



Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Awal melalui Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Bergambar

Taufiq Anwar^{1*}, Lisa Putri Wihana²

¹Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

²SD 2 Temulus Kudus, Indonesia

Email: taufiqanwar04@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

18 April 2026

Received in revised form

23 Mei 2026

Accepted 07 Juli 2026

Available online

08 Juli 2026

Kata Kunci:

Keterampilan Membaca Dini, Media Gambar, Pembelajaran Inovatif, Sekolah Dasar, Teams Games Tournament.

Keywords:

Early Reading Skills, Image Media, Innovative Learning, Elementary School, Teams Games Tournament

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kemampuan membaca siswa masih bervariasi, mulai dari belum mengenal huruf, membaca terbata-bata, hingga yang sudah lancar. Selain itu, pembelajaran yang masih bersifat konvensional serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, salah satunya melalui penerapan model TGT berbantuan media kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa melalui penerapan model tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental dalam bentuk one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 6 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes membaca permulaan dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setelah diterapkannya model TGT berbantuan media kartu bergambar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 64,2 pada pretest menjadi 78,3 pada posttest. Dengan demikian, model TGT berbantuan media kartu bergambar efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan serta dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang berdampak positif bagi

peningkatan kualitas pendidikan dasar.

ABSTRACT

This research is motivated by the low initial reading skills of elementary school students. Initial reading skills are a fundamental skill that is crucial for successful learning at subsequent levels of education. Based on observations and interviews, students' reading abilities vary, ranging from those who are not yet familiar with letters, to those who are already fluent. Furthermore, conventional learning methods and the lack of engaging learning media contribute to low student interest and motivation in learning to read. Therefore, an innovative and enjoyable learning model is needed, one of which is the implementation of the TGT model assisted by picture cards. This study aims to determine the improvement in students' initial reading skills through the implementation of this model. The method used is quantitative research with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. The research subjects were 6 students. Data collection techniques were carried out through initial reading tests and documentation, while data analysis was carried out by comparing the results of the pretest and posttest. The results showed an improvement in students' initial reading skills after the implementation of the TGT model assisted by picture cards. This is demonstrated by the increase in the average score from 64.2 in the pretest to 78.3 in the posttest. Thus, the TGT model, aided by picture cards, is effective in improving early reading skills and can be an alternative learning innovation that has a positive impact on improving the quality of basic education.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Keterampilan membaca permulaan merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa kelas awal sekolah dasar sebagai fondasi dalam proses pembelajaran pada jenjang berikutnya. Menurut [Marlin et al., \(2025\)](#) melalui kemampuan membaca

permulaan, siswa dapat mengenali huruf, menggabungkan suku kata, serta memahami kata dan kalimat sederhana yang menjadi dasar dalam memahami berbagai materi Pelajaran. Menurut [Astuti et al.,\(2021\)](#) membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses membaca yang menekankan pada kemampuan mengenal lambang-lambang bunyi bahasa serta menghubungkannya dengan makna sederhana. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca sejak dini perlu dilakukan secara optimal dengan mempertimbangkan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Permasalahan membaca permulaan pada siswa kelas awal sekolah dasar masih menjadi tantangan yang cukup serius dalam dunia pendidikan dasar. Menurut [Khoiriyah & Muryati, \(2025\)](#) Sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dengan baik, membedakan bunyi huruf, serta menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Sejalan dengan itu, menurut [Warsin et al., \(2023\)](#), kesulitan membaca permulaan dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya stimulasi literasi sejak dini, perbedaan kemampuan awal siswa, serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran membaca, sehingga berdampak pada rendahnya keterampilan membaca permulaan yang dimiliki.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa didukung media yang menarik dan interaktif. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami materi karena kurangnya visualisasi yang membantu proses pengenalan huruf dan kata. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan mereka tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk berlatih membaca secara aktif ([Syajida et al., 2024](#)). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, baik melalui penerapan model yang melibatkan keaktifan siswa maupun penggunaan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar.

Berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam aspek literasi awal. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diketahui mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan

kompetitif secara sehat melalui kegiatan permainan dan kerja sama kelompok ([Sholicha et al., 2021](#)). Sementara itu, media kartu bergambar dapat membantu siswa dalam mengaitkan simbol huruf dengan makna visual, sehingga mempermudah proses pengenalan dan pemahaman kata.

Beberapa penelitian terbaru menunjukkan hasil yang positif terkait penerapan model TGT dan media visual. Menurut [Sukidin et al., \(2024\)](#) menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media picture card dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu, [Riskia et al., \(2025\)](#) menemukan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa, khususnya dalam mengenal huruf dan membaca suku kata. Penelitian lain oleh [Hidayat et al., \(2025\)](#) juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media gambar mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik secara signifikan.

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik mengkaji keterampilan membaca permulaan sebagai fokus utama. Selain itu, penelitian yang mengombinasikan model Teams Games Tournament (TGT) dengan media kartu bergambar dalam konteks pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas awal sekolah dasar masih terbatas. Padahal, kombinasi antara model pembelajaran kooperatif yang interaktif dengan media visual yang konkret berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media kartu bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas awal sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan literasi awal di pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-eksperimental dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Menurut [Lestari et al., \(2021\)](#) Rancangan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bergambar terhadap keterampilan membaca permulaan

siswa. Begitu juga menurut [Muhandis & Riyadi, \(2023\)](#) Desain *one group pretest-posttest* merupakan desain penelitian yang memberikan perlakuan pada satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok pembanding, di mana hasil perlakuan dapat diketahui dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Menurut [Suleman et al., \(2021\)](#), Tes digunakan untuk mengukur keterampilan membaca permulaan siswa yang meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana, yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Menurut [Dani et al., \(2023\)](#), Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa arsip dan kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian berupa soal tes membaca permulaan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest. Menurut [Sofwatillah et al., \(2024\)](#), analisis data kuantitatif dilakukan melalui pengolahan data menggunakan uji statistik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data meliputi uji normalitas, uji paired sample t-test, serta perhitungan peningkatan hasil belajar. Hasil analisis digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa.

Penilaian keterampilan membaca permulaan dalam penelitian ini menggunakan teknik penilaian kinerja (*performance assessment*), yaitu dengan mengamati secara langsung kemampuan siswa dalam membaca. Penilaian ini mengacu pada konsep penilaian pembelajaran bahasa yang menekankan bahwa penilaian membaca tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses membaca, meliputi (1) ketepatan bunyi, kelancaran, (2) kejelasan artikulasi, (3) intonasi, serta (4) pemahaman sederhana (Nurgiyantoro, 2016). Instrumen yang digunakan berupa rubrik penilaian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan dan disesuaikan dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar, dengan skala penilaian 1 sampai 4 untuk memperoleh data yang objektif.

Tabel 1.1 Rubik Penilaian

Skor

No	Aspek yang dinilai	Indikator	1	2	3	4
1	Ketepatan Bunyi	Membaca huruf/suku kata Dari kartubergambar	Tepat dan jelas	Sedikit Kesalahan	Banyak kesalahan	Tidak Mampu membaca
2	Membaca Kata	Membaca kata sesuai Gambar pada kartu	Membaca lancar dan tepat	Membaca Cukup Tepat	Membaca Dengan Banyak bantuan	Tidak bisa Membaca Kata
3	Kejelasan Artikulasi	Kejelasan pengucapan Saat membaca	Sangat jelas	Cukup Jelas	Kurang jelas	Tidak Jelas
4	Intonasi	Membaca dengan Intonasi sederhana	Sangat sesuai	Cukup Sesuai	Kurang sesuai	Tidak Sesuai
5	Pemahaman Sederhana	Menyebutkan arti Sesuai gambar	Memahami dengan tepat	Memahami Sebagian Besar	Memahami sedikit	Tidak memahami

