

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Tahun Ajaran 2025/2026 Di SD Negeri 2 Bebalang

Ni Wayan Meita Andriani*

Universitas Markandeya, Indonesia niwayanmeitaandriani@gmail.com

Ni Wayan Sri Darmayanti

Universitas Markandeya, Indonesia wyndarmayanti@gmail.com

Putu Beny Pradnyana

Universitas Markandeya, Indonesia putubenypfadnyana380@gmail.com

Abstract: Early reading ability is an essential foundational skill for elementary school students as it serves as the basis for developing advanced reading skills. However, initial observations revealed that the reading abilities of Grade II students at SD Negeri 2 Bebalang remained diverse, particularly in recognizing letters and words, reading fluency, and comprehending reading content. This study aims to improve early reading skills through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by illustrated stories. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were 11 Grade II students of SD Negeri 2 Bebalang in the 2025/2026 academic year. Data were collected through reading test results and observations of teacher and student activities. The results showed that the average reading score increased from 64.55 in the pre-cycle to 74.43 in Cycle I and 82.39 in Cycle II. Learning mastery improved from 45.45% in the pre-cycle to 72.73% in Cycle I and 90.91% in Cycle II. This research implies that the application of the TGT model assisted by illustrated stories can serve as an effective, active, and collaborative alternative strategy for early reading instruction in elementary schools. Furthermore, these findings offer practical references for teachers and schools in designing innovative reading instruction, while providing a foundation for future research with a broader subject scope.

Keywords: Teams Games Tournament, picture stories, preliminary reading, elementary school, reading skills

Abstrak: Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang penting bagi siswa sekolah dasar karena menjadi landasan untuk mengembangkan keterampilan membaca lanjutan. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang masih beragam, terutama dalam mengenali huruf dan kata, kelancaran membaca, serta memahami isi bacaan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan cerita bergambar. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang tahun Ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan membaca serta observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca meningkat dari 64,55 pada prasiklus menjadi 74,43 pada Siklus I dan 82,39 pada Siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 45,45% pada prasiklus menjadi 72,73% pada Siklus I dan 90,91% pada Siklus II. Penelitian ini berimplikasi bahwa penerapan model TGT berbantuan cerita bergambar dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran membaca permulaan yang efektif, aktif, dan kolaboratif di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan referensi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran membaca yang inovatif, sekaligus menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dengan cakupan subjek yang lebih luas.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, cerita bergambar, membaca permulaan, sekolah dasar, kemampuan membaca

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dikuasai siswa sekolah dasar karena menjadi landasan dalam mengembangkan keterampilan membaca pada tahap selanjutnya serta memahami berbagai materi pembelajaran. Pada jenjang kelas rendah, kemampuan membaca berada pada tahap membaca permulaan yang mencakup kemampuan mengenali huruf dan kata, membaca dengan lancar dan tepat, serta memahami informasi sederhana yang terdapat dalam bacaan. Janawati dan Pradnyana (2021) menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar karena menjadi fondasi utama dalam mengembangkan keterampilan membaca lanjutan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Janawati, Darmayanti, dan Sustiani (2022) menjelaskan bahwa kemampuan membaca permulaan perlu dikembangkan sejak kelas awal sekolah dasar agar siswa tidak mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran pada tahap berikutnya.

Secara lebih terperinci, pengembangan kemampuan membaca permulaan mengacu pada beberapa indikator utama yang saling berkaitan. Tarigan (2015) menguraikan bahwa indikator membaca permulaan berfokus pada ketepatan menyuarakan lambang tulisan, kejelasan lafal, artikulasi kata, dan ketepatan intonasi. Sementara itu, Dalman (2017) dan Sari et al. (2023) menambahkan bahwa aspek penting lainnya meliputi kelancaran membaca (fluency) dan tingkat pemahaman awal terhadap makna kalimat sederhana yang dibaca. Keberhasilan dalam menguasai indikator-indikator tersebut secara utuh akan membentuk kemandirian dan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dengan teks tulisan (Pratiwi & Setiawan, 2022). Oleh karena itu, penguatan indikator membaca permulaan melalui strategi pembelajaran yang inovatif menjadi prioritas utama pada jenjang sekolah dasar.

Kemampuan membaca permulaan yang baik sangat diperlukan agar siswa dapat mengikuti seluruh proses pembelajaran secara optimal. Sebaliknya, siswa yang mengalami kesulitan membaca akan menghadapi hambatan serius dalam memahami informasi tertulis, mengikuti petunjuk instruksional, serta menjawab pertanyaan berbasis teks. Secara empiris, penelitian yang dilakukan oleh Rohim dan Pujiastuti (2020) serta Hidayah et al. (2022) menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca permulaan berkorelasi secara signifikan terhadap penurunan hasil belajar siswa, di mana siswa yang belum lancar membaca cenderung mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah di berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran membaca permulaan tidak hanya berfokus pada pengenalan simbol, tetapi juga harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara langsung, memperoleh bimbingan yang terstruktur, dan memahami makna teks.

Proses pembelajaran ini juga harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget (1972), siswa usia sekolah dasar awal (7–8 tahun) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memahami konsep secara lebih efektif melalui manipulasi objek nyata, pengalaman langsung, dan visualisasi yang menarik (Slavin, 2018). Penjelasan ini diperkuat oleh Santrock (2019) yang menyatakan bahwa anak pada usia ini membutuhkan kegiatan belajar interaktif yang melibatkan fisik dan multisensori agar retensi informasi dan pemahaman bacaan dapat terbentuk secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran membaca permulaan bagi siswa kelas

rendah memerlukan strategi yang tidak hanya melatih keterampilan teknis membaca, tetapi juga menyajikan media konkret dan aktivitas belajar yang menyenangkan.

