

**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1
SEKOLAH DASAR**

Via Riski¹, Ida Zulaeha², Panca Dewi Purwati³
^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang
viariski65@students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by flashcards on the reading ability of first-grade elementary school students. The research employed a quantitative approach with a pretest-posttest one-group design. The sample consisted of 17 respondents using a saturated sampling technique. The prerequisite test conducted was the normality test using the Kolmogorov-Smirnov formula, with data considered normally distributed at a significance level of 5% (0.05). Hypothesis testing was conducted using a one-sample t-test. Data collection in this study was carried out through tests. The results indicated that the use of the TGT model assisted by flashcards significantly influenced students' reading ability. This was evidenced by the paired sample t-test results, which showed a Sig. (2-tailed) value of 0.0000227, smaller than 0.05, and the calculated t-value ($t_{\text{calculated}}$) of -5.8916776, which was greater than the critical t-value (t_{table}) of 2.1199053. Therefore, it can be concluded that the use of the TGT learning model positively impacts the reading ability of first-grade students in Indonesian language lessons at SDN 2 Kaliwenang.

Keywords: *flashcard, reading ability, teams games tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan flashcard terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest one group design*. Sampel penelitian ini menggunakan sampel jenuh berjumlah 17 responden. Uji prasyarat yang dilakukan adalah normalitas dengan menggunakan rumus kolmogravsmirnov. Kriteria data berdistribusi normal dengan taraf signifikan 5% (0,05). Penggunaan hipotesis dengan menggunakan one sampel t- test. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model TGT berbantuan *Flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa. Hal tersebut dapat di buktikan dengan hasil uji paired sampel t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.0000227 lebih kecil dari 0,05 dan dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $-5.8916776 > 2.1199053$ sehingga terdapat pengaruh

penggunaan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SDN 2 Kaliwenang.

Kata Kunci: , *flashcard*, kemampuan membaca, *teams games tournament*

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan pondasi penting dalam proses belajar mengajar, terutama pada siswa kelas 1 sekolah dasar yang berada dalam tahap awal belajar. Menurut Suryana dan Nurhasanah (2020), membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi dasar untuk memahami berbagai disiplin ilmu. Seperti diungkapkan Zulaeha, dkk (2024) Membaca kegiatan kegiatan membaca pada anak, pada dasarnya meliputi pengenalan huruf-huruf dan kata, menirukan kalimat sederhana, bercerita mengebai gambar, menghubungkan gambar atau benda menjadi kata atau kalimat sederhana. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan membaca karena metode pengajaran yang kurang variatif dan tidak menarik minat siswa (Pratama & Fadhilah, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 1 SDN 2 Kaliwenang, pembelajaran masih di dominasi oleh guru dengan metode

drill yang mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Padahal Metode Drill adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen (Fahrurrozi et al., 2022; Hidayati, 2020). Ini tidak sesuai dengan tahap awal siswa dalam belajar membaca. Terlihat dengan 7 dari 17 siswa belum lancar membaca dan masih susah membedakan huruf karena metode driil sendiri menyempurnakan keterampilan yang sudah dimiliki.

Maka dari itu, perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model *Teams Games Tournament*

(TGT). TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi edukatif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif (Nugroho & Sari, 2023). Selain itu, untuk mendukung keberhasilan TGT, media pembelajaran tambahan seperti *flashcard* dapat digunakan. *Flashcard* adalah alat bantu visual yang efektif dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka mengenali huruf, suku kata, dan kata secara bertahap (Lestari, 2021). Kombinasi TGT dan *flashcard* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sejalan dengan Zulaeha, dkk (2024) bahwa keterampilan membaca sebagai pondasi dasar agar mampu melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang dan memanfaatkan berbagai media dan metode pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran

sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran membaca.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pretest-posttest one group design*. Subjek penelitian adalah 17 siswa di kelas 1 SDN 2 Kaliwenang. Data dikumpulkan melalui tes berupa soal pilihan ganda yang mengukur kemampuan membaca siswa. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji menggunakan uji validitas dan uji Cronbach Alpha. Selain itu, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal juga dianalisis. Analisis data dilakukan dengan uji t-test untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa. Hipotesis nol (H_0) adalah tidak ada pengaruh, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) adalah ada pengaruh. Hasil analisis akan diterima jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05.

Berikut 3 hal yang dilakukan saat pengukuran data, yaitu :

1. Instrumen Penelitian

- a. Tes Kemampuan Membaca yang dilakukan dengan mengukur

penguasaan fonetik, penguasaan huruf dan penguasaan kata.

b. Lembar observasi dengan mengamati siswa selama pembelajaran.

2. Prosedur Penelitian

a. *Pretest* : mengukur kemampuan membaca siswa sebelum perlakuan.

b. *Perlakuan* : Pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *Flashcard* selama 6 kali pertemuan.

c. *Posttest* : mengukur kemampuan membaca setelah perlakuan.

