



## **The Implementation of the Cooperative Model Teams Games Tournament (TGT) Assisted by Flannel Board Media to Improve the Beginning Reading Skills of Second Grade Students**

**Ni Komang Aristarini \*<sup>1</sup>, I Putu Oka Suardana <sup>2</sup>, I Nyoman Sudirman <sup>3</sup>**

\* [aristarini03@gmail.com](mailto:aristarini03@gmail.com), [bedubantas@gmail.com](mailto:bedubantas@gmail.com), [putrateacher@gmail.com](mailto:putrateacher@gmail.com)

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, ITP Markandeya Bali, Indonesia

### **ABSTRACT**

The low reading skills of students is a problem at Grade 2 of SD Negeri 1 Abang Batudinding. Data shows that less than 50% of students achieve the Minimum Competency Standards (KKTP) in Indonesian language lessons. Therefore, there is a need for a method to address the students' low reading skills. The method used is the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Flannel Board Media. The purpose of this study is to explain the reading abilities of students in learning using the Teams Games Tournament model with the help of flannel board media for beginner readers, and to understand how the application of the cooperative Teams Games Tournament model assisted by flannel board media can improve the beginner reading results of second-grade students at SD Negeri 1 Abang Batudinding. The subjects of this study were 27 students from Grade 2 at SD Negeri 1 Abang Batudinding. This research is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The research will be considered successful if at least 80% of the total students in the class achieve the completion standard in the final cycle of learning, with a class average of at least 85. The results show that in Cycle I, the average score of students was 68.33, which increased to 80.11 in Cycle II. The percentage of student completeness in Cycle I was 59%, which increased to 93% in Cycle II.

**Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Flannel Board, Reading Skills, Cooperative Learning, Classroom Action Research**

### **PENDAHULUAN**

Membaca merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran dan merupakan kegiatan yang umum dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nurhadi, (2022), membaca merupakan proses memahami isi atau makna yang terkandung dalam teks secara lisan. Tampubolon, (2021) menambahkan membaca ialah aktivitas berpikir untuk memperoleh gagasan atau pikiran yang di ungkapkan melalui tulisan. Dalman, (2021) menyimpulkan bahwa membaca adalah proses penangkapan pesan yang di sampaikan pengarang melalui tulisan. Pembelajaran membaca pada tingkat sekolah dasar dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca yang merupakan keahlian dasar yang wajib dikuasai oleh setiap individu di dunia. Membaca pada tahap awal bertujuan agar siswa mampu mengenali huruf, menyusun suku kata, dan memahami kalimat, serta mampu membaca berbagai teks dalam konteks yang berbeda. Permasalahan terkait hambatan dalam membaca juga terjadi di SD Negeri 1 Abang Batudinding khususnya di kelas 2.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batudinding didapatkan data bahwa sebagian besar siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batudinding masih mengalami kesulitan membaca dengan ditandai dengan banyaknya siswa yang kesulitan mengenali huruf, mengubah kata, salah mengucapkan kata, berhenti mengeja, tidak dapat memahami apa yang dibaca, dan kesulitan berkonsentrasi. Untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan sebuah metode atau cara yang bisa membantu siswa lebih mudah memahami cara membaca. Salah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran yang mampu mengatasi dengan efektif permasalahan tersebut Asyafah, (2022). Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah Teams Games Tournament. (Alfrid Sentosa & Norsandi, 2022).

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan suatu pendekatan pembelajaran kolaboratif. Menurut Shobirin, (2020), TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama antar siswa. Langkah- langkah dalam Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), yaitu model ini merupakan model pembelajaran yang membagi siswa menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 4 -7 siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin, dan ras. Dalam model ini siswa diberikan pertanyaan secara individu, memberikan jawabannya kepada guru, mendiskusikan jawabannya dengan anggota kelompok, dan memberikan jawaban yang dihasilkan dari diskusi kelompok. (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) keunggulan model ini adalah menambah waktu pengerjaan tugas, sehingga memungkinkan siswa memahami materi secara menyeluruh. Selain menggunakan model pembelajaran TGT pada penelitian ini juga digunakan media pembelajaran papan flanel . Papan flanel adalah papan berlapis kain flanel (flanel board) yang berisi bentuk huruf, angka, dan gambar serta berfungsi sebagai alat membantu proses belajar membaca melalui pengamatan dan mengingat bentuk-bentuk huruf (Wursanto (2001:31), 2016) (Hasanah & Nurhasanah, 2020).

