



---

**Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong**

Feni Anggraeni, Oky Ristya Trisnawati

Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen

E-mail: [anggraenifeni090@gmail.com](mailto:anggraenifeni090@gmail.com)

**Abstract**

The problem in this study is the low reading ability of grade II students at MI Ma'arif Wotbuwono Klirong due to the use of an ineffective learning model. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the initial reading ability of grade II students at MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. This study uses a quantitative approach by applying a quasi-experimental design. The research population includes all grade II students at MI Ma'arif Wotbuwono Klirong which totals 54 students. In this study, the sampling technique was carried out by the nonprobability sampling method through saturated sampling or total sampling. The research sample consisted of 54 students in class II, with 28 students from class II A and 26 students from class II B. The research instrument is in the form of an initial reading ability test, which consists of a pretest and a posttest. Data analysis was carried out using descriptive statistical techniques as well as validity, reliability, normality, homogeneity, and t-tests. The results of the study show that the Teams Games Tournament (TGT) learning model is effective in improving the initial reading ability of grade II students at MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. A significant increase can be seen from the average pretest score of 62.30 to 74.42 in the posttest. The results of the hypothesis test showed a sig value (2-tailed) of 0.014 which was smaller than 0.05, indicating a significant difference between the experimental class and the control class. Thus, the TGT model not only improves initial reading skills but also increases students' motivation and involvement in the learning process.

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Initial Reading Ability, Educators.*

**Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu



(*quasi eksperimental design*). Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong yang berjumlah 54 peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *nonprobability sampling* melalui *sampling jenuh* atau *sampling total*. Sampel penelitian terdiri dari 54 peserta didik kelas II, dengan 28 peserta didik dari kelas II A dan 26 peserta didik dari kelas II B. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan membaca permulaan, yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif serta uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. Peningkatan signifikan terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,30 menjadi 74,42 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,014 yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca permulaan tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), Kemampuan Membaca Permulaan, Pendidik.*

## PENDAHULUAN

Membaca adalah suatu keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh setiap orang untuk meningkatkan pemahaman, memperluas wawasan, mengasah kemampuan berpikir, dan mencapai perkembangan sesuai dengan perkembangan zaman. Keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat bergantung pada sejauh mana mereka menguasai keterampilan membaca. Peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam membaca dapat mengalami kendala dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami informasi dalam buku pelajaran.

Jenis membaca pada umumnya digolongkan menjadi dua jenis yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan mencakup tahap dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga kelas 2 Sekolah Dasar (SD), sementara membaca lanjutan dimulai dari kelas 3 Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi.<sup>1</sup> Proses membaca permulaan adalah langkah awal dalam pembelajaran membaca bagi peserta didik kelas

---

<sup>1</sup>) Magfirah Mahara, "Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan", (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2023), hal. 1.



rendah pada sekolah dasar. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya belajar membaca tetapi juga menguasai teknik membaca dan memahami konten bacaan dengan baik. Kesulitan dalam proses membaca awal dapat berdampak negative pada pemahaman materi pelajaran lainnya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang model pembelajaran membaca yang efektif dan menarik, terutama mengingat bahwa peserta didik kelas II cenderung menyukai aktivitas bermain. Suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan bahasa dapat mendorong keterampilan membaca yang lebih baik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tantangan dalam proses pembelajaran membaca masih menjadi perhatian utama di tingkat pendidikan dasar. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Siti Aisyah, Gusti Yarmi, Mohamad Syarif Sumantri, dan Vina, menemukan bahwa peserta didik di kelas II sering mengalami kesulitan dalam belajar membaca.<sup>2</sup> Penelitian oleh Nadia Fitri Jeni, Eko Kuntarto, dan Silvina Noviyanti juga mencatat bahwa sebagian peserta didik di kelas II SD mengalami kesulitan serupa.<sup>3</sup> Temuan dari Riga Zahara Nurani, Fajar Nugraha, dan Hatma Heris Mahendra juga mengungkapkan bahwa peserta didik sekolah dasar di Kabupaten Tasikmalaya mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, termasuk kesulitan dalam membedakan huruf yang serupa bentuknya, membedakan huruf yang hampir serupa cara membunyikannya, kesulitan membunyikan suku kata dengan vokal atau konsonan rangkap, dan kesulitan membaca kata dengan lebih dari tiga suku kata.<sup>4</sup>