Permasalahan kemampuan membaca permulaan tersebut ditemukan pada siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang. Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan membaca siswa menunjukkan kondisi yang beragam. Terdapat seorang siswa yang belum mengenal huruf dengan baik sehingga belum mampu membaca secara lancar. Tiga siswa telah mampu membaca, tetapi masih mengeja setiap kata, sedangkan dua siswa lainnya sudah membaca dengan lancar, tetapi masih membutuhkan waktu untuk memahami isi bacaan. Kesulitan tersebut juga terlihat ketika siswa diminta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang telah dibaca. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa hanya 5 dari 11 siswa (45,45%) yang mencapai nilai minimal 75, sedangkan 6 siswa (54,55%) belum mencapai kriteria ketuntasan, dengan nilai rata-rata kelas yang masih rendah yaitu 64,55.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan ini disebabkan oleh beberapa faktor mendasar dari proses pembelajaran yang berlangsung. Dari faktor instruksional, pembelajaran membaca selama ini masih cenderung didominasi oleh metode konvensional berbasis ceramah dan latihan individual monoton. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran visual yang interaktif serta kurang menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi kebutuhan siswa secara bervariasi. Hal ini berdampak pada faktor internal siswa, di mana motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam membaca menjadi rendah. Pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa cepat merasa bosan, kurang percaya diri saat mengeja kata, dan pasif dalam memahami teks. Kondisi-kondisi inilah yang menjadi akar penyebab belum optimalnya penguasaan membaca permulaan siswa, sehingga menegaskan urgensi dilakukannya tindakan perbaikan pembelajaran yang lebih konseptual, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Secara teoretis, Slavin (2005) menjelaskan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu penyajian kelas (class presentation), belajar kelompok (teams), permainan (games), turnamen (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Setiap tahapan dalam sintaks TGT ini memiliki keterkaitan langsung dalam menyelesaikan hambatan membaca permulaan yang dihadapi siswa.

Pada tahap class presentation, guru mengenalkan konsep dasar membaca dan kosa kata baru secara jelas. Selanjutnya, pada tahap teams, siswa belajar dalam kelompok heterogen di mana siswa yang sudah lancar membaca dapat membimbing rekannya yang masih mengeja atau belum mengenal huruf, sehingga tercipta lingkungan belajar yang saling mendukung (peer tutoring). Tahap games dan tournament dirancang menggunakan kartu kata atau kalimat yang menuntut siswa berlatih membaca secara berulang dalam suasana kompetitif yang sehat; aktivitas interaktif ini secara efektif meningkatkan kelancaran membaca, kecepatan mengenali kata, serta membangun rasa percaya diri siswa yang sebelumnya pasif. Terakhir, tahap team recognition memberikan apresiasi atas pencapaian kelompok, yang terbukti ampuh meningkatkan motivasi belajar dan retensi pemahaman bacaan siswa. Melalui sintaks yang terstruktur ini, TGT mampu mengubah pembelajaran

membaca yang semula monoton menjadi dinamis, kontekstual, dan efektif mengatasi keberagaman kemampuan membaca siswa.

Penerapan model TGT dalam pembelajaran membaca dapat diperkuat secara optimal melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas rendah. Cerita bergambar merupakan media yang memadukan teks narasi pendek dengan ilustrasi visual kontekstual. Secara teoretis, Paivio (1986) melalui Dual-Coding Theory serta Mayer (2009) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran yang terpisah, yaitu saluran verbal dan saluran visual. Ketika teks bacaan disajikan bersama gambar yang relevan, terjadinya pemrosesan ganda (dual processing) ini akan memperkuat pembentukan memori, mempercepat pengenalan kata, dan mempermudah konstruksi makna bagi membaca permulaan. Gambar tidak sekadar berfungsi sebagai hiasan, melainkan sebagai penanda skema (schematic cue) yang membantu siswa mengasosiasikan bentuk huruf/kata dengan objek nyata, sekaligus memahami tokoh, alur, dan isi bacaan secara lebih konkrit.

Pemilihan media cerita bergambar ini memiliki keunggulan substantif dibandingkan media pembelajaran membaca lainnya yang sering digunakan pada penelitian sebelumnya, seperti flashcard (kartu kata) atau teks narasi polos. Meskipun flashcard efektif untuk menghafal huruf atau kata secara terisolasi, media tersebut kurang mampu melatih pemahaman konteks dan kelancaran membaca dalam struktur kalimat utuh. Sementara itu, teks narasi tanpa gambar cenderung membuat siswa kelas rendah yang baru belajar membaca merasa tertekan dan cepat lelah (cognitive overload). Cerita bergambar menghadirkan alur cerita yang utuh namun tetap ramah secara visual, sehingga menjadi jembatan ideal yang menghubungkan kemampuan dekoding simbol dengan pemahaman makna. Dengan demikian, perpaduan model TGT yang interaktif dengan media cerita bergambar terbukti memiliki landasan teoretis dan praktis yang kuat untuk menciptakan pengalaman belajar membaca yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Studi terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media visual terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran membaca permulaan. Secara komparatif, sejumlah penelitian telah menguji penggunaan TGT dengan variasi media yang berbeda. Fadilah (2024), Muthmainnah dan Wahyudi (2025), serta Aristarini (2025) berfokus pada penggunaan media visual parsial seperti kartu bergambar, gambar lepas, dan papan flanel. Kelebihan dari media-media tersebut terletak pada kemudahannya untuk dimanipulasi secara mandiri oleh siswa saat permainan akademik. Namun, keterbatasannya adalah media parsial tersebut kurang mampu memberikan konteks alur cerita yang utuh sehingga cenderung terbatas pada pengenalan kata terisolasi tanpa melatih kemampuan pemahaman teks secara komprehensif. Di sisi lain, Marlin, Fardani, dan Kironoratri (2025) menguji keefektifan TGT dengan media KOCA (Kotak Membaca), sementara Anggraeni dan Trisnawati (2024) menerapkan TGT secara umum. Meskipun berhasil meningkatkan keaktifan siswa, intervensi tersebut belum secara optimal memfasilitasi imajinasi visual dan retensi makna kalimat pada siswa kelas rendah.

