



Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Flashcard* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di SDN 31 Ampenan

Olevia Siptiandari^{1*}, Sukri¹, Hasnawati¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1834>

Article Info:

Received : 25 Maret 2026
Revised : 23 April 2026
Accepted : 28 April 2026
Published : 07 Mei 2026

Correspondence:

Olevia Siptiandari

Phone: 087703611798

Abstract: Early reading is a basic skill that is important to be mastered by elementary school students as a foundation in acquiring various learning competencies. This study aims to determine the effect of the flashcard-assisted teams games tournament (TGT) model on the early reading skills of second-grade students at SDN 31 Ampenan. This study is a quantitative study with a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The subjects of the study were second-grade students at SDN 31 Ampenan. The data collection method used observation and a beginning reading skills test that had been tested for validity. The results of the study showed a significant difference in the beginning reading skills of the two classes, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Finally, the results of the N-Gain test showed that the increase in the beginning reading skills of students in the experimental class was higher than in the control class. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an effect of the flashcard-assisted TGT model on the beginning reading skills of second-grade students at SDN 31 Ampenan.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT); Flashcard; Early Reading.

Citation: Siptiandari, O., Sukri, & Hasnawati. (2026). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Flashcard terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di SDN 31 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1204–1210. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1834>

Pendahuluan

Membaca merupakan keterampilan yang bersifat reseptif, artinya bahwa pembaca akan menerima informasi atau pesan oleh penulis melalui suatu bahan bacaan (Chasanah, Ibrahim, Hidayat, & Rahayu, 2021). Membaca mulai dipelajari oleh peserta didik sejak masuk ke jenjang sekolah dasar, dimulai dari membaca permulaan di kelas rendah (Irdawati, 2019).

Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar dalam membaca, yaitu kemampuan untuk melek huruf. Maksudnya bahwa peserta didik mampu melafalkan bunyi tulisan dan tanda baca menjadi bunyi yang bermakna (Sumanty, 2020). Capaian membaca permulaan pada fase A menuntut peserta didik untuk mampu; (1) bersikap sebagai pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap bahan bacaan yang di pirsanya, serta (2) peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan Dasar

dan Menengah, 2025). Berdasarkan hasil wawancara di kelas II SDN 31 Ampenan menyatakan bahwa masih terdapat peserta didik yang menunjukkan minat membaca yang rendah dan mengalami kesulitan dalam membaca kata-kata dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan kesenjangan antara kemampuan membaca permulaan peserta didik belum sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan kurikulum.

Kesulitan membaca permulaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya kemampuan kognitif, minat dan motivasi belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Faktor lingkungan keluarga yaitu kurangnya peran dan bimbingan dari orang tua, sedangkan faktor lingkungan sekolah yaitu gaya belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang belum

bervariasi (Lavil & Adela, 2024). Pemaparan tentang faktor-faktor tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik saja, namun juga dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran di kelas (Wijayanti & Utami, 2022). Penting bagi seorang guru untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi, karena salah satu kunci keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah bagaimana cara guru dalam belajar (Wijayanti & Utami, 2022).

Guna memperoleh fakta di lapangan, dalam wawancara guru juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran membaca permulaan guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional karena dianggap lebih sederhana. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran khusus untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan. Umumnya, guru hanya menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi pencocokan atau penyusunan kata.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik yaitu memperoleh pembelajaran membaca permulaan yang bervariasi dan menarik di dalam kelas. Dengan demikian, masalah utama yang dapat diidentifikasi yaitu rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik yang salah satunya disebabkan oleh kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Guru perlu melakukan variasi model dan media pembelajaran agar siswa dapat menstimulasikan indera pendengaran, penglihatan, peraba dan penciumannya untuk menghindari kejenuhan dalam belajar dan menghidupkan suasana kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bunyamin, Juita, & Syalsiah., 2020).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara kerja sama dalam kelompok dengan permainan edukatif yang menyenangkan. Model ini tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, namun juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif (Sari & Nugroho, 2025). Kelebihan model TGT terletak pada unsur permainan dan kerja sama kelompok yang mendorong peserta didik belajar, sehingga peserta didik yang biasanya pasif dalam belajar akan lebih aktif dan dapat merangsang berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah (Fauziah & Anugraheni, 2020).