Di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong, observasi awal menunjukkan masalah serupa dalam kemampuan membaca permulaan, khususnya di kelas II. Banyak peserta didik mengalami kesulitan membedakan huruf seperti "b" dan "d", membaca kata-kata yang panjang, serta kesulitan dalam membaca kata yang mengandung huruf -ng dan -ny. Hal

---

<sup>2</sup>) Siti Aisyah, "Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan *Whole Language* di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (2020): hal. 638.

<sup>3</sup>) Nadia Fitri Jeni, Eko Kuntarto, and Silvina Noviyanti, "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): hal. 1608.

<sup>4</sup>) Riga Zahara Nurani, Fajar Nugraha, dan Hatma Heris Mahendra, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar Riga," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): hal. 1469, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.



ini sejalan dengan pendapat Ibu Uswatul Khasanah, S.Pd sebagai guru kelas yang menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik masih rendah. Kesulitan ini tentunya dapat menghambat pencapaian belajar dan prestasi peserta didik di mata pelajaran lainnya<sup>5</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Uswatul Khasanah S.Pd, rendahnya kemampuan membaca peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai.<sup>6</sup> Sri Wulan Anggraeni menekankan bahwa model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menghambat pemahaman materi pembelajaran.<sup>7</sup> Untuk mengatasi masalah ini, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan, menggabungkan unsur permainan dengan penguatan kolaborasi.

Menurut Hamdani model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status, mengaktifkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mencakup unsur permainan dan penguatan.<sup>8</sup> Sedangkan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) menurut Hermawan yaitu model pembelajaran dengan membuat kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, *gender* atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.<sup>9</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa model

---

<sup>5</sup> Uswatul Khasanah, "Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas II", *Wawancara*, 20 Maret 2024.

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Sri Wulan Anggraeni and Yayan Alpian, "Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): 181, <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hal. 183.

<sup>9</sup> Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): hal. 852, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>.



pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menerapkan pendekatan permainan dengan membuat kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam peserta didik untuk belajar dengan suasana yang lebih santai, sambil mengembangkan nilai-nilai tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 5 langkah, yaitu penyajian kelas, belajar sesuai pembagian kelompok, kegiatan bermain, pertandingan dan pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Tujuan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah meningkatkan kolaborasi yang efektif di antara peserta didik dalam menyelesaikan masalah, mendukung peserta didik untuk mengembangkan sikap positif dalam pembelajaran, membantu peserta didik menerima berbagai pendapat dari teman sekelas, serta mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di beberapa penelitian sebelumnya seperti menurut Sri Wulan Anggraeni dan Yayan Alpian penerapan model pembelajaran TGT terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN Muktiwari 02. Selain itu, aktivitas peserta didik selama pembelajaran juga meningkat, mereka lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, bahkan bersaing untuk menjadi kelompok terbaik.<sup>10</sup> Elsa Mukti Sari, Anita Trisiana, dan Sarafuddin juga menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran membaca meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.<sup>11</sup> Kemudian menurut Nyoman Dantes, Ketut Dharsana, dan Sutrisna juga menjelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games*

---

<sup>10</sup> Anggraeni and Alpian, "Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): hal. 181-193, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>.

<sup>11</sup> Elsa Mukti Sari and Anita Trisiana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023" *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 20063–20070.



*Tournament*) dapat meningkatkan semangat belajar dan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 2.<sup>12</sup>

Penelitian ini berfokus pada efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan “Bagaimana Efektivitas Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong?”

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*), yang bertujuan untuk mengevaluasi efek dari suatu perlakuan atau intervensi. Desain ini tidak melibatkan pengacakan dalam pembagian kelompok, tetapi tetap membandingkan hasil antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok yang tidak, untuk memahami apakah perlakuan tersebut memberikan efek yang signifikan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pretest posttest* pada dua kelompok. Dalam desain ini, sampel diuji terlebih dahulu dengan *pretest* sebelum pemberian perlakuan, dan setelah proses pembelajaran, sampel diuji kembali dengan *posttest* untuk mengukur perubahan atau efek dari perlakuan yang diberikan. Untuk menggambarkan desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini, berikut disajikan tabel 1 yang menunjukkan desain rancangan penelitian.