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil rubrik penilaian keterampilan membaca permulaan yang mencakup aspek ketepatan bunyi, kelancaran membaca, kejelasan artikulasi, intonasi, dan pemahaman sederhana sebagaimana dikemukakan ([Nurrahma et al., 2025](#)). Penelitian dinyatakan berhasil apabila setiap siswa mencapai nilai minimal ≥ 70 sebagai kriteria ketuntasan individu, serta secara klasikal minimal 80% siswa mencapai ketuntasan. Selain itu, keberhasilan juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil membaca permulaan antara pretest dan posttest, serta meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* berbantuan media kartu bergambar.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang relatif kecil, yaitu hanya melibatkan 6 siswa, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti quasi-experimental atau true experimental, agar diperoleh hasil yang lebih representatif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang relevan, dapat dipahami bahwa keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas awal. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti rendahnya ketepatan membaca, kurangnya kelancaran, serta

minimnya pemahaman siswa terhadap bacaan sederhana. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, karena model ini menggabungkan unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Untuk memperjelas hubungan antara permasalahan, tindakan yang diberikan, dan hasil yang diharapkan, maka disusun kerangka berpikir sebagai berikut.



Gambar 1.1 Gambar diagram alur penelitian.

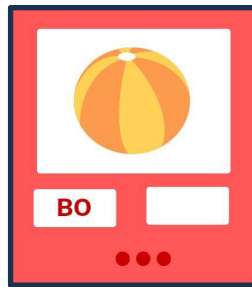
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar. Data diperoleh melalui tes kinerja membaca permulaan yang dilaksanakan dalam bentuk pretest dan posttest terhadap 6 siswa.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media kartu bergambar berlangsung secara aktif dan interaktif. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan membaca melalui permainan kelompok, yang ditunjukkan dengan keterlibatan mereka dalam membaca kartu, berdiskusi, serta saling membantu dalam memahami kata yang disajikan.

Media kartu bergambar yang digunakan dalam pembelajaran membantu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan tertarik dalam mengikuti kegiatan membaca.



Gambar 1.2 Gambar Media Kartu Bergambar

Melalui kegiatan turnamen, siswa juga tampak lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Selain itu, penggunaan media kartu bergambar membantu siswa dalam mengaitkan antara kata dan makna secara konkret, sehingga memudahkan mereka dalam proses membaca. Kondisi pembelajaran yang menyenangkan ini mendorong siswa menjadi lebih percaya diri dalam membaca, serta meningkatkan keaktifan dan kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1.3 Dokumentasi Pembelajaran TGT

Kegiatan pada Gambar 1.3 menunjukkan bahwa siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik dalam membaca kartu maupun berdiskusi dengan teman kelompoknya. Keterlibatan ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengidentifikasi kata berdasarkan gambar, mengemukakan pendapat, serta saling membantu dalam memahami materi yang diberikan. Interaksi antar siswa dalam kelompok juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, sehingga siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga melalui kerja sama. Hal tersebut berdampak positif terhadap peningkatan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam membaca, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap kata-kata yang dipelajari.

Tabel 1.2 Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.320	6	.054	.798	6	.057
posttest	.317	6	.059	.871	6	.232
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk untuk pretest sebesar 0,057 dan posttest sebesar 0,232. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas tersebut, maka data layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya menggunakan uji parametrik, yaitu uji *paired sample t-test*, guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

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	-14.16667	10.68488	4.36208	-25.37976	-2.95357	-3.248	5	.023

Tabel 1.3 Tabel Uji Paired Sampel Test

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,023. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar terbukti berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa.

Hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca permulaan siswa disajikan pada Tabel 1.2

No	Nama	Pretest	Posttes	NGain	Kategori
1	AR	20	50	0,38	sedang
2	AS	40	65	0,42	sedang
3	ASB	75	85	0,40	sedang
4	AKM	85	90	0,33	sedang
5	HMA	80	85	0,25	sedang
6	MZA	85	95	0,67	sedang

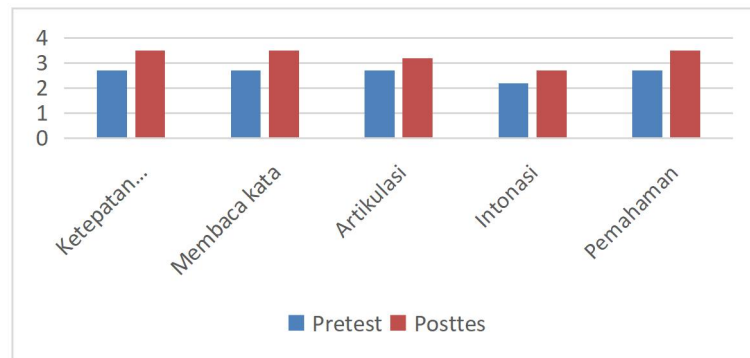
Tabel 1.4 Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Berdasarkan Tabel 1.4, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Pada tahap pretest, masih terdapat siswa dengan kemampuan membaca permulaan yang rendah, yang ditunjukkan dengan nilai terendah sebesar 20. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, serta memahami kata sederhana, sehingga mengindikasikan bahwa keterampilan dasar membaca siswa belum berkembang secara optimal. Rendahnya kemampuan awal tersebut dapat dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman literasi, minimnya latihan membaca, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik bagi siswa.

Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai posttest, di mana nilai terendah meningkat menjadi 50 dan nilai tertinggi mencapai 95. Selain itu, berdasarkan kriteria ketuntasan belajar ≥ 70 , sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata sebesar 0,41, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Peningkatan ini juga tercermin pada aspek ketepatan bunyi, kelancaran, artikulasi, intonasi, dan pemahaman sederhana. Untuk memperjelas perbandingan hasil pretest dan posttest, data tersebut disajikan dalam bentuk diagram pada Gambar 2, sehingga perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan dapat terlihat secara lebih jelas dan mudah dipahami.

Gambar 1.4 Gambar Diagram PerIndikator



Berdasarkan Gambar 1.4, terlihat bahwa seluruh indikator keterampilan membaca permulaan mengalami peningkatan dari pretest ke posttest. Peningkatan tersebut terjadi pada aspek ketepatan bunyi dari 2,7 menjadi 3,5, membaca kata dari 2,7 menjadi 3,5, artikulasi dari 2,7 menjadi 3,2, intonasi dari 2,2 menjadi 2,7, serta pemahaman dari 2,7 menjadi 3,5.

Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek membaca kata, ketepatan bunyi, dan pemahaman sederhana, yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah berkembang pada kemampuan membaca yang bersifat konkret dengan dukungan media kartu bergambar. Sementara itu, peningkatan pada aspek intonasi relatif lebih rendah, sehingga masih memerlukan latihan lebih lanjut karena berkaitan dengan ekspresi membaca. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada seluruh aspek yang dinilai.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas awal sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya kenaikan nilai pada seluruh siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,2 pada pretest menjadi 78,3 pada posttest, serta sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan belajar ≥ 70 . Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,057 dan posttest sebesar 0,232, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,023 <$

0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu bergambar berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa.

Peningkatan keterampilan membaca permulaan juga dapat dianalisis secara lebih rinci berdasarkan setiap indikator yang dinilai. Pada aspek ketepatan bunyi, peningkatan terjadi karena penggunaan media kartu bergambar membantu siswa dalam mengenali huruf dan mengaitkannya dengan bunyi melalui asosiasi visual. Gambar yang menarik mempermudah siswa dalam mengingat simbol huruf, sehingga pelafalan menjadi lebih tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat [Maksuroh & Agustin, \(2025\)](#), yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti flashcard atau kartu bergambar dapat membantu siswa dalam mengenal huruf dan bunyinya secara lebih efektif, serta didukung oleh temuan [Ningsih et al., \(2025\)](#), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis visual mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penguatan hubungan antara simbol dan bunyi.

