

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar

Ni Kadek Rini Yanti ¹, Ni Wayan Sri Darmayanti ², I Nengah Sueca ³

¹²³⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Markandeya

Email: kadekriniyanti07@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [25 Mei 2026]

Revised [28 Juni 2026]

Accepted [30 Juni 2026]

KEYWORDS

Teams Games Tournament, Flash Card, Reading Ability, Elementary School.

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



ABSTRAK

Kemampuan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar karena berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Namun, hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 1 Susut menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan gagasan pokok, serta menyampaikan kembali isi bacaan menggunakan bahasa sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flash card serta mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penerapan model tersebut. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut. Data diperoleh melalui tes kemampuan membaca dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,04 pada kondisi awal menjadi 82,39 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 88,70 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 30,43% pada kondisi awal menjadi 69,57% pada Siklus I dan mencapai 86,96% pada Siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT berbantuan flash card juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi belajar, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flash card efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

ABSTRACT

Reading ability is one of the essential competencies that elementary school students must master because it supports learning success across various subjects. However, preliminary observations conducted in the fourth grade of SD Negeri 1 Susut indicated that students' reading ability was still relatively low. Many students experienced difficulties in comprehending reading texts, identifying important information, determining the main idea, and retelling the content of a text in their own words. This study aimed to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by flash card media and to determine the improvement in students' reading ability after the implementation of the model. This research employed Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 23 fourth-grade students of SD Negeri 1 Susut. Data were collected through reading tests and documentation and analyzed using descriptive quantitative analysis by calculating the mean score and the percentage of learning mastery. The results showed a significant improvement in students' reading ability. The average score increased from 68.04 in the initial condition to 82.39 in Cycle I and further improved to 88.70 in Cycle II. Classical learning mastery also increased from 30.43% in the initial condition to 69.57% in Cycle I and reached 86.96% in Cycle II. In addition to improving reading achievement, the implementation of the TGT learning model assisted by flash cards also enhanced students' participation, cooperation, learning motivation, and self-confidence during the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by flash cards is effective in improving the reading ability of fourth-grade elementary school students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berbahasa siswa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar bagi siswa dalam memahami berbagai informasi serta menunjang keberhasilan belajar pada seluruh mata pelajaran Mubin (2023). Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca merupakan kemampuan yang sangat penting karena hampir seluruh proses pembelajaran menuntut siswa memahami informasi yang disajikan dalam bentuk teks Fithriyah & Isma (2024). Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dikembangkan sejak dini agar siswa mampu memperoleh informasi, memahami isi bacaan, berpikir kritis, dan mengkomunikasikan kembali informasi yang diperoleh. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas IV, kemampuan membaca tidak lagi terbatas pada kemampuan mengenali huruf maupun melafalkan kata secara lancar, tetapi telah berkembang pada kemampuan memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan gagasan pokok, menghubungkan antargagasan, serta menarik kesimpulan berdasarkan teks yang dibaca Tauhid (2025). Kemampuan tersebut menjadi salah satu indikator keberhasilan siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran karena hampir seluruh mata pelajaran memanfaatkan aktivitas membaca sebagai dasar memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 1 Susut diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca siswa masih belum optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan gagasan pokok, serta menjelaskan kembali isi bacaan menggunakan bahasa sendiri. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran membaca. Penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) maupun penggunaan media flash card memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nur (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena melibatkan kerja sama kelompok, permainan edukatif, serta turnamen akademik yang menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian Rahma & Dafit (2025) membuktikan bahwa penggunaan media flash card efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar melalui penyajian materi secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Penelitian lain oleh Nurfadhillah (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media pembelajaran visual dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan membaca siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih menerapkan model pembelajaran maupun media pembelajaran secara terpisah sehingga belum banyak penelitian yang mengombinasikan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *flash card* secara khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja kelompok, permainan edukatif, turnamen akademik, dan penghargaan kelompok sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa. Apabila dipadukan dengan media flash card, pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas visual, diskusi, permainan, dan kompetisi yang sehat. Kombinasi keduanya diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca sekaligus membangun rasa percaya diri dan kerja sama antarsiswa Nurdianti (2020).

LANDASAN TEORI

Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa sekolah dasar Kurniawan (2021). Membaca tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan mengenali lambang-lambang bahasa, tetapi juga sebagai proses memahami, menginterpretasikan, serta memperoleh informasi dari suatu bacaan. Pada jenjang sekolah dasar, terutama kelas tinggi, kemampuan membaca berkembang dari sekadar membaca permulaan menuju membaca pemahaman yang menuntut siswa mampu mengidentifikasi informasi, menentukan gagasan pokok, menarik kesimpulan, serta menghubungkan isi bacaan dengan pengalaman yang dimiliki Muthi (2025).