**Tabel 1 Desain Rancangan Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-Test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>= nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

<sup>12</sup> Nyoman Dantes and Ketut Dharsana, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca” *International Journal of Elementary Education 1*, no. 1 (2017): hal. 19–28.



X= *treatment* yang diberikan (variabel independen)

O<sub>2</sub>= nilai *post-test* (setelah diberikan perlakuan)

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong yang berjumlah 54 peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *nonprobability sampling* melalui *sampling jenuh* atau *sampling total*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.<sup>13</sup> Sampel penelitian terdiri dari 54 peserta didik kelas II, dengan 28 peserta didik dari kelas II A dan 26 peserta didik dari kelas II B. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan membaca permulaan, yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t untuk menentukan signifikansi perbedaan antara hasil *pretests* dan *posttest* pada kedua kelompok.

Penelitian ini dilakukan di kelas II MI Ma'arif Wotbuwono Klirong yang berlokasi di Desa Wotbuwono, RT 03 RW 02, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini dimulai dengan tahapan awal seperti observasi, penyusunan RPP, silabus, pembuatan instrumen penelitian, dan pengujian validitas instrumen. Teknik pengambilan data menggunakan 35 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitasnya menggunakan software SPSS *Statistics* 29.0.2.0. Dalam uji validitas ini, item soal dianggap valid jika nilai p (signifikansi) kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 35 butir soal, 27 di antaranya dinyatakan valid karena memiliki nilai p yang lebih kecil dari 0,05. Sebanyak 28 peserta didik berperan dalam memeriksa akurasi setiap item soal. Berikut data hasil uji validitas instrumen penelitian.

**Tabel 2 Uji Validitas Instrumen penelitian**

No	Uji Validitas	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	$\alpha$ (0,05)	Keterangan
1	Soal 1	.517	.005	< 0,05	Valid
2	Soal 2	.435	.021	< 0,05	Valid
3	Soal 3	.439	.020	< 0,05	Valid
4	Soal 4	.337	.079	> 0,05	Tidak Valid

<sup>13</sup>Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin.00 Abunawas, "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): hal. 17.



No	Uji Validitas	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	$\alpha$ (0,05)	Keterangan
5	Soal 5	.435	.021	< 0,05	Valid
6	Soal 6	.694	.000	< 0,05	Valid
7	Soal 7	-.157	.426	> 0,05	Tidak Valid
8	Soal 8	.861	.000	< 0,05	Valid
9	Soal 9	.534	.003	< 0,05	Valid
10	Soal 10	.754	.000	< 0,05	Valid
11	Soal 11	.569	.002	< 0,05	Valid
12	Soal 12	.697	.000	< 0,05	Valid
13	Soal 13	.449	.017	< 0,05	Valid
14	Soal 14	.428	.023	< 0,05	Valid
15	Soal 15	.098	.619	> 0,05	Tidak Valid
16	Soal 16	.576	.001	< 0,05	Valid
17	Soal 17	.558	.002	< 0,05	Valid
18	Soal 18	.534	.003	< 0,05	Valid
19	Soal 19	.473	.011	< 0,05	Valid
20	Soal 20	.861	.000	< 0,05	Valid
21	Soal 21	.509	.006	< 0,05	Valid
22	Soal 22	.697	.000	< 0,05	Valid
23	Soal 23	.337	.079	> 0,05	Tidak Valid
24	Soal 24	.534	.003	< 0,05	Valid
25	Soal 25	.697	.000	< 0,05	Valid
26	Soal 26	.248	.202	> 0,05	Tidak Valid
27	Soal 27	-	-	-	Tidak Valid
28	Soal 28	-	-	-	Tidak Valid
29	Soal 29	.353	.065	> 0,05	Tidak Valid
30	Soal 30	.861	.000	< 0,05	Valid
31	Soal 31	.754	.000	< 0,05	Valid
32	Soal 32	.534	.003	< 0,05	Valid
33	Soal 33	.694	.000	< 0,05	Valid
34	Soal 34	.754	.000	< 0,05	Valid
35	Soal 35	.861	.000	< 0,05	Valid