Setyawan, Kristin, & Anugraheni (2019) berpendapat bahwa terdapat lima komponen utama dalam proses pembelajaran TGT yakni; (1) *Class Precentation* (Penyajian Kelas), tahap ini dilakukan oleh guru, guru akan menjelaskan tujuan pembelajaran dan

materi pembelajaran. (2) *Teams* (Kelompok), guru akan membentuk siswa menjadi kelompok kecil berjumlah empat sampai lima orang dengan sistem heterogen. (3) *Games* (Permainan), game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik, sejauh mana peserta didik memahami materi yang didapatkan dari kegiatan penyajian kelas dan belajar kelompok yang sudah dilakukan. (4) *Tournament* (Turnamen), yaitu kegiatan kompetisi antar kelompok yang diadakan oleh guru untuk melihat sejauh mana pengetahuan dan kerjasama peserta didik. Dan (5) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok), guru akan mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi sebagai pemenang, setiap tim akan mendapatkan hadiah atau sertifikat.

Kolaborasi antara media pembelajaran yang sesuai juga dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. *Flashcard* merupakan media visual sederhana yang berisi simbol, gambar dan kalimat sederhana (Akbar & Rizalul, 2022). Kelebihan media *flashcard* terletak pada aspek praktisnya, media ini mudah dibawa, mudah diingat dan menarik. Media *flashcard* dapat membantu sistem kerja otak sebelah kanan untuk mengingat simbol, kata maupun gambar (Wahyuni, 2020).

Model TGT memiliki karakteristik yang menekankan kepada kerja sama dalam kelompok, permainan dan turnamen akademik, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Gulo, 2020). Sedangkan karakteristik media *flashcard* terletak pada tampilan yang menarik, konkrit dan praktis (Wahyuni, 2020).

Kombinasi antara model TGT dan media *flashcard* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Model TGT mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan belajar dalam kelompok, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar membaca permulaan. Sedangkan media *flashcard* berperan sebagai alat bantu konkret yang dapat membantu peserta didik dalam mengenali huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana secara visual, sehingga mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara lebih efektif. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kolaborasi model TGT berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik, dimulai dari pengenalan huruf, penyusunan suku kata, kata dan kalimat sederhana.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Flashcard* Terhadap

Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SDN 31 Ampenan”.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Dalam penelitian eksperimen, terdapat perlakuan (*treatment*). Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendalkan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental*. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain penelitian *quasi experimental* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, artinya terdapat dua kelompok yang dipilih secara tidak random (Sugiyono, 2023).

Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament (TGT)* berbantuan media *flashcard*, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan model *TGT* berbantuan media *flashcard*. Sebelum memberikan perlakuan, peneliti akan memberikan tes sebagai data awal untuk *pretest*. Selanjutnya, untuk melihat ada atau tidak pengaruh perlakuan yang dilakukan, peneliti akan memberikan tes akhir untuk data *posttest*. Berikut rancangan penelitian yang peneliti laksanakan, tertera pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.Rancangan Penelitian

Kelas	Variabel		
	<i>Pretest</i>	Bebas	<i>Posttest</i>
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03		04

(Sumber: Sugiyono, 2023)

Keterangan:

01: Pemberian tes awal pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan model *TGT* berbantuan *flashcard*.

X : Perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen.

02: Pemberian tes akhir pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan model *TGT* berbantuan *flashcard*.

03: Pemberian tes awal pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan model *TGT* berbantuan *flashcard*.

04: Pemberian tes akhir pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan berupa penggunaan model *TGT* berbantuan *flashcard*.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN 31 Ampenan tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah total peserta didik 49 orang, dengan sebaran populasi yaitu kelas II A sebagai kelas

eksperimen dengan jumlah 28 orang peserta didik dan kelas II B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sensus atau sampling total. Sensus atau sampling total merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2023). Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas II SDN 31 Ampenan.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dan tes unjuk kerja keterampilan membaca permulaan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan model *teams games tournament (TGT)* berbantuan *flashcard* dan lembar tes keterampilan membaca permulaan. Analisis data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan analisis deskriptif. Sedangkan analisis data tes keterampilan membaca permulaan menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji t yaitu uji t *pretest* sebagai uji kesetaraan sampel dan uji t *posttest* sebagai uji hipotesis. Terakhir dilakukan uji *N-Gain Score*.

Hasil dan Diskusi

Perlakuan dilakukan sebanyak enam kali pertemuan pembelajaran untuk kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kontrol diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *teams games tournament (TGT)* berbantuan *flashcard* kepada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Selanjutnya pada tahap akhir diberikan *posttest* untuk mengetahui kondisi akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur kondisi objek yang diteliti (Adiyanta, 2019). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi Keterlaksanaan model *TGT* Berbantuan *Flashcard* dan Lembar Tes Kemampuan Membaca Permulaan. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, dari enam pertemuan diperoleh rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 92,22% dengan kategori sangat baik. Data hasil *pretest* membaca permulaan kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 76,38 dan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 73,52. Berdasarkan uraian tersebut, diperoleh selisih rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 2,86. Selisih ini menunjukkan adanya perbedaan kondisi awal pada kedua kelas, tetapi tidak terlalu besar. Kemudian untuk hasil *posttest* membaca permulaan kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 89,90 dan kelas kontrol

sebesar 80,90. Berdasarkan uraian tersebut, diperoleh selisih rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 9,14. Selisih ini menunjukkan adanya perbedaan kondisi akhir yang cukup tinggi antara kedua kelas. Sebelum melakukan *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca permulaan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas.