3. Analisis Data

Data dianalisis menggunakan uji statistik *paired t-test* untuk melihat perbedaan kemampuan membaca sebelum dan sesudah perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti pertama-tama melakukan observasi untuk mengevaluasi kemampuan membaca siswa. Penilaian kemampuan membaca siswa didasarkan pada skor yang diperoleh dari tes kemampuan membaca yang telah disusun oleh peneliti. Tes ini dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa mampu

mengidentifikasi, memahami soal dan mampu menjawab soal dengan benar.

Pengukuran kemampuan membaca hanya dilakukan satu kali, yaitu setelah pemberian perlakuan atau postes. Adapun instrumen yang dirancang untuk mengukur melalui beberapa tahap pengujian, diantaranya yaitu :

1. Uji Validitas

Hasil uji validitas adalah hasil uji coba soal bahasa Indonesia kelas 1. Bentuk soal uji coba yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal 10 butir dengan skor 1 dan 0. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan data uji validitas dikelas uji coba serta pengambilan keputusan analisis butir soal $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{tabel} yaitu 0.455 maka hasil analisis butir soal tersebut valid. Hasil analisis dari 20 soal terdapat 17 soal valid dan 3 soal tidak valid.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan untuk mengambil data reliabel secara konstiten memberikan hasil ukur yang sama atau tetap. Adapun hasil pengujian reabilitas menggunakan *Microsoft Excel*. Setelah data dihitung kemudian

diinterpretasikan dengan kriteria nilai r , maka diketahui hasilnya sebesar 0.823 dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan data hasil uji reliabilitas dengan pengambilan keputusan nilai cronbach alfa $> 0,6$. Hasil uji reliabilitas diketahui nilai Cronbach alfa $0,823 > 0.6$. Maka dapat disimpulkan bahwa reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel*. Berdasarkan data uji tingkat kesukaran dikelas uji coba serta pengambilan keputusan dengan rentang nilai $0.30 \leq Tk \leq 0.70$ atau dalam kriteria sedang. Soal yang digunakan tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Hasil analisis terdapat 10 soal mudah dan 2 soal sedang dan 2 soal sukar. Soal yang digunakan yaitu soal dengan kriteria mudah sebanyak 6, sedang sebanyak 2 soal dan sukar sebanyak 2 yang lain tidak digunakan.

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *microsoft excel*. Berdasarkan data uji daya beda dengan dasar pengambilan keputusan nilai $0.40 \leq DP < 0,70$ dengan kriteria dipakai. Hasil uji daya

beda terdapat 20 soal dengan kriteria dipakai dan 10 soal dengan kriteria dibuang.

5. Uji t - Test

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kemampuan membaca dari *pretest* ke *posttest*. Uji statistik menunjukkan nilai signifikan ($p < 0,05$), yang berarti model TGT berbantuan *Flashcard* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa. Hasil post-tes kemampuan membaca sebelum perlakuan memiliki skor rata-rata (*mean*) sebesar 83,53, dengan nilai median mencapai 90,00. Informasi ini memberikan gambaran bahwa hasil rata-rata dari *post-tes* kemampuan membaca berada pada tingkat yang relatif tinggi.

Dengan kata lain, siswa yang telah menerima perlakuan atau pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* (TGT) berbantuan *Flashcard*, menunjukkan kemampuan yang baik dalam membaca suku kata

menjadi kata. Adapaun hasil dari uji t test paired two sample sebagai berikut:

Tabel 1 Uji t-Test: Paired Two Sample for Means Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwenang

	<i>Sebelum Perlakuan</i>	<i>Setelah Perlakuan</i>
Mean	64.71	83.53
Variance	426.47	136.76
Observations	17	17
Pearson Correlation	0.81	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	16	
t Stat	-5.8916776	
P(T<=t) one-tail	0.0000114	
t Critical one-tail	1.7458837	
P(T<=t) two-tail	0.0000227	
t Critical two-tail	2.1199053	

Sumber : Output Microsoft Excel

Model pembelajaran suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran saat proses belajar mengajar bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Penelitian ini peneliti mengamati penggunaan model pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan, untuk mengetahui adakah pengaruh

penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN 2 Kaliwenang pada kelas I dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 17 respondend yang merupakan siswa kelas 1 di SDN 2 Kaliwenang. Jenis penelitian ini merupakan metode kuantitatif dengan desain *pretest-posttest one group design*.

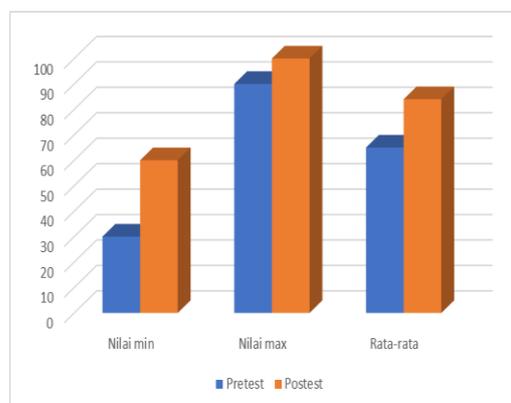
Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi profesi belum menggunakan model TGT. Pertemuan selanjutnya peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan model TGT. Di Akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir atau *posttest*.