Untuk menguji konsistensi internal instrumen, digunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, yang diolah menggunakan program SPSS. Koefisien ini mengukur sejauh mana item-item dalam instrumen saling berkorelasi dan berkontribusi pada pengukuran konstruk yang sama. Dewi dan Sudaryanto menyatakan uji reliabilitas digunakan untuk menilai apakah suatu kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak. Jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari



0,60, maka instrumen dianggap reliabel dan konsisten dalam mengukur variabel yang dimaksud.<sup>14</sup> Tabel 3 menunjukkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian.

**Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.910	35

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 29.0.2.0 menghasilkan nilai sebesar 0,910, yang berarti lebih besar dari 0,6, sehingga instrumen yang dirancang dapat dianggap reliabel. Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan dan hasilnya menunjukkan bahwa instrumen memenuhi kriteria yang ditetapkan, maka instrumen penelitian dinyatakan siap digunakan dalam penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan sebanyak dua kali pertemuan. Pardede menyebutkan tahapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi penyampaian materi di kelas, pembentukan kelompok yang heterogen, pelaksanaan *game*, pelaksanaan turnamen, serta pemberian penghargaan.<sup>15</sup> Pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan praktek pembelajaran menggunakan sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu dengan media pembelajaran kartu kata yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti kemudian mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok guna mengerjakan soal latihan atau LKPD yang diberikan. Setelah itu, peneliti meminta peserta didik yang telah

<sup>14</sup>Heny Puspasari and Weni Puspita, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi *Covid-19*," *Jurnal Kesehatan* 13, no. 1 (2022): <http://ejournal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK>.

<sup>15</sup>Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): hal. 852, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>.



mengerjakan LKPD untuk mengikuti permainan di mana perwakilan dari dua kelompok bertanding. Peneliti menunjuk perwakilan dari setiap kelompok untuk melaksanakan permainan “lompat sepatu” di depan kelas dan melawan kelompok lain.

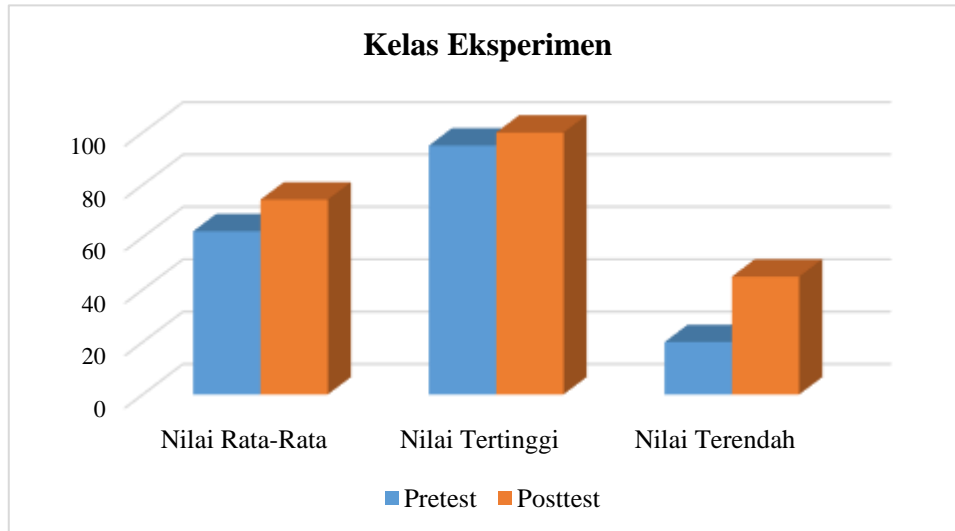
Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media ular tangga. Di akhir pembelajaran, peneliti melakukan *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik setelah melakukan dua kali praktik pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data, termasuk analisis deskriptif, uji prasyarat, uji normalitas, dan pengujian hipotesis.