Uji validitas merupakan pengujian terhadap isi konten dari sebuah instrumen, tujuannya untuk mengukur ketepatan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Validitas merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan data yang sudah benar-benar valid sehingga dapat digunakan untuk mengukur instrumen yang akan diteliti (Al Hakim, 2021). Validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan Validasi Ahli (*Expert Judgment*). Proses pemeriksaan meliputi kesesuaian butir soal dengan indikator kemampuan membaca permulaan, dan diperoleh skor akhir 90% dengan kriteria layak digunakan dengan saran. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat, uji prasyarat yang dilakukan yaitu uji normalitas dengan nilai signifikansi $>0,05$. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak (Sukestiyarno & Agoestanto, 2017). Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas pada *pretest* kelas eksperimen menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,176 > 0,05$. Data *posttest* kelas eksperimen menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,551 > 0,05$. Data *pretest* kelas kontrol menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,336 > 0,05$. Data *posttest* kelas kontrol menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,249 > 0,05$. Jadi, dari data keseluruhan yang diperoleh dari uji normalitas bahwa semua data $> 0,05$ sehingga kesimpulannya adalah semua data dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Kemudian setelah semua data diketahui berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas dengan nilai signifikansi $>0,05$. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kegiatan penelitian memiliki varians yang homogen atau tidak (Sukestiyarno & Agoestanto, 2017).

Uji homogenitas dilakukan pada data *pretest* dan data *posttest* kemampuan membaca permulaan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji Homogenitas data *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi sebesar $0,740 > 0,05$. Sedangkan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi sebesar $0,055 > 0,05$. Maka dapat diambil keputusan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji *t pretest* sebagai kesetaraan sampel. Uji *t pretest* bertujuan untuk mengetahui kesetaraan kondisi awal antara kelas

kontrol dan kelas eksperimen (Aprilia, 2021). Keputusan pada uji ini, jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Selain itu, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji *t* diketahui $t \text{ hitung} 0,378 < t \text{ tabel} 2,011$ dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,707$ yang berarti bahwa $>0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Keputusannya adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal membaca permulaan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, kedua kelas memiliki kemampuan awal membaca permulaan yang setara. Kemudian dilakukan uji *t posttest* sebagai uji hipotesis, tujuannya untuk menguji hipotesis penelitian, khususnya untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan dari dua kelompok setelah diberikan perlakuan (Subekti & Triani, 2021).

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis *independent sample t-test*. Keputusan pada uji ini, jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji *t* hipotesis diketahui $t \text{ hitung} 2,698 > t \text{ tabel} 2,011$ dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,010$ yang berarti bahwa $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Keputusannya adalah ada perbedaan nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan dengan model *teams games tournament (TGT)* berbantuan *flashcard*.

Berdasarkan hasil uji analisis *t* tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *teams games tournament (TGT)* berbantuan *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 31 Ampenan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arnita, Susanti, Putra, & Fussalam (2025) yang menunjukkan bahwa terdapat efektifitas pembelajaran melalui permainan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Selain itu, didukung juga oleh Lisna (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti *flashcard* membantu peserta didik dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka khususnya dalam pembelajaran membaca permulaan. Pengaruh dalam penelitian ini terjadi karena dalam pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *TGT* dipadukan dengan *flashcard*, sedangkan di kelas kontrol hanya menggunakan model konvensional tanpa menggunakan media. Pengaruh tersebut selanjutnya diuraikan berdasarkan sintaks dalam model *TGT* sebagai berikut.

Class presentation (presentasi kelas)

Guru memaparkan materi dengan bantuan *flashcard* sebagai media konkrit. Penggunaan *flashcard* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat secara langsung materi yang sedang dipelajari,

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Hal tersebut didukung oleh Rohmah & Fardani (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran mendukung pemahaman dan daya ingat peserta didik sehingga mendukung mereka dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Teams (pembentukan kelompok)

Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil secara heterogen, sehingga setiap kelompok terdiri dari anggota yang mempunyai kemampuan yang beragam. Pembentukan kelompok bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, di mana peserta didik dapat saling membantu, berdiskusi, dan menukar pemahaman terkait materi yang dibahas. Hal ini didukung oleh Anggraeni dan Trisnawati (2024) yang menyatakan bahwa pembentukan kelompok dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar peserta didik sehingga dapat saling membantu dalam memahami materi, serta membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaannya.