Dari sintesis kajian terdahulu tersebut, ditemukan kesenjangan penelitian (research gap) yang penting untuk ditindaklanjuti. Sebagian besar penelitian sebelumnya memisahkan antara penguatan keterampilan teknis mengeja kata (melalui kartu kata/papan flanel) dan pengembangan pemahaman bacaan. Belum

ada kajian mendalam yang secara khusus mengintegrasikan sintaks TGT dengan media cerita bergambar naratif berbasis alur utuh sebagai sarana stimulasi membaca permulaan yang menyeluruh mulai dari pengenalan huruf, kelancaran lafal dan intonasi, hingga pemahaman isi cerita secara kontekstual pada siswa kelas II SD. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pemanfaatan media cerita bergambar sebagai jembatan kognitif dalam seluruh alur turnamen TGT, sehingga siswa tidak hanya berkompetisi mengenali simbol kata, tetapi juga secara aktif mengonstruksi makna bacaan secara kolaboratif.

Meskipun media visual dan model kooperatif telah banyak diteliti, penelitian ini memiliki posisi teoretis dan praktis yang berbeda secara signifikan dari penelitian-penelitian terdahulu. Kebaruan (novelty) dan keunikan penelitian ini terletak pada desain pengintegrasian media cerita bergambar ke dalam seluruh tahapan sintaks Teams Games Tournament (TGT) secara sistematis, bukan sekadar menjadikannya media pelengkap di awal pembelajaran. Dalam penelitian ini, cerita bergambar bertema kearifan lokal/keseharian siswa dirancang khusus sebagai materi inti dalam sesi class presentation, bahan diskusi interaktif pada tahap teams, serta dasar penyusunan soal-soal tantangan pada babak games dan tournament. Siswa tidak hanya berlatih membaca kata lepas, tetapi diajak membedah alur narasi visual secara berpasangan dan berkompetisi mengevaluasi pemahaman isi cerita.

Keunikan lainnya terlihat pada pengembangan indikator kemampuan membaca permulaan secara holistik dan terintegrasi, yang mengevaluasi lima aspek sekaligus ketepatan pengenalan huruf/kata, kelancaran (fluency), kejelasan lafal, ketepatan intonasi, hingga pemahaman literal isi bacaan sederhana dalam satu instrumen penilaian tindakan. Melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis refleksi berulang pada setiap siklusnya, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil akhir membaca, tetapi juga merekam dinamika interaksi sosial, peningkatan rasa percaya diri, dan penurunan rasa cemas (reading anxiety) pada siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan model intervensi membaca permulaan yang kontekstual, terstruktur, dan dapat diadaptasi secara praktis oleh guru sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cerita bergambar. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah keilmuan pendidikan dasar mengenai efektivitas penggabungan pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan media visual multimedia (Dual-Coding) untuk mengoptimalkan keterampilan membaca pada jenjang awal. Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan aplikatif bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran membaca yang interaktif dan menyenangkan, menjadi referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di kelas rendah, serta memberikan pijakan bagi peneliti selanjutnya untuk menguji coba model ini pada cakupan subjek yang lebih luas.

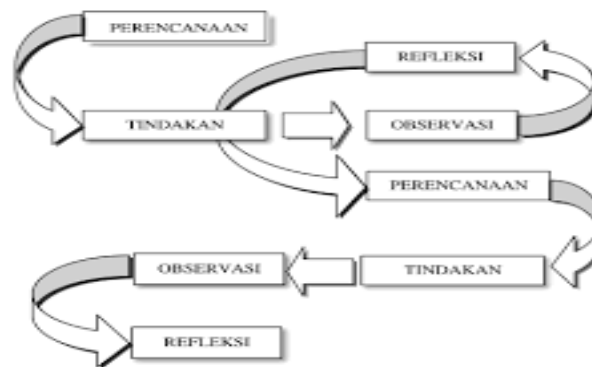
Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang Tahun Ajaran 2025/2026 yang mencakup aspek ketepatan membaca huruf/kata, kelancaran, lafal, intonasi, dan pemahaman isi melalui penerapan model TGT berbantuan cerita bergambar. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 75% dari total siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai ≥ 75 , serta terjadinya peningkatan rerata nilai kemampuan membaca secara klasikal pada setiap siklusnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cerita bergambar. Pendekatan PTK dipilih secara khusus karena memberikan kerangka kerja yang fleksibel dan reflektif bagi peneliti dan guru untuk mengidentifikasi hambatan nyata di kelas, melakukan intervensi pembelajaran secara langsung, serta mengevaluasi dan membenahi proses pembelajaran secara berkelanjutan hingga masalah kemampuan membaca siswa teratasi secara optimal. Penelitian ini mengadaptasi model PTK Kemmis dan McTaggart (2014) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus spiral yang terdiri dari empat tahapan utama berkesinambungan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Selanjutnya untuk Gambar dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur PTK Kemmis dan McTaggart

Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini mengikuti skema spiral Kemmis dan McTaggart (2014) yang saling berkaitan secara sistematis dalam setiap siklusnya pada gambar 1 di atas yaitu, tahap perencanaan (planning) diawali dengan merancang skenario pembelajaran model TGT, menyiapkan media cerita bergambar, serta menyusun instrumen observasi dan tes membaca permulaan. Selanjutnya, tahap pelaksanaan tindakan (acting) menerapkan sintaks TGT berbantuan media cerita bergambar sesuai rencana, yang berjalan secara simultan dengan tahap observasi (observing) untuk merekam aktivitas guru, keterlibatan siswa, dan perkembangan indikator membaca siswa (ketepatan, kelancaran, lafal, intonasi, dan pemahaman). Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis pada tahap refleksi (reflecting) untuk mengevaluasi pencapaian KKM, mengidentifikasi kendala selama proses pembelajaran, serta menentukan rumusan perbaikan tindakan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya hingga kriteria ketuntasan klasikal sebesar 75% tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 2 Bebalang. Subjek penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas II yang berjumlah 11 orang, mencakup 4 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penentuan subjek ini menggunakan teknik sampel jenuh (total sampling), di mana seluruh