Oleh karena itu peneliti ingin menerapkan model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media papan flanel ( flanel board) yang di buat dari kain flanel, yang meliputi kegiatan seperti mengenalkan bentuk-bentuk huruf dengan menggunakan alat bantu berupa media lembaran kain flanel berbahan kain flanel. Media ini juga memuat gambar dan huruf alfabet yang bisa merangsang berbagai bentuk perkembangan bahasa anak, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Papan flanel merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan tertentu. Barang-barang di papan flanel dapat dengan mudah dipasang dan dilepas serta dapat digunakan berulang kali (Hujair AH. Sanaky (2019). Contohnya seperti menempelkan gambar atau teks, namun Meskipun dapat digunakan berulang kali, kain flanel dan item-item yang di bentuk sedemikian rupa dari kain ini mungkin tidak sekuat bahan lain dan bisa cepat rusak jika tidak dirawat dengan baik. Media papan flanel yang diberikan kepada anak dalam proses belajar perlu dirancang sesuai dengan minat anak untuk meningkatkan kemampuan membacanya, namun Media papan flanel tidak memiliki elemen audiovisual. Anak-anak yang lebih responsif terhadap video atau suara mungkin kurang terstimulasi dibandingkan dengan menggunakan media yang lebih canggih teknologi AI Puspitasari, (2022)

Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih judul ini yang sesuai dengan situasi siswa kelas II SD Negeri 1 Abang Batudinding. berdasarkan observasi yang di lakukan peneliti pada bulan September, diskusi dengan guru kelas dua menunjukkan bahwa pemahaman membaca siswa kelas dua masih tergolong sangat rendah. Hal tersebut terlihat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kurang dari 50% siswa mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 27 siswa tahun kedua, hanya 12 (46%) yang mencapai KKM dan 15 (54%) tidak mencapai KKM. Oleh sebab itu peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas dua melalui penggunaan model dan media yang efektif,

dan menarik khususnya papan terbuat dari kain flanel. Peneliti berharap dapat meningkatkan pemahaman membaca anak melalui model dan media pembelajaran yang konkrit dan menarik perhatian siswa, sehingga anak lebih bersemangat, penasaran, dan aktif dalam proses pembelajaran, Nurhadi, (2022) juga berpendapat dimana kemampuan membaca adalah dasar dari semua di dunia, maka dari itu penting untuk mencari solusi dari permasalahan ini.

Berdasarkan permasalahan dan penelitian relevan yang sudah di jelaskan di atas peneliti membuat keputusan bahwa untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Abang Batudinding, peneliti memilih judul "Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Papan Flanel Pada Pembaca Pemula di Kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batudinding 2024/2025". Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian terdahulu karena dalam penelitian ini akan berfokus pada meningkatkan kemampuan membaca dasar dengan menggunakan papan flanel, dan penelitian ini akan dilakukan di SDN 1 Abang Batudinding, yang berada di Kabupaten Bangli Bali yang tentunya sangat berbeda dengan penelitian terdahulu sehingga penelitian ini merupakan penelitian yang dapat dikatakan sangat relevan untuk diteliti. Riset ini peneliti lakukan dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 1 Abang Batudinding.

Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan hasil kemampuan membaca peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media papan flanel untuk pembaca pemula di kelas 2 SDN 1 Abang Batudinding dan untuk mengetahui bagaimana penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media papan flanel dapat meningkatkan hasil membaca pemula siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Abang Batudinding.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Tempat penelitian ini adalah SD Negeri 1 Abang Batudinding. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batu Dinding yang berjumlah 27 orang.

