siklus I ke siklus II 14,46% dan siklus II ke siklus III 6,58%. Pada siklus I peserta didik masih kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan tanya jawab dan membaca yang guru lakukan, serta sportifitas peserta didik yang masih kurang. Pada siklus II peserta didik sudah cukup berpartisipasi dalam kegiatan membaca dan tanya jawab, serta sudah cukup sportif walau masih perlu sedikit bimbingan. Pada siklus III peserta didik berpartisipasi dan mengikuti setiap Langkah pada proses pembelajaran dengan baik.

Gambar 1. Keterlibatan Langsung Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran



Pada langkah penyajian kelas berbantuan media gambar guru mengkondisikan peserta didik agar siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, menyampaikan tujuan dan manfaat yang akan peserta didik dapat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran berbantuan media gambar untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik akan kata dan kalimat yang dipelajari, meminta peserta didik membaca kalimat yang telah disediakan serta mempersilakan mereka untuk bertanya apabila mengalami kesulitan. Penyampaian tujuan pembelajaran dilakukan pada tahap ini agar peserta didik mendapat gambaran kegiatan pembelajaran dan apa yang akan mereka peroleh setelah kegiatan tersebut (Rahmawati & Setiyawan, 2024).

Langkah pengorganisasian dilakukan guru dengan membagi peserta didik kedalam kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik secara heterogen. Selain itu guru juga memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi dengan membagikan LKPD. Penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, memudahkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan menemukan dan mengelola proses belajar secara mandiri (Nestiadi, dkk., 2024). Pada saat pengorganisasian berlangsung guru memastikan peserta didik memahami teknis pelaksanaan LKPD agar mereka tidak kebingungan untuk mengikuti langkah pembelajaran berikutnya.

Pada langkah permainan berbantuan media gambar, guru memotivasi peserta didik, melakukan bimbingan kelompok kecil, mengawasi setiap kelompok dalam

menyelesaikan permainan, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan permainan yang diselesaikan dan meminta peserta didik untuk membacakannya. Pada tahap ini peserta didik dengan teman kelompoknya bekerjasama untuk menyelesaikan permainan pada LKPD dengan baik. Kegiatan kolaborasi yang dilakukan peserta didik dapat membantu mereka untuk mencapai tujuan belajar (Yubi, dkk., 2024). Pada langkah ini terjadi kegiatan tutor teman sebaya dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada langkah pertandingan berbantuan media gambar, guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan pertandingan, menjaga jalannya pertandingan, mengevaluasi jalannya pertandingan, dan menyajikan hasil pertandingan pada peserta didik. Salsabila, dkk. (2025) menjelaskan bahwa kegiatan *tournament* yang dilakukan peserta didik akan menjadi pendorong bagi mereka agar mempersiapkan diri dengan baik dan turut berpartisipasi dalam proses belajar.

Pada langkah penghargaan kelompok, guru memberikan penguatan jawaban hasil pertandingan, apresiasi, menekankan pentingnya kontribusi individu dalam kelompok, serta mempersilakan peserta didik bertanya apabila masih ada yang dibingungkan. Usman, dkk. (2024) menjelaskan bahwa penguatan positif dan penghargaan kecil pada peserta didik dapat mendorong mereka lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran, hal ini menghasilkan lingkungan belajar yang lebih positif dan memotivasi. Pemberian apresiasi dan motivasi dilakukan guru dalam langkah penghargaan kelompok, pemberian motivasi dilakukan agar peserta didik berusaha lebih baik lagi untuk kegiatan belajar berikutnya (Faradizah & Armadyaningtyas, 2024).

Wawancara yang dilakukan menunjukkan adanya kesesuaian penerapan model yang dilakukan guru dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan hasil observasi yang dilakukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik menerapkan 5 langkah pembelajaran model *TGT* berbantuan media gambar sesuai skenario pembelajaran yang disiapkan. Pembelajaran diawali dengan pengondisan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran dengan berdoa bersama, mengecek kehadiran, memeriksa kebersihan lingkungan sekitar, dan menyiapkan alat tulis. Pada langkah penyajian kelas berbantuan media gambar, peserta didik menyimak dan memperhatikan guru dalam menjelaskan pembelajaran dengan penggunaan media gambar. Langkah pengorganisasian dilakukan peserta didik dengan mengikuti arahan guru membentuk kelompok dan menyimak teknis pengerjaan LKDP yang dibagikan. Langkah permainan dilakukan peserta didik dengan bekerja sama bersama teman satu kelompoknya untuk menyelesaikan permainan pada LKPD serta menjawab pertanyaan yang guru ajukan. Setelah menyelesaikan permainan, peserta didik mengikuti turnamen pada meja turnamen yang telah disediakan guru. Pada langkah pemberian penghargaan, peserta didik mendapat apresiasi dari guru setelah melakukan perhitungan skor.

2. Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik

Keberhasilan guru dan peserta didik dalam mengimplementasikan model *TGT* berbantuan media gambar dari siklus I-III dapat dibuktikan pada peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik dengan KKTP 70. Berikut rekapitulasi peningkatan keterampilan membaca permulaan siklus I-III.

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan membaca Permulaan Siklus I-III

Aspek	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Pelafalan	78,79	91,54	95,58
Kelancaran	69,48	77,20	82,10
Kejelasan Suara	79,41	89,21	94,11
Kewajaran Intonasi	77,32	86,88	91,91
Rata-Rata	76,25	86,21	90,93
Peserta didik Tuntas	76	88	94
Peserta Didik Belum Tuntas	24	12	6

Berdasarkan tabel 2, persentase ketuntasan klasikal peserta didik maupun nilai rata-rata aspek keterampilan membaca permulaan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan klasikal peserta didik dalam keterampilan membaca permulaan pada siklus I= 76%, siklus II= 88%, dan siklus III= 94%. Persentase peserta didik belum tuntas pada siklus I= 24%, siklus II= 12%, dan siklus III= 6%. Pada proses pembelajaran peserta didik diminta untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mengikuti setiap tahap pembelajaran dengan bersungguh-sungguh sehingga keterampilan membaca permulaan dapat meningkat.

Selain pada ketuntasan klasikal peserta didik, peningkatan keterampilan membaca permulaan juga terjadi pada setiap aspek. Aspek pelafalan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,74% dan mengalami peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,04%. Aspek kelancaran mengamali peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,72% dan mengalami peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,90%. Aspek kejelasan suara mengamali peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,80% dan mengalami peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 4,90%. Aspek kewajaran intonasi mengamali peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,55% dan mengalami peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 5,02%.

Peningkatan setiap aspek keterampilan membaca permulaan dapat dilihat pada perkembangan peserta didik yang sebelumnya masih kurang jelas dalam mengucapkan bunyi bahasa, tersendat dalam membaca, malu menggunakan suara yang lantang, dan kurang memperhatikan intonasi serta tanda baca dalam membaca mengalami peningkatan pada siklus II dengan sebagian peserta didik yang baik dalam mengucapkan bunyi Bahasa, mulai terbiasa membaca walau masih memberikan jeda yang tidak perlu, mulai tertantang menggunakan suara yang jelas saat membaca, dan cukup baik dalam memperhatikan tanda baca. Pada siklus III, peserta didik sudah semakin baik dalam mengucapkan bunyi Bahasa, sedikit dalam memberikan jeda yang tidak diperlukan, tidak malu lagi membaca dengan suara yang lantang, serta memperhatikan intonasi dan tanda baca saat membaca.

Gambar 2. Proses Pembelajaran yang Aktif Melibatkan Peserta Didik untuk Membaca



Peningkatan setiap aspek dalam keterampilan membaca permulaan terjadi karena guru mengupayakan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran efektif pada peserta didik sekolah dasar dapat diciptakan dengan melibatkan anak secara langsung (Wahyuni, dkk., 2021). Anggraeni & Trsinawati (2024) dalam penelitiannya tentang penerapan *TGT* dalam pembelajaran memperoleh hasil bahwa penerapan *TGT* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahap penyajian kelas guru memberikan contoh membaca dengan melafalkan huruf dengan baik, menggunakan suara yang jelas, dan intonasi yang sesuai. Kegiatan membaca juga dilakukan guru dengan menunjuk kata yang dibaca untuk membantu peserta didik dalam mengeja bacaan. Pada Langkah ini guru memastikan semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Langkah permainan secara berkelompok maupun pertandingan yang diikuti peserta didik akan membantu mereka dalam menerima pembelajaran. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Wahyuni, dkk., 2021). Pemberian penghargaan dan apresiasi pada peserta didik diakhir pembelajaran dapat memotivasi mereka agar lebih baik dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Usman, dkk. (2024) menjelaskan bahwa penguatan positif dan penghargaan kecil pada peserta didik dapat mendorong mereka lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran, hal ini menghasilkan lingkungan belajar yang lebih positif dan memotivasi.