anggota populasi kelas dijadikan subjek tindakan mengingat jumlah siswa yang relatif terbatas dan homogen dalam lingkungan belajar yang sama. Pemilihan kelas II sebagai fokus penelitian didasari oleh fase transisi kognitif penting pada jenjang kelas rendah, di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan tahap membaca permulaan sebagai fondasi utama sebelum memasuki tahap membaca pemahaman pada kelas tinggi. Berdasarkan pemetaan kondisi akademik awal, subjek penelitian memiliki tingkat kemampuan membaca yang beragam: 1 siswa masih mengalami kendala dasar dalam pengenalan bentuk huruf, 3 siswa berada pada tahap membaca dengan cara mengeja kata demi kata, 2 siswa telah lancar membaca tetapi masih membutuhkan waktu lama untuk memahami konteks kalimat sederhana, dan 5 siswa lainnya telah mencapai kriteria ketuntasan. Objek penelitian ini berfokus pada dinamika peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa (mencakup aspek pengenalan huruf/kata, kelancaran, lafal, intonasi, dan pemahaman isi) serta keterlaksanaan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cerita bergambar.

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus berkesinambungan (Siklus I dan Siklus II) di mana setiap siklusnya mengimplementasikan empat tahapan PTK yang terintegrasi secara operasional dengan sintaks model pembelajaran TGT berbantuan media cerita bergambar. Implementasi diawali dari tahap penyajian kelas (class presentation), yaitu guru mengenalkan alur cerita bergambar dan kosakata kunci menggunakan media visual interaktif, dilanjutkan tahap belajar kelompok (teams) di mana 11 siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil heterogen (berdasarkan tingkat kemampuan membaca) untuk mendiskusikan isi cerita, melatih kelancaran membaca, serta saling membimbing (peer tutoring). Selanjutnya pada tahap permainan (games), siswa bertanding menyelesaikan tantangan akademik berupa kuis kartu kata/kalimat bergambar yang dikemas dalam permainan kartu cerdas untuk mengumpulkan poin individu, yang kemudian dibandingkan secara adil pada tahap tournament di meja-meja kompetisi berdasarkan tingkat kemampuan membaca yang setara (meja tinggi, sedang, dan rendah) guna memastikan setiap siswa memiliki peluang menang yang seimbang. Poin yang diperoleh dari meja turnamen dihitung menggunakan rumus skor peningkatan (improvement scores) untuk menentukan skor total kelompok, yang menjadi dasar pada tahap penghargaan kelompok (team recognition) melalui pemberian predikat Super Team, Great Team, atau Good Team beserta sertifikat/apresiasi visual. Evaluasi membaca individu serta analisis indikator (huruf, kelancaran, lafal, intonasi, dan pemahaman) dilaksanakan pada akhir siklus, di mana hasil refleksi Siklus I dijadikan dasar perbaikan tindakan pada Siklus II melalui penguatan bimbingan individu pada kelompok mengeja, pembagian peran turnamen yang lebih proporsional, serta penggunaan variasi media cerita bergambar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Table 1. Tahapan Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Tahap	Kegiatan Utama
Siklus I	Perencanaan	Menyusun modul ajar, menyiapkan cerita bergambar, LKPD, Kartu games, dan instrumen penelitian
Siklus I	Pelaksanaan	Penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi kelompok, games tournament, penghargaan, dan evaluasi

Siklus I	Observasi	Mengamati aktivitas guru dan siswa serta proses pembelajaran membaca
Siklus I	Refleksi	Menganalisis hasil Tindakan dan mengidentifikasi kendala pembelajaran
Siklus II	Perencanaan	Memperbaiki tindakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I
Siklus II	Pelaksanaan	Menerapkan TGT dengan pendampingan lebih intensif dan cerita bergambar seri
Siklus II	Observasi	Mengamati aktivitas dan perkembangan kemampuan membaca siswa
Siklus II	Refleksi	Mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan ketercapaian indikator keberhasilan

Sumber data penelitian ini mencakup data kuantitatif berupa hasil kemampuan membaca siswa serta data kualitatif berupa dinamika proses pembelajaran selama tindakan berlangsung. Data kemampuan membaca diperoleh melalui tes membaca nyaring dan tes pemahaman tertulis yang dilaksanakan pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Tes tersebut mengukur lima indikator utama: pengenalan huruf/kata, kelancaran membaca, ketepatan lafal, intonasi, serta pemahaman isi bacaan. Prosedur penyusunan instrumen tes diawali dengan penyusunan kisi-kisi berdasarkan indikator membaca permulaan kelas rendah, pembuatan butir soal/teks bacaan cerita bergambar, serta penyusunan rubrik penilaian terstandar. Untuk menjamin keabsahan data, validitas instrumen tes diuji melalui validasi isi (content validity) oleh dua orang pakar (expert judgment), yaitu dosen ahli pendidikan bahasa dan praktisi guru sekolah dasar. Sementara itu, data proses pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi terstruktur untuk merekam keaktifan siswa, interaksi kelompok, pelaksanaan games dan tournament, serta respons terhadap media cerita bergambar. Seluruh data observasi dan tes didukung oleh dokumentasi yang meliputi foto aktivitas, rekaman proses membaca, perangkat pembelajaran, serta lembar kerja siswa. Dalam proses analisis data, dokumentasi ini tidak sekadar menjadi pelengkap visual, melainkan dimanfaatkan secara sistematis dalam metode triangulasi data untuk mengonfirmasi keabsahan temuan observasi kualitatif serta memverifikasi akar penyebab keberhasilan atau hambatan belajar siswa pada tahap refleksi di akhir setiap siklus.