Pada aspek membaca kata, model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang melalui kegiatan permainan dan turnamen. Aktivitas ini membuat siswa lebih sering menggabungkan suku kata menjadi kata dalam suasana yang menyenangkan, sehingga meningkatkan kelancaran membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat [Muniroh & Wibowo, \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa melalui aktivitas permainan, serta didukung oleh temuan [Marlin et al., \(2025\)](#) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media visual dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, khususnya dalam menggabungkan suku kata menjadi kata secara lebih lancar.

Selanjutnya, pada aspek kejelasan artikulasi, peningkatan terjadi karena adanya interaksi dalam kelompok dan kegiatan kompetisi yang mendorong siswa untuk membaca dengan jelas agar dapat dipahami oleh teman sekelompoknya. Proses ini melatih siswa untuk memperhatikan kejelasan pengucapan secara lebih sadar. Hal ini sejalan dengan pendapat [Pebrianti et al., \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam berpartisipasi, termasuk dalam membaca secara lisan, serta didukung oleh [Linda et al., \(2026\)](#) yang menunjukkan bahwa latihan membaca secara aktif dan berulang dapat meningkatkan kejelasan pengucapan dan keterampilan membaca permulaan siswa.

Pada aspek intonasi, peningkatan tetap terjadi, namun tidak sebesar aspek lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca dengan ekspresi masih memerlukan latihan yang lebih intensif dan berkelanjutan. Intonasi berkaitan dengan pemahaman makna dan kebiasaan membaca, sehingga tidak dapat berkembang secara instan hanya melalui permainan, tetapi perlu pembiasaan yang lebih lama. Hal ini sejalan dengan pendapat [Ambarsari., \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa aspek membaca, termasuk intonasi dan ekspresi, berkembang melalui latihan yang berkesinambungan dan pemahaman terhadap makna bacaan, serta didukung oleh [Faridah et al., \(2023\)](#) yang menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang berulang dan berkelanjutan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa secara menyeluruh.

Sementara itu, pada aspek pemahaman sederhana, peningkatan terlihat cukup signifikan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media kartu bergambar yang membantu siswa memahami makna kata melalui dukungan visual. Siswa tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga mulai memahami isi bacaan sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat [Farida et al., \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa media visual seperti kartu bergambar mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pengaitan antara simbol dan makna, serta didukung oleh [Mardhiah & Maryatun, \(2023\)](#) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis visual dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih efektif pada tahap membaca permulaan.