Games (permainan)

Peserta didik mengikuti kegiatan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk aktif dan berpartisipasi dalam permainan. Selain itu, suasana belajar yang disajikan dalam permainan dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini didukung oleh Anggraeni dan Alpian (2019) yang menyatakan bahwa peserta didik dapat belajar secara lebih optimal melalui pembelajaran yang memiliki aktivitas permainan, dikarenakan mereka akan belajar dengan lebih menyenangkan dan berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar.

Tournament (turnamen)

Peserta didik mengikuti kompetisi akademik yang diselenggarakan secara terstruktur oleh guru dengan melibatkan seluruh peserta didik. Melalui tahap ini, peserta didik belajar untuk memahami materi secara individu dan juga belajar untuk dapat berkompetisi dengan sehat dan percaya diri. Hal ini didukung oleh pendapat Astuti, Suryana, dan Suaidi (2022) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa lebih senang dan bersemangat ketika mengikuti kompetensi bersama teman-temannya. Oleh karena itu, hal tersebut akan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dan terus mengulang belajar membaca permulaannya.

Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru memberikan apresiasi kepada kelompok berdasarkan perolehan skor yang didapatkan selama kegiatan pembelajaran. Penghargaan yang diberikan berupa pujian dan hadiah kecil. Melalui tahap ini, peserta didik akan lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti, dkk (2022) yang menyatakan dengan adanya penghargaan kelompok akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar selanjutnya.

Pengujian signifikansi dengan menggunakan uji t dalam penelitian ini dilengkapi dengan analisis uji *N-Gain Score*, tujuannya untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. *N-Gain (Normalized Gain)* merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan melakukan perbandingan antara skor *pretest* dan skor *posttest* (Wahab, Junaedi & Azhar, 2021). Hasil rata-rata *N-Gain Score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,6505. Berdasarkan kategori *N-Gain*, nilai 0,6505 berada diantara klasifikasi 0,3-0,7, artinya interpretasi efek atau pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas eksperimen adalah sedang dengan tingkat interval tinggi. Rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,3314. Berdasarkan kategori *N-Gain*, nilai 0,3314 berada diantara klasifikasi 0,3-0,7, artinya interpretasi efek atau pengaruh dari model pembelajaran *TGT* berbantuan *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas kontrol adalah sedang dengan tingkat interval rendah. Dapat dibandingkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik yang mendapatkan perlakuan *TGT* berbantuan *flashcard* lebih tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 31 Ampenan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- Adiyanta, F. S. (2019). Hukum Dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey Sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697-709.
- Akbar, M. R. (2022). *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Bima: Haura Publishing.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan reliabilitas angket motivasi berprestasi. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(4), 263-268.
- Anggraeni, F., & Trisnawati, O. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong (Skripsi Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen). Diambil dari <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1245/>
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum*, 9(2), 181-193.
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas penggunaan media sains flipbook berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10-21.
- Arnita, S., Susanti, A., Putra, R. E., & Fussalam, Y. E. (2025). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Global Pada Siswa Kelas 2 Sd No 112/Vi Rantau Kermas Kecamatan Jangkat. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 293-306.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Media Buku Cerita Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644-3650.
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Irdawati, I., Yunidar, Y., & Darmawan, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 Di MIN Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 5(4), 121599.
- Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah. (2025). *Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A*. Diambil Dari <https://Share.Google/Mrz341fgictiwyoczr>
- Lavil, M. M., & Adela, D. (2024, September). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah (Vol. 3, Pp. 21-29)*.
- Lisna, A. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. (Skripsi, Universitas Lampung, Lampung, Indonesia). Diambil dari <https://scholar.googleusercontent.com>.
- Rohmah, Z. N., & Fardani, M. A. (2025). Penerapan Metode Stinberg Berbantuan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 214-227.
- Sari, R. P., Friansah, D., & Nugroho, K. U. Z. (2025). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Team Game Tournament Berbantuan E-Game. In *Proceeding Of Silampari Conference Of Life Science And Technology (Vol. 1, Pp. 486-495)*.
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187-193.
- Subekti, M. R., Wibowo, D. C., & Triani, S. (2021). Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 2 Selalu Berhemat Energi dan Subtema 1 Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 23 Menyumbang Sintang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 39-48.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2), 168-177.
- Sumanty, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Drill. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 819-836.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berorientasi Programme For International Student Assessment

- (PISA) Pada Peserta Didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57-68.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16.
- Wijayanti, T. I., & Utami, R. D. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Melalui Berbagai Metode Dan Media Pembelajaran Yang Bervariasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5104-5114.