Table 2. Aspek Penilaian Kemampuan Membaca

No	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Kelancaran membaca	Membaca teks sederhana dengan lancar tanpa terbata-bata
2	Ketepatan membaca	Membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat
3	Pengenalan huruf/kata	Mengenali huruf, suku kata, dan kata dengan benar
4	Pemahaman bacaan	Menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, tes kemampuan membaca, dan lembar dokumentasi. Lembar observasi dirancang untuk mengamati lima aspek perilaku siswa: keaktifan membaca, kerja sama kelompok, antusiasme dalam games dan tournament, perhatian terhadap penjelasan guru, serta keberanian menjawab pertanyaan. Tes kemampuan membaca dilaksanakan melalui unjuk kerja membaca nyaring teks cerita bergambar dan tes pemahaman lisan/tertulis. Penilaian kemampuan membaca mencakup empat aspek

utama: pengenalan huruf/kata, kelancaran membaca (fluency), ketepatan membaca (lafal dan intonasi), serta pemahaman isi bacaan.

Untuk menjamin objektivitas dan keabsahan instrumen, seluruh kisi-kisi tes dan lembar observasi melalui proses uji validitas isi (content validity) oleh dua orang penilai ahli (expert judgment), yaitu dosen ahli pembelajaran bahasa SD dan praktisi pendidikan. Sementara itu, reliabilitas lembar observasi diuji menggunakan teknik reliabilitas antarpengamat (inter-rater reliability) dengan menghitung koefisien kesepakatan antara observer (peneliti dan guru pendamping) untuk meminimalkan bias subjektif.

Data utama penelitian dianalisis secara kuantitatif berdasarkan hasil tes kemampuan membaca siswa pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai siswa dengan jumlah siswa. Persentase ketuntasan belajar dihitung berdasarkan jumlah siswa yang memperoleh nilai minimal 75 dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 75. Hasil analisis pada setiap tahap dibandingkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penerapan tindakan.

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditentukan secara klasikal apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, di mana standar pencapaian klasikal 80% ini mengacu pada kriteria ketuntasan belajar yang dikemukakan oleh Trianto (2011) serta kebijakan kurikulum satuan pendidikan setempat. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara sistematis dan komprehensif melalui tahapan interaktif ala Miles dan Huberman (2014), yaitu reduksi data untuk menyeleksi dan menyederhanakan informasi relevan, penyajian data dalam bentuk narasi atau tabel untuk menggambarkan proses pelaksanaan tindakan serta perubahan aktivitas siswa, hingga penarikan kesimpulan guna mengevaluasi seluruh proses tindakan dan menentukan keberlanjutan penelitian pada siklus berikutnya..

PEMBAHASAN

Secara teoritis, keberhasilan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cerita bergambar ini dapat dijelaskan melalui grand theory Konstruktivisme Sosial (Social Constructivism) dari Lev Vygotsky. Teori ini menyatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan budayanya. Dalam konteks membaca permulaan, proses pembentukan pemahaman tidak terjadi secara terisolasi, melainkan melalui kerangka Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu jarak antara tingkat perkembangan aktual siswa saat belajar mandiri dan tingkat perkembangan potensialnya di bawah bimbingan guru atau kolaborasi dengan teman sebaya (peer scaffolding). Melalui struktur kelompok heterogen dalam TGT, siswa yang telah memiliki kemampuan membaca lebih baik berperan memberikan scaffolding atau dukungan kognitif bagi temannya yang masih mengeja. Sementara itu, penggunaan media cerita bergambar bertindak sebagai alat mediasi simbolik (symbolic tools) yang membantu menjembatani lambang bunyi tulisan dengan representasi visual konkret, sehingga mempermudah proses internalisasi makna bacaan secara gradual sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang Tahun Ajaran 2025/2026. Peningkatan tersebut terlihat dari perkembangan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa sejak tahap prasiklus hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata kemampuan membaca siswa sebesar 64,55 dengan persentase ketuntasan 45,45% atau sebanyak 5 dari 11 siswa mencapai nilai minimal 75. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 74,43 dengan persentase ketuntasan sebesar 72,73% atau 8 siswa. Pada Siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 82,39 dengan persentase ketuntasan mencapai 90,91% atau 10 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai minimal 75, telah tercapai pada akhir Siklus II. Perbandingan hasil pada setiap tahap penelitian disajikan pada Tabel berikut.

Table 3. Perbandingan Hasil Penelitian

Tahap Penelitian	Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Prasiklus	64,55	5 Siswa	45,45%
Siklus I	74,43	8 Siswa	72,73%
Siklus II	82,39	10 Siswa	90,91%

Kondisi prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih belum optimal. Hasil pengamatan awal menunjukkan adanya perbedaan kemampuan membaca di antara siswa. Terdapat siswa yang belum mengenal huruf dengan baik sehingga belum mampu membaca secara lancar. Beberapa siswa lainnya telah mampu membaca, tetapi masih mengeja setiap kata, sementara siswa yang sudah membaca dengan lancar masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Permasalahan tersebut terlihat ketika siswa diminta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang telah dibaca. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa pada kondisi awal tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup kelancaran membaca dan pemahaman terhadap informasi yang terdapat dalam bacaan.

Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik kemampuan membaca permulaan pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang menjadi landasan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca pada tahap berikutnya serta memahami berbagai informasi yang diperoleh melalui teks (Janawati & Pradnyana, 2021). Pada tahap ini, siswa tidak cukup hanya mampu mengenali simbol-simbol bahasa, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan membaca kata dan kalimat secara lancar serta memahami makna bacaan. Janawati, Darmayanti, dan Sustiani (2022) juga menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar perlu diperhatikan karena masih terdapat perbedaan kemampuan membaca yang memerlukan pembelajaran dan pendampingan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi awal yang ditemukan dalam penelitian ini memperlihatkan kebutuhan tersebut, sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang memberikan kesempatan

kepada siswa untuk berlatih membaca secara intensif sekaligus memperoleh bantuan dalam memahami isi bacaan.