Metode pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah observasi yaitu pengamatan langsung selama pelaksanaan penelitian, tes yang diberikan pada akhir siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa, dokumentasi yang terdiri dari modul ajar, bahan ajar dan foto - foto selama kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan rincian sebagai berikut.

Rata-Rata Nilai

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai Rata-Rata

$\sum X$  = Total Nilai Seluruh Siswa

N = Jumlah Siswa

Persentase Ketuntasan Belajar

Peningkatan Keterampilan Membaca Awal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dianggap tuntas bila mencapai 70 KKM, dan digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Banyak siswa yang tuntas

P = Persentase

N = Jumlah Siswa

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah penelitian ini dikatakan berhasil apabila setidaknya 80% dari total siswa di kelas tersebut mampu mencapai nilai tuntas pada siklus akhir pembelajaran dan rata-rata kelas minimal 85.

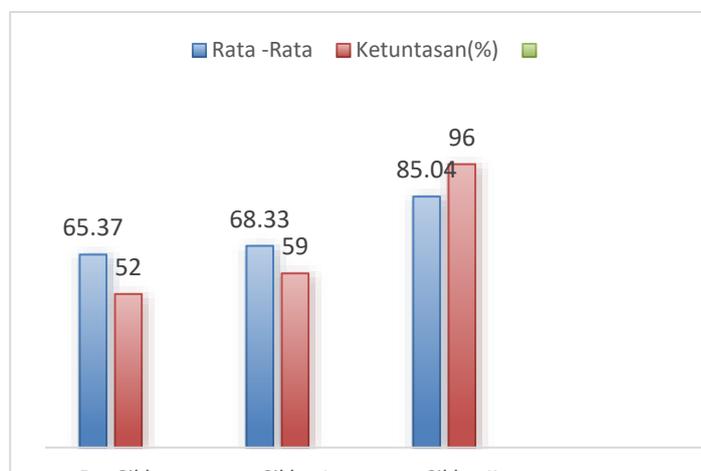
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini diawali dengan rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batudinding yang dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga perlu dipilih metode atau cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Cara yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media papan flanel. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang hasilnya dari pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Rekap Data Hasil Tes Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No.	Siklus	Nilai Rata-rata	Ketuntasan %
1	Pra Siklus	65,37	52
2	Siklus I	68,33	59
3	Siklus II	85,04	96



**Grafik.1 Rekap Data Hasil Tes Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

Bagian ini merupakan bagian utama dari artikel dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari sebuah artikel. Hasil penelitian yang disajikan pada bagian ini merupakan hasil dari proses analisis data yang jelas seperti perhitungan statistik dan proses pengujian atau proses lainnya untuk pencapaian penelitiannya. Nyatakan hasil penelitian dengan singkat. Jika hasil penelitian disajikan dalam bentuk tabel atau gambar, mohon dibuat dengan jelas.

### Pembahasan

Solusi yang peneliti gunakan untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Abang Batudinding adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan media papan flanel. Melalui penelitian ini akan didapatkan data apakah dan bagaimana penerapan model kooperatif *teams games tournament* berbantuan media

papan flanel dapat meningkatkan hasil membaca pemula siswa di kelas 2 di SD Negeri 1 Abang Batudinding.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games tournament*) merupakan jenis model pembelajaran kolaboratif yang mudah di implementasikan. Model ini melibatkan semua anggota kelas tanpa memandang perbedaan kemampuan, memfasilitasi siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya, dan mengandung elemen games. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada anak - anak kelas 2 jenjang sekolah dasar mengingat pada usia mereka siswa masih sangat senang bermain- main. Penggunaan media papan flanel dalam pembelajaran juga membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Papan flanel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari huruf-huruf atau simbol yang bisa ditempelkan dan dilepas dengan mudah. Papan flanel merupakan media pembelajaran dua dimensi yang efektif untuk menyampaikan pesan visual melalui huruf atau kata yang mudah dipasang dan dilepas, serta digunakan berulang kali. Huruf-huruf atau gambar pada papan flanel memberikan rangsangan kepada siswa untuk merespons sesuai dengan yang diharapkan.