Penggunaan media gambar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan model *TGT* pada langkah penyajian kelas, permainan dan pertandingan juga membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Media gambar digunakan agar peserta didik memperoleh gambaran visual dari objek pada bacaan yang mereka baca. Mereka akan terlatih untuk menguraikan huruf dan kata yang menyusun objek tersebut sehingga dapat membantu mereka lebih mahir dalam membaca. Rahmi, dkk. (2023) dalam penelitiannya yang menerapkan *TGT* berbantuan media gambar memberi penjelasan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas rendah dapat ditingkatkan dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka bermain, selain itu penggunaan media gambar dapat membantu peserta didik aktif dan mengenal suatu objek untuk kemudian diuraikan dalam bentuk huruf dan kata. Manfaat lain dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran membaca disampaikan oleh Dimrayani, dkk. (2025) bahwa gambar yang digunakan dalam pembelajaran membaca tidak hanya membantu meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan mendukung gaya belajar yang beragam.

3. Kendala dan Solusi Penerapan Model *TGT* Berbantuan Media Gambar

Kendala yang terjadi pada siklus I-III yaitu: (a) kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan membaca dan tanya jawab, (b) peserta didik kurang memperhatikan penjelasan teknis permainan, (c) peserta didik kurang menghargai anggota kelompoknya, (d) beberapa peserta didik kurang sportif; (e) beberapa peserta didik kurang antusias dengan teknis pertandingan yang diulang, (f) sebagian peserta didik yang terlalu fokus pada kegiatan pertandingan, dan (g) adanya seorang peserta didik yang masih belum lancar membaca.

Adapun Solusi yang diterapkan yaitu dengan: (a) guru melakukan pemerataan pada peserta didik. Tindakan ini perlu dilakukan karena dalam proses pembelajaran guru memegang peran penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang

interaktif (Suroto, 2024). (b) memfokuskan perhatian peserta didik dan menjelaskan instruksi disertai contoh. Hal ini perlu dilakukan guru karena peserta didik kelas rendah yang masih kesulitan dalam berkonsentrasi (Zulvira, dkk., 2021). (c) memberikan pemahaman pada peserta didik untuk saling menghargai dan bekerjasama dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan bimbingan yang guru lakukan ini, Magdalena, dkk., (2020) memberi penegasan bahwa peserta didik kelas rendah masih harus dibimbing dengan sebaik baiknya. (d) memberikan penguatan pada peserta didik. Pemberian penguatan dilakukan sebagai bentuk respon terhadap tingkah laku peserta didik, baik sebagai dorongan ataupun koreksi. (e) melakukan *ice breaking*. Penggunaan *Ice breaking* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Melyen & Fitriani, 2025). (f) manajemen kelas yang efektif dan bijak mengatur waktu (salsabila, dkk. 2025), dan (g) terus melakukan bimbingan dan memotivasi peserta didik serta apabila perlu mengadakan bimbingan tambahan belajar membaca dan melakukan pendekatan pada orang tua peserta didik (Hartina, dkk., 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *TGT* berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, yaitu: (a) *class presentation* (penyajian kelas) berbantuan media gambar, (b) *teams* (pengorganisasian), (c) *games* (permainan) berbantuan media gambar, (d) *tournament* (pertandingan) berbantuan media gambar, dan (e) *team recognition* (pemberian penghargaan). (2) penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 2A di SDN 2 Kalijoyo tahun ajaran 2024/2025. Persentase ketuntasan keterampilan membaca permulaan peserta didik pada siklus I=76%, siklus II= 88%, dan siklus III=94%. (3) kendala yang dominan dalam penelitian ini adalah adanya peserta didik yang kurang sportif dalam pelaksanaan pembelajaran. Solusinya adalah guru memberikan bimbingan serta penguatan pada peserta didik agar mereka dapat terlatih untuk bertanggung jawab dan menghargai usaha selain hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F., & Trisnawati, O. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(3), 710-726. <https://doi.org/10.33507/tarbi.v3i3.2248>
- Antara, P. A., Ujianti, P. R., & Patissera, A. L. (2019). Pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan membaca permulaan anak. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 221-231. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21263>
- Anwar, M., & Wicaksono, J. W. (2020). Penggunaan metode CIRC pada kemampuan membaca pemahaman siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 173-182. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2715>
- Artawan, I. K. A. S., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 173-181. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.35582>
- Dimrayani, D., Herlina, H., Bachtiar, M. Y., & Wahira, W. (2025). Use of Image Media to Increase Early Childhood Reading Interest. *Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi Teknologi*, 3(01), 123–128. <https://doi.org/10.59653/jimat.v3i01.1375>