Setelah tindakan diberikan pada Siklus I, kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan meningkat sebesar 27,28 poin persentase dari kondisi prasiklus menjadi 72,73%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan cerita bergambar mulai memberikan perubahan terhadap kemampuan membaca siswa. Selama pembelajaran, siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk membaca secara bersama-sama, membaca secara bergantian, berdiskusi dengan teman, mengikuti permainan, dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita. Rangkaian kegiatan tersebut membuat siswa lebih sering berinteraksi langsung dengan teks dibandingkan kondisi pembelajaran sebelumnya. Perubahan kemampuan siswa pada Siklus I juga tampak pada aspek proses membaca. Siswa mulai menunjukkan keberanian untuk membaca di hadapan teman dan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi melalui kegiatan kelompok dan permainan. Sementara itu, siswa yang memiliki kemampuan membaca lebih baik dapat membantu teman yang masih mengalami kesulitan. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh dukungan selama proses belajar. Meskipun ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan karena masih berada pada angka 72,73%, hasil Siklus I menunjukkan bahwa tindakan telah memberikan arah perubahan yang positif.

Hasil Siklus I selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada Siklus II. Perbaikan dilakukan dengan mempertimbangkan kendala yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran. Guru meningkatkan intensitas pendampingan terhadap siswa yang masih mengalami kesulitan membaca, memperbaiki pengelolaan waktu pembelajaran, memberikan motivasi yang lebih intensif, serta mengoptimalkan penggunaan media cerita bergambar. Cerita bergambar yang digunakan pada Siklus II dikembangkan dalam bentuk cerita bergambar seri dengan alur yang lebih lengkap dan tersusun secara berurutan. Perbaikan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman membaca yang lebih terarah dan membantu mereka memahami hubungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dalam cerita. Hasil tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Persentase ketuntasan belajar mencapai 90,91%, atau sebanyak 10 dari 11 siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 . Peningkatan sebesar 18,18 poin persentase dari Siklus I menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan membaca siswa. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam mengenali huruf dan kata, membaca dengan lebih lancar, menggunakan lafal dan intonasi yang lebih tepat, serta memahami isi bacaan. Siswa juga menunjukkan keberanian yang lebih baik ketika membaca secara individu dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks.

Selain peningkatan hasil tes, proses pembelajaran juga menunjukkan perkembangan positif yang ditandai dengan meningkatnya aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru meningkat dari 77,50% pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 95,00% pada pertemuan kedua Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 60,00% menjadi 95,00%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT semakin optimal pada setiap pertemuan. Guru semakin mampu mengelola pembelajaran, memberikan bimbingan, dan

mengarahkan siswa dalam mengikuti kegiatan membaca, diskusi, games, dan tournament. Di sisi lain, siswa semakin aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh lebih banyak kesempatan untuk berlatih membaca, berinteraksi dengan teks, serta mendapatkan umpan balik dari guru maupun teman. Kondisi tersebut turut mendukung perkembangan kemampuan membaca siswa yang terlihat dari peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Noviana, Agustini, Gunarti, dan Listyarini (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan Teams Games Tournament mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang meningkat memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, berdiskusi, dan berlatih secara langsung sehingga mendukung peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas guru dan siswa berjalan seiring dengan meningkatnya kemampuan membaca siswa.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca dalam penelitian ini berlangsung secara bertahap dan tidak hanya terlihat dari peningkatan nilai tes. Pada awal penelitian, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali kata dan membaca secara lancar. Setelah tindakan diberikan, siswa memperoleh kesempatan berlatih membaca secara berulang melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Latihan tersebut dilakukan dalam situasi yang lebih menarik melalui penggunaan cerita bergambar, kerja kelompok, games, dan tournament. Siswa juga memperoleh umpan balik secara langsung dari guru serta dukungan dari teman sekelompok. Proses pembelajaran yang berulang dan melibatkan siswa secara aktif membantu mereka membangun kepercayaan diri dalam membaca. Peningkatan kemampuan membaca tersebut dapat dipahami melalui karakteristik membaca permulaan yang menempatkan kemampuan mengenali simbol bahasa, membaca kata dan kalimat, kelancaran, serta pemahaman sebagai bagian yang saling berkaitan. Tarigan (2015) menjelaskan bahwa membaca merupakan proses untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Berdasarkan pandangan tersebut, keberhasilan membaca tidak hanya ditentukan oleh kemampuan siswa dalam melafalkan tulisan, tetapi juga oleh kemampuan memahami pesan yang terdapat dalam bacaan. Dalam penelitian ini, penggunaan cerita bergambar membantu siswa menghubungkan informasi tertulis dengan ilustrasi yang menyertainya. Dukungan visual tersebut mempermudah siswa dalam memahami tokoh, peristiwa, urutan kejadian, dan pesan yang terdapat dalam cerita.

Cerita bergambar memiliki peran penting karena memberikan konteks visual yang mendukung proses pemaknaan terhadap teks. Ketika siswa membaca teks yang disertai gambar, mereka tidak hanya berhadapan dengan rangkaian kata, tetapi juga memperoleh petunjuk visual yang membantu memahami isi cerita. Hal ini terlihat terutama pada Siklus II ketika cerita bergambar seri digunakan secara lebih optimal. Urutan gambar membantu siswa memahami hubungan antarkejadian sehingga mereka lebih mudah mengikuti alur cerita dan menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan. Penggunaan media tersebut menjadi semakin bermakna ketika dipadukan dengan kegiatan membaca secara berulang dan diskusi bersama teman. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Rahayu dan Daud (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Media cerita bergambar

membantu siswa menghubungkan teks dengan ilustrasi sehingga proses mengenali kata, memahami makna, dan mengikuti alur cerita menjadi lebih mudah. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa cerita bergambar tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga sebagai sarana yang membantu siswa membangun pemahaman terhadap bacaan.