Selama proses penelitian ini berlangsung peneliti mencatat berbagai hal mulai dari bagaimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan berujung pada test akhir siklus untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Abang BatuDinding pada siklus tersebut. Pada siklus I didapatkan data nilai rata- rata kelas adalah 68,33 dan ketuntasan belajar siswa adalah 59%. Data ini menunjukkan sudah adanya peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Abang Batudinding yang awalnya pada test pra siklus nilai rata- rata kelasnya adalah 65,37 meningkat menjadi 68,33 dan ketuntasan klasikalnya dari 52% meningkat menjadi 59%. Peningkatan nilai rata- rata dan ketuntasan klasikal ini disebabkan oleh selama proses pembelajaran siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan untuk mendapatkan nilai sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya, yang menjadikan siswa semakin giat untuk belajar. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Fery Hermanto, (2020) pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa belajar lebih aktif karena harus berlomba untuk mendapatkan poin secara berkelompok. dalam Susanna,(2020) menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya dengan benar dan tepat.

Dari hasil observasi peneliti didapatkan bahwa keaktifan dan keantusiasan siswa dalam belajar sudah mulai ada walaupun belum semua. Selama proses pembelajaran masih ada siswa yang merasa bingung dengan model pembelajaran yang diterapkan, ada yang masih malu untuk menjawab dan ada yang merasa tidak percaya diri untuk menjawab pada saat tournament apalagi ketika dihadapkan pada lawan yang pintar. Selanjutnya penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus ini peneliti menerapkan model pembelajaran yang sama dengan beberapa perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II peneliti lebih detail dalam menjelaskan tentang langkah- langkah pembelajaran dan memastikan semua siswa memahaminya. Peneliti juga menyederhanakan aturan tournament dan bagi siswa yang kemampuan membacanya masih kurang peneliti memberikan latihan membaca sebelum tournamen berlangsung. Beberapa solusi yang dilakukan pada siklus II memberikan hasil yang memuaskan, hal ini bisa dilihat dari data yang didapat pada test siklus II yaitu nilai rata- rata kelas meningkat menjadi 85,04 dengan persentase ketuntasan 96%. Dari data tersebut terlihat ada peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II yaitu nilai rata- rata dari 68,33 menjadi 85,04 dan ketuntasan klasikal dari 59% menjadi 96%.

Hasil diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan papan flanel sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan model TGT memiliki langkah pembelajaran yang ada unsur penjelasan materi, kemudian ada belajar dalam kelompok, ada unsur lomba atau turnamen dan yang membuat siswa termotivasi untuk

belajar adalah adanya pengakuan TIM seperti yang diungkapkan oleh (Slavin, 2021); Sintaks pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) terdiri dari Penjelasan materi, Belajar dalam tim, Turnamen dan Pengakuan tim. Sintak pembelajaran TGT yang ada unsur permainan dan turnamen inilah yang membuat siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batu Dinding ini juga tidak terlepas dari penggunaan media papan flanel. Seperti yang diungkapkan oleh (Daryanto, 2021); papan flanel berguna untuk berbagai jenis pelajaran, menjelaskan perbandingan atau persamaan secara sistematis, dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Sejalan dengan teori tersebut terbukti dalam penelitian ini penggunaan media papan flanel telah mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil yang diperoleh pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ada sehingga penelitian dicukupkan sampai siklus II dengan hasil penerapan model pembelajaran TGT berbantuan papan flanel mampu meningkatkan kemampuan membaca pemula siswa kelas II SD Negeri 1 Abang Batudinding.