Setelah pemberian *pretest posttes* diketahui hasil tes siswa mengalami peningkatan, interaksi guru dengan siswa lebih baik dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari peningkatan rata-rata penelitian *pretest* 64.71 dan *postes* 83.53. Instrumen yang digunakan berupa tes soal pilihan ganda yang sebelumnya telah diuji validasi, uji

reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan daya beda. Uji validasi soal terdiri dari 20 soal, terdapat 17 soal yang valid yang telah diuji dengan *Micorosoft Excel*. Uji reliabilitas diketahui $0,823 > 0,6$. Artinya soal reliabel. Uji tingkat kesukaran soal dari 17 soal terdapat 10 soal yang digunakan terdiri dari 6 soal mudah, 2 soal sedang dan 2 soal sukar dalam rentang nilai $0,30 < TK < 0,70$. Hasil uji daya beda terdapat 10 soal diterima dengan nilai $>0,6$ dengan kriteria baik. Dari kesimpulan ke empat uji tersebut terdapat 10 soal yang dapat digunakan.

Berdasarkan uji t-test *paired two sample for means*, dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. T_{tabel} : $0.05/2$ (df). Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.0000227 < 0.05$ dan dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-5.8916776 > 2.1199053$ sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1

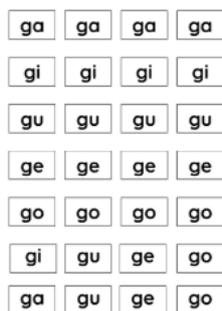
di SDN 2 Kaliwenang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Azira dkk (2019) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournamnet* TGT Bermediakan *Quastions Box* Terhadap Hasil Belajar Ipa dengan Hasil bahwa terdapat Pengaruh Model TGT Bermediakan *Quastions Box* terhadap Hasil Belajar IPAKelas V di MIN 2 Buleleng”. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rubiyanto dan Nurhasanah (2018) bahwa “ Penggunaan Model Pembelajaran TGT Memberikan Pengaruh terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VSDN Purwawinangun pada matapelajaran matematika” hasil dari pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia didapatkan hasil *mean* 85,53.



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Membaca



Gambar Flashcard



Gambar 2 Desain LKPD Berbasis TGT

Secara rinci, model TGT mampu:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui

aktivitas kelompok yang kompetitif dan menyenangkan.

2. Mempermudah siswa dalam mengenali huruf dan kata melalui penggunaan flashcard yang visual dan interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa terdapat efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Susanti, 2020; Rahmawati, 2021). Apa yang diindikasikan oleh temuan ini adalah sebuah bukti yang signifikan terkait pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan *Flashcard*. Ini mengisyaratkan bahwa pendekatan pedagogis tertentu ini telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa kelas 1, akhirnya menghasilkan tingkat kecakapan yang patut dirayakan.

Dalam intinya, temuan ini mengungkapkan potensi transformatif dari metodologi pengajaran yang disesuaikan. Keberhasilan yang diamati di sini menekankan pentingnya mengenali dan mengatasi perbedaan individual dalam efektivitas belajar. Dengan melakukannya,

pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif yang dapat menyesuaikan kebutuhan dan preferensi belajar yang beragam.

D. Kesimpulan

Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 2 Kaliwenang. Penemuan ini memiliki implikasi yang lebih luas untuk praktik pendidikan, menekankan nilai fleksibilitas dan adaptabilitas pedagogis untuk memenuhi persyaratan unik siswa. Ini menampilkan potensi pendekatan berpusat pada siswa seperti model TGT dalam memfasilitasi peningkatan belajar yang signifikan, khususnya bagi mereka dengan efektivitas belajar tinggi. Ditambah dengan bantuan *Flashcard* yang menarik bagi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis pengembangan metode pembelajaran membaca yang inovatif dan menarik bagi siswa kelas awal.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U.U. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT)

- Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*. Vol 6, No 1.
- Azira, L. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Bermediakan *Questions Box* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbat Ilmu*, Vol 24 No. 1.
- Kusumawati, E.D., dkk. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Jurnal Global Education*, Volume 1 No. 3.
- Lestari, I. (2021). "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 12-20.
- Nugroho, H., & Sari, P. (2023). "Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 85-95.
- Pratama, R., & Fadhilah, N. (2022). "Inovasi Pembelajaran Membaca di Kelas Awal melalui Media Interaktif." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 45-60.
- Prasetyo, B. (2022). *Implementasi Model TGT dalam Pembelajaran Membaca di SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 98-105.
- Rahmawati, T. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Membaca Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 112-120.

- Suryana, A., & Nurhasanah, R. (2020). *Strategi Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, W. (2020). *Pengaruh Media Flashcard pada Pembelajaran Membaca Permulaan*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 65-72.
- Yuliani, N., & Pratama, R. (2022). "Efektivitas Penerapan Metode TGT dalam Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(3), 34-41.
- Zuaeha, I., dkk. (2024). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Era Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.