Peningkatan juga didukung oleh meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam kegiatan membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengikuti games, dan berpartisipasi dalam tournament. Keterlibatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan kemampuan membaca secara langsung. Siswa yang sebelumnya kurang percaya diri secara bertahap memperoleh kesempatan untuk membaca dalam kelompok sebelum membaca secara individu. Pola kegiatan tersebut membantu menciptakan proses belajar yang lebih bertahap dan memberikan dukungan bagi siswa yang masih mengalami kesulitan. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Wahyudi (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament pada pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui aktivitas kerja kelompok dan interaksi antarpeserta didik. Kegiatan diskusi, saling membantu, dan kompetisi yang terstruktur dalam model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara bersama-sama sehingga keterlibatan mereka selama proses pembelajaran semakin meningkat. Temuan ini juga didukung oleh Artini, Jampel, dan Suma (2025) yang menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi sekaligus hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa aktivitas kerja kelompok dalam TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu, berdiskusi, dan belajar secara aktif selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penerapan model TGT berbantuan cerita bergambar memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca melalui suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berpusat pada latihan membaca secara individual, tetapi memberikan ruang bagi siswa untuk belajar bersama teman. Ketika siswa bekerja dalam kelompok, siswa yang lebih mampu dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan. Interaksi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh bantuan dalam mengenali kata, memperbaiki cara membaca, dan memahami isi cerita. Pada saat yang sama, siswa yang memberikan bantuan juga memperoleh kesempatan untuk menguatkan pemahamannya terhadap materi. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Hamidah dan Liansari (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat bahwa TGT dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk pada materi membaca permulaan. Penelitian Nurchasanah (2020) juga menunjukkan bahwa metode Team Game Tournament mampu meningkatkan kemampuan reading comprehension. Meskipun dilakukan pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda, hasil tersebut memperlihatkan bahwa penerapan TGT secara konsisten memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan membaca. Penelitian Ariyani, Muhajir, dan Huda (2025) juga memperkuat temuan

penelitian ini melalui pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Teams Games Tournament pada materi membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis TGT mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini bahwa penerapan langkah-langkah TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama, permainan, dan kompetisi yang terarah sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Siptiandari, Sukri, dan Hasnawati (2026) yang menemukan bahwa penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media flashcard mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Anggraeni dan Trisnawati (2024) yang juga membuktikan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II. Meskipun menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa model TGT efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan memadukan model TGT dan media cerita bergambar serta menerapkan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui siklus tindakan. Perbedaan media yang digunakan menunjukkan bahwa efektivitas TGT dapat dioptimalkan melalui pemanfaatan media visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas model TGT semakin optimal ketika dipadukan dengan media pembelajaran visual. Marlin, Fardani, dan Kironoratri (2025), Fadilah (2024), Aristarini (2025), serta Muthmainnah dan Wahyudi (2025) yang sama-sama menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan berbagai media visual mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Media yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut beragam, seperti media KOCA, kartu bergambar, papan flanel, dan media gambar. Meskipun berbeda dengan media cerita bergambar yang digunakan dalam penelitian ini, seluruh penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami isi bacaan, meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran, serta memberikan kesempatan untuk berlatih membaca secara lebih aktif. Dalam penelitian ini, media cerita bergambar memberikan keunggulan melalui penyajian teks dan ilustrasi yang saling melengkapi, sedangkan pada Siklus II penggunaan cerita bergambar seri semakin membantu siswa memahami hubungan antarkejadian sehingga proses membaca menjadi lebih terarah dan bermakna.

Jika dilihat secara keseluruhan, peningkatan dari 45,45% pada prasiklus menjadi 72,73% pada Siklus I dan 90,91% pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan cerita bergambar memberikan perubahan positif terhadap kemampuan membaca siswa. Peningkatan tersebut terjadi melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih membaca secara berulang, memperoleh dukungan dari teman dan guru, menggunakan bantuan visual untuk memahami bacaan, serta mengikuti kegiatan pembelajaran yang menarik. Perbaikan tindakan pada Siklus II juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penerapan model secara

konseptual, tetapi dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil refleksi.

Implikasi dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di kelas II sekolah dasar perlu memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berlatih membaca secara aktif dan berulang dalam suasana yang mendukung. Penerapan TGT berbantuan cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang menggabungkan latihan membaca, kerja sama, permainan, dan pemahaman bacaan. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan cerita dan bentuk permainan dengan kemampuan siswa. Cerita bergambar sederhana dapat digunakan ketika siswa masih membutuhkan bantuan dalam mengenali kata dan memahami kalimat, sedangkan cerita bergambar seri dapat digunakan ketika siswa mulai mampu mengikuti alur dan memahami hubungan antarkejadian. Penggunaan media dan aktivitas pembelajaran secara bertahap juga dapat membantu guru memberikan pendampingan yang lebih sesuai bagi siswa dengan kemampuan membaca yang beragam.

Meskipun pada akhir Siklus II terdapat satu siswa yang belum mencapai nilai ≥ 75 , hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tersebut tetap mengalami perkembangan dibandingkan kondisi awal. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca membutuhkan proses yang berbeda pada setiap siswa. Oleh sebab itu, penerapan TGT berbantuan cerita bergambar perlu disertai pendampingan individual bagi siswa yang masih mengalami kesulitan. Bagi penelitian selanjutnya, penerapan model ini dapat dikembangkan dengan durasi tindakan yang lebih panjang, variasi media cerita yang lebih beragam, atau melibatkan jumlah subjek yang lebih besar untuk melihat penerapannya pada karakteristik siswa dan konteks sekolah yang berbeda.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat dan bersejajar dengan teori pemrosesan informasi (Information Processing Theory) dari Richard Atkinson dan Richard Shiffrin yang menekankan pentingnya pengodean ganda (dual coding) dalam memori kerja. Dalam hal ini, penggabungan TGT dan media visual terbukti efektif mengoptimalkan alokasi beban kognitif siswa saat mengolah teks tulis dan gambar secara bersamaan. Kendati demikian, temuan ini secara tidak langsung menentang pandangan tradisional kognitivisme klasik atau teori membaca tunggal berbasis Bottom-Up (seperti teori phonics murni) yang menyatakan bahwa membaca permulaan harus melulu berfokus pada dekoding fonem-graphem secara mekanis sebelum menyentuh ranah makna. Hasil penelitian ini justru membuktikan bahwa pembelajaran membaca tidak dapat dipisahkan dari konteks permainan, interaksi sosial, dan dukungan pemaknaan visual. Pembelajaran membaca yang terlalu menekankan latihan drill individual yang kaku cenderung membuat siswa pasif dan cemas, sedangkan integrasi TGT dan media cerita bergambar terbukti mematahkan asumsi tersebut dengan menunjukkan bahwa pemahaman makna dan kelancaran membaca dapat berkembang pesat ketika proses dekoding dilakukan secara simultan dalam suasana belajar yang komunikatif dan menyenangkan.