Beberapa penelitian sudah dilaksanakan terkait dengan penerapan model pembelajaran TGT baik di jenjang sekolah dasar atau jenjang sekolah yang lebih tinggi dan juga diberbagai mata pelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada penelitian ini pada beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya didapatkan hasil bahwa penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT telah mampu memberikan hasil yang baik bagi proses pembelajaran. Seperti misalnya Penelitian yang dilakukan oleh Sudamayanto (2014), dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung media visual untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di Sd N 271 Munde Kangan”. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis kompetisi tim dan turnamen efektif. SD N 1 meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar sains siswa kelas V di Sekolah Munde Kanyin. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan hasil belajar IPA mencapai rata-rata 72,17% pada Siklus I (standar sedang) dan 79,00% pada Siklus II (standar tinggi). Integritas klasikal sebesar 40% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Persamaan yang relevan pada penelitian ini adalah terletak pada penerapan model TGT untuk mendukung media visual. Bedanya dengan penelitian ini adalah terletak pada medianya; Sudamayanto (2014) menggunakan media visual sedangkan penelitian ini menggunakan media papan flanel,. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Fery Hermanto, (2020) yang berjudul “Hasil Belajar Model Enhanced Team Game Tournament (TGT) Media Gambar Terhadap Minat Siswa Pada Submateri Jaringan Tumbuhan Kelas VIII” Di SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara, Pembelajaran Siswa Pada Submateri Jaringan Tumbuhan Kelas VIII Kami menyimpulkan bahwa peningkatan kinerja mengarah pada untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VIII submateri jaringan tumbuhan. SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara dilihat dari analisis uji gain dan N-gain. Skor N-gain ditentukan dari pretest dan posttest, dan rata-rata skor N-gain kategori sedang sebesar 0,67. Terdapat 11 siswa dengan prestasi sedang dengan persentase 68,75% dan 5 siswa dengan prestasi tinggi dengan persentase 31,25%. Persamaan yang relevan untuk penelitian ini adalah penerapan model TGT yang didukung media visual. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada medianya: Sudamayanto (2014) menggunakan media gambar, sedangkan penelitian ini menggunakan media papan flanel (submateri siswa). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut telah dapat dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT sangat efektif diterapkan diberbagai mata pelajaran dan berbagai jenjang kelas sehingga mampu memperbaiki kualitas pembelajaran itu sendiri yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT juga mudah dikombinasikan dengan berbagai media pembelajaran yang tentu saja menambah keefektifan dari model pembelajaran TGT.

Pada penelitian ini model pembelajaran TGT berbantuan media papan flanel telah mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batu Dinding. Beberapa hal yang menyebabkan keberhasilan dari penelitian ini yaitu yang pertama adalah dari keunggulan yang

dimiliki oleh model pembelajara TGT. (Susanna, 2020) Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran TGT diantaranya adalah model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendorong kerjasama antar siswa. Selain itu model TGT mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, hal ini karena model TGT menggunakan unsur permainan sehingga suasana kelas menjadi lebih rileks, menyenangkan dan tidak membosankan. TGT mengedepankan kerjasama kelompok sehingga siswa terpacu untuk saling membantu, mendorong, dan belajar bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dengan adanya turnamen dalam TGT siswa termotivasi untuk terus belajar dan terus berusaha menjadi yang terbaik. Pembelajaran dengan model TGT dapat melatih komunikasi dan kemampuan berbicara karena dalam proses pembelajaran TGT siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat, berdiskusi dan menyampaikan gagasan. Selain beberapa keunggulan yang dimiliki oleh TGT sendiri hal lain yang merupakan faktor keberhasilan penelitian ini adalah beberapa kelebihan media papan flanel dalam proses pembelajaran yang juga digunakan dalam penelitian ini. Beberapa kelebihan papan flanel diantaranya adalah sebagai berikut. Media papan flanel sangat visual dan interaktif, yang dapat menarik perhatian anak-anak. Penggunaan gambar dan huruf yang berwarna-warni dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Siswa dapat berpartisipasi secara langsung dengan memindahkan huruf, kata, atau gambar di papan flanel. Ini membantu mereka lebih mudah memahami konsep membaca dengan cara yang praktis, mudah, dan hands-on. Papan flanel dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Guru dapat mengubah materi yang ditampilkan sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa. Penggunaan media visual dan manipulatif dapat meningkatkan daya ingat siswa. Anak-anak cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disajikan secara visual dan interaktif. Selain itu dalam penggunaan media papan flanel anak - anak harus memindahkan dan menempatkan item - item kecil pada papan, berdasarkan penjelasan di atas dapat membantu anak - anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus yang anak - anak miliki. Kombinasi antara model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran papan flanel sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca.