**Tabel 4 Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelas Eksperimen dengan Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT)**

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<b>Jumlah</b>	1620	1935
<b>Nilai Rata-Rata</b>	62,3077	74,4231
<b>Nilai Tertinggi</b>	95	100
<b>Nilai Terendah</b>	20	45

Berdasarkan tabel 4, kemampuan membaca permulaan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan hasil sebagai berikut. Pada nilai *pretest*, total nilai yang diperoleh adalah 1620, dengan rata-rata nilai 62,3, nilai tertinggi 95, dan nilai terendah 20. Setelah penelitian dilakukan, terjadi peningkatan pada nilai *posttest* kemampuan membaca permulaan peserta didik. Total nilai *posttest* mencapai 1935, dengan rata-rata nilai 74,4, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 45. Secara keseluruhan, kemampuan membaca permulaan di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan pada nilai *posttest*.

Diagram yang menggambarkan nilai kemampuan membaca permulaan di kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1 Diagram Rekapitulasi Nilai Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelas Eksperimen**

Diagram di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai kemampuan membaca permulaan peserta didik pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Rata-rata nilai *posttest* tercatat lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*, yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah dua kali pertemuan menggunakan model TGT.

### Uji Normalitas

Hasil dari *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui uji prasyarat yang dihitung menggunakan uji normalitas. Uji normalitas ini dilakukan dengan pengujian *One Sample Uji Shapiro-Wilk* menggunakan IBM SPSS *Statistics* 29.0.2.0.

**Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest***

Data	Shapiro-Wilk				Keterangan
	Statistic	Df	Sig.	$\alpha$	
<b><i>Pretest</i> Kelas Eksperimen</b>	0,930	26	0,079	0,05	Normal
<b><i>Posttest</i> Kelas Eksperimen</b>	0,976	26	0,771	0,05	Normal
<b><i>Pretest</i> Kelas Kontrol</b>	0,955	28	0,257	0,05	Normal
<b><i>Posttest</i> Kelas Kontrol</b>	0,957	28	0,288	0,05	Normal



Berdasarkan tabel 5 tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) untuk data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah lebih besar dari  $\alpha$  (0,05). Secara spesifik, nilai signifikansi pada data *pretest* kelas eksperimen adalah 0,079 yang lebih besar dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi untuk data *posttest* kelas eksperimen adalah 0,771 juga lebih besar dari 0,05. Sementara itu, nilai signifikansi untuk data *pretest* kelas kontrol adalah 0,257 yang lebih besar dari 0,05, sedangkan nilai signifikansi untuk data *posttest* kelas kontrol adalah 0,288 juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Distribusi normal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh memenuhi salah satu prasyarat penting dalam uji statistik, yang mendukung validitas hasil uji yang dilakukan selanjutnya. Hal ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan dengan analisis lebih lanjut, seperti uji homogenitas dan uji hipotesis, guna mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik.

### Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas pada kedua sampel penelitian yang sudah terbukti berdistribusi normal, peneliti kemudian melanjutkan dengan uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memastikan apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Peneliti melakukan uji homogenitas ini menggunakan aplikasi IBM *Statistics* 29.0.2.0. Dasar pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi *Based on Mean*  $> 0,05$ , yang menunjukkan bahwa data tersebut homogen dan berasal dari populasi yang sama. Tabel berikut menyajikan hasil uji homogenitas terkait keterampilan membaca permulaan yang diperoleh.

**Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<i>Posttest</i>						
	<i>Levene Statistic</i>	<i>Df 1</i>	<i>Df 2</i>	<i>Sig.</i>	$\alpha$	<b>Keterangan</b>
<i>Based on Mean</i>	0,126	1	52	0,724	0,05	Homogen
<i>Based on Median</i>	0,153	1	52	0,697	0,05	Homogen



<i>Posttest</i>						
<i>Based on Median and with Adjusted df</i>	0,153	1	51,897	0,697	0,05	Homogen
<i>Based on Trimmed Mean</i>	0,171	1	52	0,681	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 6 mengenai uji homogenitas data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai *Levene's statistic* adalah 0,126 dan nilai signifikansi *based on mean* adalah 0,724. Selan itu, nilai signifikansi *based on median* sebesar 0,697. Nilai-nilai signifikansi ini lebih besar dari  $\alpha$  (0,05), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berasal dari populasi yang homogen. Homogenitas ini penting untuk memastikan bahwa perbandingan antara kedua kelompok valid dan tidak dipengaruhi oleh perbedaan varians yang signifikan. Dengan populasi yang homogen, hasil analisis dan uji hipotesis yang dilakukan selanjutnya dapat dianggap lebih reliabel dan akurat.