Secara metodologis dan empiris, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada ranah pedagogi Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan mengenai integrasi model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan pemanfaatan media instruksional visual secara sistematis dalam kurikulum membaca permulaan. Selama ini, model TGT sering kali diidentikkan dengan mata

pelajaran eksakta atau materi hafalan, namun hasil penelitian ini membuktikan keandalan TGT ketika ditransformasikan ke dalam domain keterampilan berbahasa tingkat dasar. Kontribusi keilmuan lainnya terletak pada pembuktian bahwa media cerita bergambar seri bukan sekadar alat bantu dekoratif, melainkan instrumen kognitif yang secara bertahap mampu mengelevasi struktur pemahaman alur bacaan siswa (reading comprehension). Model integratif ini meletakkan fondasi praktis dan konseptual bagi para pendidik maupun peneliti selanjutnya dalam merancang desain pembelajaran membaca yang adaptif, inklusif, serta berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 2 Bebalang Tahun Ajaran 2025/2026. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan kemampuan membaca yang meningkat secara bertahap dari 45,45% pada tahap prasiklus menjadi 72,73% pada Siklus I dan mencapai 90,91% pada Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 , telah tercapai. Peningkatan kemampuan membaca juga didukung oleh proses pembelajaran yang semakin optimal, ditandai dengan meningkatnya aktivitas guru dan siswa serta keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, diskusi, games, dan tournament. Penggunaan cerita bergambar memberikan dukungan visual yang membantu siswa memahami isi bacaan, sedangkan penerapan TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih membaca secara berulang, bekerja sama, memperoleh umpan balik, dan belajar dalam suasana yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, perpaduan model TGT dan cerita bergambar tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil tes kemampuan membaca, tetapi juga mendukung perkembangan proses membaca siswa secara lebih bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran membaca di kelas rendah sekolah dasar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Meskipun masih terdapat satu siswa yang belum mencapai ketuntasan pada akhir Siklus II, siswa tersebut tetap menunjukkan perkembangan dibandingkan kondisi awal, sehingga pembelajaran selanjutnya perlu memberikan pendampingan yang lebih individual sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan model TGT berbantuan cerita bergambar dengan variasi media, waktu tindakan, dan karakteristik subjek yang lebih beragam untuk memperluas penerapannya dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar.

REFERENSI

- 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. Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen).
- Aristarini, N. K. (2025). Penerapan Model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 di SD Negeri 1 Abang Batudinding

- 2024/2025. Doctoral Dissertation, Institut Teknologi Dan Pendidikan Markandeya Bali.
- Artini, N. N., Jampel, I. N., & Suma, K. (2025). Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament sebagai upaya meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 80–90. <https://doi.org/10.23887/jurnalap.v16i1.5888>
- Fadhilah, A. N., & Hikmat, A. (2022). Inhibiting Factors in Beginning Reading Ability of Class I Elementary School Students. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 9(4), 675–675. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5629>
- Fadhilah, H., Chandra, C., Kharisma, I., Fadhilah, H., Chandra, C., & Kharisma, I. (2025). Analisis Faktor Keberhasilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Morfologi Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Sastra Dan Budaya*, 3(3), 26–34. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i3.1617>
- Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23969/jpv9i1.12698>
- Janawati, D. P. A., & Pradnyana, P. B. (2021). E-Book Interaktif: Meningkatkan Kemampuan Membaca-Menulis Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. In Nilacakra.
- Mahendra, H. H. (2023). Analisis kemampuan dan kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas ii sd negeri sambong permai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4371–4330. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7749>
- Marlin, C. M., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2025). Keefektifan Model TGT Berbantu Media KOCA dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II. *Tunas Nusantara*, 7(02), 101–111.
- Muthmainnah & Wahyudi. (2025). Penerapan Model TGT Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3).
- Noveliana, J., & Ghani, A. (2022). Reading Literacy and Its Impact on Indonesian Language Learning Outcomes for Elementary School Students. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 469–475. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.50750>
- Noviana, N., Agustini, F., Gunarti, Y., & Listyarini, I. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Journal on Education*, 7(1), 4034–4043. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6758>
- Ovavia, C., & Sukma, E. (2021). Learning reading skills: problems and solutions. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 10(3), 575–581. <https://doi.org/10.33578/JPFKIP.V10I3.8159>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Putri, G. A. T. M., & Rati, N. W. (2022). Reading Problems in Grade II Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 242–252. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.42584>

- Qomariyah, R. S., Kurniawati, A., Zamili, F., & Faradilla, A. (2022). Analisis Faktor Penghambat dan Upaya Peningkatan Literasi pada Siswa Kelas 1 di SDN Pabean Kabupaten Probolinggo. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.297>
- Rahayu, L., & Daud, R. M. (2024). SAS method assisted by picture story books to improve elementary school students' beginning reading ability. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.62945/jipsv1i1.21>
- Rahmi, A., Sari, A. W., & Satini, R. (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), 81–81. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i1.40686>
- 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.v7i21834>
- Wahyudi, W. (2024). Implementation of Teams Games Tournament to improve primary school students' collaboration skills. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14i01.p88-97>
- Windarti, Y., Anggreni, M. A., Fathurohman, A., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). Problems in learning to read for the lower grades: A case study of class II elementary school students. *International Journal of Advances in Social and Economics*, 4(3), 80–83. <https://doi.org/10.33122/ijase.v4i3.237>
- Yusuf, F., Usman, H., Irfan, M., Aras, L., & Rahman, H. (2023). Cooperative of Team Games Tournament to Enhance Learning Outcomes in English Learning. *Journey*, 6(1), 51–60. <https://doi.org/10.33503/journeyv6i1.2559>