Selama proses penelitian ini peneliti menemui berbagai kendala diantaranya sulitnya menumbuhkan rasa percaya siswa agar mau menjawab saat turnamen, sulit dalam menumbuhkan keaktifan siswa, tetapi berbagai kendala tersebut dapat diatasi setelah melakukan berbagai perbaikan salah satunya adalah dengan membimbing dan melatih siswa membaca untuk siswa yang masih memiliki kemampuan kurang dalam membaca. Setelah melaksanakan penelitian dalam dua siklus didapatkan hasil bahwa penerapan pembelajaran model TGT mampu meningkatkan kemampuan membaca pemula siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batudinding.

## KESIMPULAN

1) Penerapan model teams games tournament berbantuan media papan flanel dapat meningkatkan hasil membaca pemula siswa di kelas 2 di SD Negeri 1 Abang Batudinding hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa kelas 2 SD Negeri 1 Abang Batudinding dari 68,33 pada siklus I meningkat menjadi 80,11 pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 59 % pada siklus I meningkat menjadi 93% pada siklus II. 2) Penerapan model kooperatif Teams Games Tournament berbantuan media papan flanel dapat meningkatkan hasil membaca pemula siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Abang Batudinding karena beberapa kelebihan yang dimiliki oleh model TGT berbantuan media papan flanel yang sesuai dengan beberapa teori yaitu model pembelajaran ini membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan dengan adanya turnamen antar kelompok siswa akan memiliki rasa tanggung jawab dan semangat untuk berkompetisi, selain itu dengan bantuan media papan flanel siswa menjadi lebih mudah

memahami materi yang disampaikan oleh guru yang berdampak pada adanya peningkatan hasil belajar siswa. 3) Persentase peningkatan nilai rata-rata dari pra siklus ke siklus I adalah sebesar 4,5% dan persentase peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 24,45%. Sedangkan persentase peningkatan ketuntasan siswa yaitu dari pra siklus ke siklus I adalah sebesar 13,46% dan persentase peningkatan ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 62,71%.

## DAFTAR PUSTAKA

- AI Puspitasari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Pada Materi Sistem Koordinat Kelas VIII SMP. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/7170-31152-1-PB (1).pdf
- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139. <https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Asyafah. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Dalman. (2021). Scrapbook in Improving Students' Comprehension Reading Ability Arifiani Tejowati. *JURNAL EPRIN.UNM*, 5.
- Daryanto. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B1 TK Khairani Lubok Batee Aceh Besar. *Law and Society Review*, 37(LdC), 2015.
- Fery Hermanto. (2020). Penerapan Model Team Games Turnament (TGT) Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.
- Hujair AH. Sanaky (2011:61). (n.d.). Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Autis Dasar III Di SLBN Somba OPU KAB.Gowa. *Universitar Negeri Makassar*. <https://eprints.unm.ac.id/22377/3/JURNAL.pdf>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Nurhadi. (2022). Meningkatkan Minat dan Kemampuan Memahami Bacaan Berbentuk Procedure Mata Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Penerapan Metode Examples Non Examples Bagi Peserta Didik Kelas IX . C MTS Negeri 1 Tanggamus. *Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2. file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1693-Article Text-10961-1-10-20221128.pdf
- Shobirin, R. &. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- slavin. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364.

Susanna. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3.

Tampubolon (1987). (2021). *pengertian membaca*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/16/140153269/pengertian-membaca-menurut-para-ahli>

Wursanto (2001:31). (2016). Upaya Komunikasi Interpersonal Kepala Desa Borneo Sejahtera Dengan Masyarakat Desa Long Lunuk. *Ilmu Komunikasi*, 4(1), 239–253. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/03/Jurnal\\_Fenny\\_Oktavian\\_\(03-02-16-08-53-37\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/03/Jurnal_Fenny_Oktavian_(03-02-16-08-53-37).pdf)