- Djaga, S., Riangtati, A. D., & Usman, H. (2020). Pemanfaatan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD Negeri Gunung Sari II Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1), 65-72. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.12829>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya memahami karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*. 3(3), 1439-1444. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.56953>
- Faradizah, R., & Armadyaningtyas, N. V. (2024). The Influence of TGT type cooperative learning through jellyfish hunting games on science collaboration ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2648-2656. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.6743>
- Faricha, Z., & Huda, K. (2020). The effectiveness of using Teams Games Tournaments (TGT) in teaching reading of narrative at second grade of MA Mambaus Sholihin. *JEET, Journal of English Education and Technology*, 1(01), 20-34. <http://jeet.fkdp.or.id/index.php/jeet/issue/current>
- Fitriyani, F., & Utama, E. G. (2019). Model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 77-81. <https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1921>
- Haironisa, T., Supriadi, S., Arsy, F., & Rahmi, U. (2023). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar fikih kelas VII di MTS Pembangunan Pulau Punjung. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 1(4), 110-116. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v1i4.544>
- Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Herlina, H., Mayui, N., Fasli, M., & Aras, N. F. (2024). Identification of beginning reading difficulties in class II primary school students. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(2), 219-229. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i2.3838>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan media power point sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116-129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh model pembelajaran PAKEM terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- Kartika, S. K. D. (2025). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran PKn . *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 133–143. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p133-143>
- Muammar, M. (2020). *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Sanabil.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38-45. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i2.14067>
- Nazir, R. A. R., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan menulis karangan narasi dengan media gambar pada siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 966–972. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2998>

- Nestiadi, A., Safitri, A., Aulia, F., Maulidya, R. R., & Hasanah, N. (2024). Penggunaan LKPD Untuk Menunjang Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Di SMPN 1 Ciruas. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(11), 337–341. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i11.1091>
- Ninawati, M., Wahyuni, N., & Rahmiati, R. (2022). Pengaruh Model Artikulasi Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 893–898. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2433>
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Prihandini, D. R., Azizah, S. A., & Atikah, I. (2023). Sinergi antara pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dengan teaching at the right level dalam menghadirkan lingkungan belajar inklusif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 11–11. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.76>
- Rahmawati, N. A., & Setiawan, D. A. (2024). Penerapan model pembelajaran team games tournament (tgt) untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas 2 di SDN Mergosono 2 Kota Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1449-1461. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Rahmi, A., Sari, A. W. S., Satini, R., Adilla, M., Novanda, Z., & Tama, S. V. (2023). Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PgSD Fip Unimed*, 13(1), 81-89. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.40686>
- Salsabila, N. A., Al Karamy, A. S., Rohmah, S., Nurhasanah, A., Mahliah, I., & Supena, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3 (1), 270-281. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Saputri, B. (2024). Penerapan pembelajaran model cooperative learning tipe team games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Tanjung Anom. *Action Research Literate*, 8(6). <https://doi.org/10.46799/arl.v8i6.398>
- Suryati, E., Ayu, C., & Samsurijal. (2024). Pengaruh metode pembelajaran drill terhadap minat belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3911–3920. Retrieved from <https://jicnusantara.com/index.php/jic/article/view/1183>
- Usman, T., Nengsi, W., & Wahyuni, S. (2024). Meningkatkan minat belajar melalui pemberian apresiasi dan penguatan positif pada peserta didik di kelas IV UPT SPF SD Negeri Parang Tambung 1. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 529-540. <https://e-jurnal.my.id/cjpe>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Vania, A. P & Hidayat, O. S., (2024). Pengaruh media flipbook terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar di kecamatan Duren Sawit. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 269 - 282. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3699>

- Wahyuni, S., Basir, U. P. M., & Pratiwi, E. Y. R. (2021). Reading Skill Result Of Grade Ii Students By Using Tgt Model At Indonesian Language Lesson. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 1(2), 18–24. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i2.1281>
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas 1 sekolah dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332-337. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>
- Yubi, Ta'rifudin, M., & Farhurohman, O. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1437>
- Zuhri, Z., Irwan, I., Perangin-Angin, A., & Fisela, D. (2022). Teams Game Tournament (TGT) model influence on students' mathematics ability through online learning on class VII students of Hinai Junior High School. *International Journal of Social Service and Research*, 2(11), 1011-1017. <https://doi.org/10.46799/ijssr.v2i11.186>
- Zulvira, R, Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851. Retrieved from <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>