Keberhasilan peningkatan pada berbagai aspek tersebut tidak terlepas dari kombinasi antara model *Teams Games Tournament* (TGT) yang interaktif dan media kartu bergambar yang konkret. Kombinasi keduanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas awal. Hal ini sejalan dengan pendapat [Anggraeni & Supriyono, \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa melalui aktivitas kooperatif dan permainan, serta didukung oleh [Cahyaningtyas et al., \(2025\)](#) yang menunjukkan bahwa media visual seperti kartu bergambar efektif dalam membantu siswa memahami materi melalui penguatan asosiasi antara simbol dan makna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara umum, tetapi juga memberikan pengaruh yang berbeda dan spesifik pada setiap aspek keterampilan membaca permulaan, yaitu ketepatan bunyi, membaca kata, kejelasan artikulasi, intonasi, dan pemahaman sederhana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas awal sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 64,2 pada pretest menjadi 78,3 pada posttest serta tercapainya ketuntasan belajar pada sebagian besar siswa. Secara statistik, data berdistribusi normal dan hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,023 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua hasil tersebut. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator membaca permulaan, meliputi ketepatan bunyi, membaca kata, artikulasi, intonasi, dan pemahaman sederhana, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan serta berdampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, dan kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, guru sekolah dasar disarankan memanfaatkan model ini dengan merancang kegiatan variatif, mengintegrasikan permainan edukatif, serta menggunakan media visual yang menarik, disertai latihan berkelanjutan terutama pada aspek intonasi agar perkembangan kemampuan membaca lebih optimal. Meskipun demikian, keterbatasan jumlah subjek membuat hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas, sehingga penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan desain yang lebih kuat seperti quasi-experimental atau true experimental, serta mengkaji konteks yang lebih beragam agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Ibu Lisa Putri Wihana selaku guru SD 2 Termulus yang telah memberikan izin, kesempatan, serta membantu dalam proses pelaksanaan penelitian di kelas.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Artikel ini merupakan bagian dari hasil penelitian yang dilakukan dalam rangka memenuhi tugas akademik.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarsari, M., Wicaksono, A. G., & Sarafuddin. (2025). Analisis kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD 3 ngerangan dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 246–265.
- Anggraeni, A. C., & Supriyono. (2024). Peningkatan keaktifan belajar siswamelalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas III sekolah dasar. *Consilium Journal : Journal Education and Counseling p-ISSN*, 247–257.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., Syafrudin, U., Pg-paud, S., & Lampung, U. (2021). Hubungan penggunaan media kartu huruf membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dengan kemampuan. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Cahyaningtyas, A., Rozy, F., & Widiawati, S. (2025). Meningkatkan kemampuan siswa membaca kelas 1 dengan media kakagam (kartu kata gambar) SD meningkatkan kemampuan siswa membaca kelas 1 dengan media kakagam (kartu kata gambar) sd. *Jurnal media akademik (JMA)*, 3(12).
- Dani, D. E. R., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Farida, L. (2025). Peningkatan pemahaman simbol pancasila. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar (JPPGSD)*, 13(10), 2655–2668.
- Faridah, S., Saputra, R. I., & Ramadhani, M. I. (2023). Strategi guru dalam meningkatkan minat membaca siswa sd negeri 2 tambang ulang. *Jurnal Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial*, 5(2), 60–69.
- Hidayat, R., Marwiyah, S., Isratulhasanah, P., & Hidayati, A. (2025). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media pembelajaran gambar berseri berbantuan aplikasi canva. *Elementary School*, 12(1), 10–17.
- Khoiriyah, M., & Muryati, S. (2025). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan siswa kelas 3 sdn godog 02 Polokarto tahun pelajaran 2024/2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Lestari, E. D., Apreasta, L., & Burhan, M. A. (2021). Pengaruhmedia pembelajaran flashcard terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelas 1 sd negeri 01 sitiung kabupaten dharmasraya. *Consilium Journal : Journal Education and Counseling*, 112–123.
- Linda, Novitasari, N., & Saputra, A. (2026). Deskripsi Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JEIR: journal of education innovation research*, 13–27.
- Maksuroh, & Agustin, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.873>
- Mardhiah, S., & Maryatun, I. B. (2023). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 223–238. <https://doi.org/10.31004/aulad.v9i1.1575>
- Marlin, C. M., Fardani, M. A., Kironoratri, L. (2025). Efektivitas model tgt berbantuan media

- koca dalam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, 101–111.
- Muhandis, M. A. Al, & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen *One Group Pretest Posttest Design*. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 07(02), 98–106.
- Muniroh, M., & Wibowo, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Glanggang. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2014), 53–62.
- Ningsih, W., Sari, M. E., & Prasetyo, H. (2025). Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Nurrahma, H. R., Amanti, T. P., Harsiwi, N. E., & Indra, P. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Di SDN Menur Pumpungan. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 116–123.
- Pebrianti, E., Utami, E. M., MF, E. G., & Fikriyah. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada f . (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pela. *Journal Upgris*, 5, 658–670.
- Riskia, V., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2025). Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan flashcard terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk. *Jurnal tata boga*, 10(2), 234–245.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sukidin, Sya'bani, Y. A., & Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Yasinta. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 63–74.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 713–726.
- Syajida, N., Ahyadi, N., Alfina, & Zuhdiah. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD / MI Effective Learning Strategies to Enhance Reading Comprehension in Elementary Students. *Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50–62.
- Warsin, Yasin, Muamar, & Wahid, F. S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD Negeri Pabuaran 01 Kabupaten Brebes. *Era Literasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 47–58.