Kemampuan membaca yang baik memungkinkan siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif karena hampir seluruh mata pelajaran memerlukan aktivitas membaca sebagai dasar memperoleh pengetahuan Ahzzahra (2023). Sebaliknya, rendahnya kemampuan membaca dapat menghambat siswa dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta mempengaruhi hasil belajar secara keseluruhan Nurhaliza (2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca secara optimal melalui pembelajaran yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar Melinia (2022).

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin. Model ini menekankan kerja sama kelompok yang dipadukan dengan permainan akademik dan turnamen sebagai sarana evaluasi pembelajaran Nazli (2026). Melalui model ini siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga saling membantu memahami materi sehingga tercipta tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan kelompok Sarah (2023).

Sintaks pembelajaran TGT meliputi lima tahapan, yaitu penyajian materi oleh guru, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan akademik, turnamen antarsiswa, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Tahapan tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena siswa memperoleh kesempatan berdiskusi, bertukar pendapat, berkompetisi secara sehat, sekaligus memperoleh penghargaan atas usaha belajar yang dilakukan Listari (2025). Dalam pembelajaran membaca, model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami isi bacaan melalui diskusi kelompok, menyelesaikan soal secara kolaboratif, dan menguji pemahaman melalui kegiatan permainan Natasya (2021). Situasi belajar yang menyenangkan tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa Parendarti (2020).

Media Flash card

Flash card merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu yang memuat gambar, kata, kalimat, maupun informasi tertentu yang disajikan secara singkat dan menarik Ahyadi (2024). Penggunaan media ini bertujuan membantu siswa memahami materi melalui rangsangan visual sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami Wahyu (2020).

Pada pembelajaran membaca, *flash card* dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata baru, menentukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, maupun menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan Rizaldy (2025). Media ini juga sangat sesuai dipadukan dengan model TGT karena dapat dimanfaatkan sebagai media permainan dalam kegiatan turnamen sehingga siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan Via riski (2025).

Penelitian Relevan

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar serta keaktifan siswa. Penelitian mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* juga membuktikan bahwa model tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan bekerja sama, dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian mengenai penggunaan media *flash card* menunjukkan bahwa media visual mampu meningkatkan kemampuan membaca dan minat belajar siswa. Meskipun demikian, penelitian yang mengombinasikan model *Teams Games Tournament* dengan media *flash card* secara khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas Ilma (2025). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif dengan media visual dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar Dewi (2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Susut, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan membaca siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media *flash card*, serta instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks model TGT yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Selanjutnya dilakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran serta evaluasi kemampuan membaca siswa. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa pada setiap akhir siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung lainnya.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

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

Keterangan:

- $\bar{X}$ = nilai rata-rata
- $\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa
- N = jumlah siswa

Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- PPP = persentase ketuntasan klasikal
- nnn = jumlah siswa yang mencapai KKM
- NNN = jumlah seluruh siswa

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*. Sebelum tindakan diberikan, peneliti melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, tindakan dilakukan pada Siklus I dan Siklus II sesuai tahapan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa pada setiap siklus yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Membaca Siswa

Tahap Penelitian	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal
Pretest	68,04	30,43%
Siklus I	82,39	69,57%
Siklus II	88,70	86,96%

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal (pretest), nilai rata-rata siswa sebesar 68,04 dengan persentase ketuntasan klasikal 30,43%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,39 dengan ketuntasan klasikal 69,57%. Meskipun telah terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian karena ketuntasan klasikal belum mencapai target minimal 80%. Perbaikan pembelajaran kemudian dilakukan pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi Siklus I, seperti meningkatkan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan membaca, mengoptimalkan diskusi kelompok, serta memberikan motivasi agar siswa lebih aktif mengikuti kegiatan permainan dan turnamen. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 88,70 dengan ketuntasan klasikal mencapai 86,96%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas KKM. Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut secara bertahap dari kondisi awal hingga akhir penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media *flash card* dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga berdampak positif terhadap kemampuan membaca. Pada kondisi awal, kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, menentukan gagasan pokok, serta menyampaikan kembali isi bacaan menggunakan bahasa sendiri. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca belum optimal. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi selama mengikuti pembelajaran.

Setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*, kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kooperatif dalam kelompok

heterogen sehingga mereka dapat saling membantu memahami materi bacaan. Diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen mendorong siswa untuk lebih aktif membaca, bertukar pendapat, serta berlatih memahami isi bacaan. Di sisi lain, penggunaan media *flash card* membantu siswa memahami informasi secara lebih konkret melalui penyajian visual yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Meskipun pada Siklus I telah terjadi peningkatan hasil belajar, indikator keberhasilan penelitian belum sepenuhnya tercapai. Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri ketika mengikuti turnamen, belum aktif menyampaikan pendapat dalam diskusi, dan masih memerlukan bimbingan dalam memahami isi bacaan. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan, yaitu meningkatkan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, memberikan motivasi secara berkelanjutan, mengoptimalkan kerja sama kelompok, serta memberikan kesempatan yang lebih merata kepada setiap siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan turnamen, lebih aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta lebih mudah memahami isi bacaan melalui bantuan media *flash card*. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya kemampuan membaca siswa hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *flash card* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin, yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dalam memahami materi sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Selain itu, penggunaan media *flash card* mendukung proses pembelajaran karena mampu memberikan rangsangan visual yang membantu siswa memahami informasi secara lebih cepat dan meningkatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu dari Nur (2022), Rahma & Dafit (2025), Widyasari (2022), Lestari & Sri (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi siswa, sedangkan penggunaan media *flash card* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran TGT dan media *flash card* menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Susut. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca siswa dari 68,04 pada kondisi awal menjadi 82,39 pada Siklus I dan meningkat menjadi 88,70 pada Siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 30,43% pada kondisi awal menjadi 69,57% pada Siklus I, kemudian mencapai 86,96% pada Siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain meningkatkan kemampuan membaca, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi belajar, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Saran

1. Bagi guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Guru juga diharapkan mampu mengelola kegiatan diskusi dan turnamen secara optimal agar seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengombinasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media maupun variabel lain sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Mubin, M., Juniar, S., & Islam, U. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 2003, 554–559. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V3i03.3429>
- Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 02(02), 225–235.
- Tauhid, K., Prameswari, Z., Putri, N., Bayhaqi, P., Ansor, A., & Humaira, M. A. (2025). Analisis Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar: Studi Komparatif Keterampilan Menyimak Membaca, Menulis, Dan Berbicara. 4, 5811–5824.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., Hawanti, S., & Purwokerto, U. M. (2021). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. 65–73.
- Nuryani. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Model *Cooperative Integrated Reading Composition (Circ)*. 12.
- Nurdiyanti, E. (2020). Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 1, 115–128.
- Muthi, I. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Cerita Anak Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sd Kelas Rendah.
- Nurhaliza, S. (2025). Analisis Peningkatan Hasil Keterampilan Dasar Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp). 03(02), 215–220.
- Melinia, S., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2022). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Keterampilan Membaca Pemahaman. 4(1). <https://doi.org/10.29303/Jcar.V4i3.2039>
- Sarah, Widjaya, Y. A., & Ani. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.
- Listari, R. D., Fakhriyah, F., & Fathonah, N. (2025). Penerapan Model *Team Games Tournament (Tgt)* Berbantu Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Brlajar Peserta Didik. 5(3), 2650–2659.
- Parendrarti, R. (2020). Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tgt (Teams-Games-Tournament)* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah 2 Surakarta.
- Wahyu, A., Adi, N., & Kartiko, D. C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tgt (Teams Games Tournament)* Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. 193–203.
- Via Riski1, Ida Zulaeha2, Panca Dewi Purwati3 1, 2, 3 universitas Negeri Semarang. (2025). Pengaruh Model *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantuan Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. 10.
- Ilma, & Zidni. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ix Pada Materi Transformasi Di Smp Negeri 1 Petarukan Pemalang.
- Widyasari, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Berbantu Media Flashcard Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Kelas Vii Di Mts An-Nur Palangka Raya.
- Lestari, & Sri. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (Tgt)* Dengan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 147 Pekanbaru Oleh.
- Azzahra, Atthahirah, Mira Maulidya Fajar, Sukma Rabbani, and Ari Suriani. 2023. “Analisis Kemampuan Membaca Lancar Level I Di Sekolah Dasar.” 3(1):171–82.
- Nazli, Lira, and Amin Basri. 2026. “Pengaruh Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Fase II Sanggar Belajar Kepong.” 6:441–51.
- Natasya, Hesty Ajeng. 2021. “Analisis Penggunaan Metode *Speed Reading* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.”
- Ahyadi, N., Tinggi, S., Islam, A., & Majene, N. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sd / *Mi Effective Learning Strategies To Enhance Reading Comprehension In Elementary Students*. 1(1), 50–62.
- Rizaldy, Putri Adelia. 2025. “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar.”
- Dewi, Rosalina Puspasari, Ruky Ramadhani, Reska Amzi Rahayu, and Afriza Media. 2025. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” 2.
- Maulidya, Audy. 2025. “Pemanfaatan Media Flashcard Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Di Kelas Ii Sdn Cukanggalih 1 Kabupaten Tangerang.” 10.
- Ningsih, Baiq Widya, Siti Istiningsih, and Ilham Syahrul Jiwandono. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia.” 4(3). doi: 10.29303/jcar.v4i3.1924.