### Uji Hipotesis

Peneliti telah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data kemampuan membaca permulaan, selanjutnya peneliti melakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong.

**Tabel 7 Hasil Uji Independent Samples Test**

<i>Independent Samples Test</i>							
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
	F	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference



								Lower	Upper
Hasil Kemampuan Membaca Permulaan	Equal variances assumed	.126	-2.538	52	.014	-9.423	3.713	-16.874	-1.972
	Equal variances not assumed		-2.544	51.998	.014	-9.423	3.704	-16.855	-1.991

Berdasarkan tabel 7, hasil uji hipotesis menggunakan data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 dan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $(n_1+n_2)-2 = (26 + 28) - 2 = 52$ . Dasar pengambilan keputusan untuk Uji *Independent Samples Test* adalah nilai sig (*2-tailed*) < 0,05. Diketahui bahwa nilai sig (*2-tailed*) adalah 0,014 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan dasar pengambilan keputusan tersebut, terlihat bahwa nilai sig (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki efektivitas terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. Efektivitas ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* peserta didik, yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca permulaan setelah penerapan model TGT.

Dari hasil penelitian dan berbagai analisis data yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa karya ilmiah yang mengungkapkan hal sama di antaranya menurut Sri Wulan Anggraeni dan Yayan Alpian mengungkapkan penerapan model pembelajaran TGT terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SDN Muktiwari 02. Selain itu, aktivitas peserta didik selama pembelajaran juga meningkat, mereka lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, bahkan bersaing untuk menjadi kelompok terbaik.<sup>16</sup> Elsa Mukti Sari, Anita Trisiana, dan Sarafuddin juga menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dalam

<sup>16</sup> Anggraeni and Alpian, "Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2019): hal. 181-193, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>.



pembelajaran membaca meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.<sup>17</sup> Kemudian menurut Nyoman Dantes, Ketut Dharsana, dan Sutrisna juga menjelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan semangat belajar dan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 2.<sup>18</sup>

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. Peningkatan signifikan terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,30 menjadi 74,42 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,014 yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca permulaan tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni and Alpian. "Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 9. no. 2 (2019): hal. 181-193. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>.
- Sari, Elsa Mukti and Anita Trisiana. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata

---

<sup>17</sup> Elsa Mukti Sari and Anita Trisiana, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023" *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 20063–20070.

<sup>18</sup> Nyoman Dantes and Ketut Dharsana, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca" *International Journal of Elementary Education* 1, no. 1 (2017): hal. 19–28.



Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7. no. 3 (2023): 20063–20070.

Mahara, Magfirah. “Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan”. (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2023). hal. 1.

Jeni, Nadia Fitri, Eko Kuntarto, and Silvina Noviyanti. “Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4. no. 3 (2022): hal. 1608.

Fauziyah, Nur Endah Hikmah and Indri Anugraheni. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4. no. 4 (2020): hal. 852. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/index>.

Dantes, Nyoman and Ketut Dharsana. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca” *International Journal of Elementary Education* 1. no. 1 (2017): hal. 19–28.

Nurani, Riga Zahara, Fajar Nugraha, dan Hatma Heris Mahendra. “Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar Riga.” *Jurnal Basicedu* 5. no. 3 (2021): hal. 1469. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

Aisyah, Siti. “Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan *Whole Language* di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4. no. 3 (2020): hal. 638.

Anggraeni, Sri Wulan and Yayan Alpian. “Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar.” *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9. no. 2 (2019): 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>.



**Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa**  
**Vol 3 (3) Tahun 2024: 710-726**

ISSN: 2829-5072

Jalan Tentara Pelajar No. 55B, Telp: (0287)385902 Kebumen 54312

Web jurnal : [www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id](http://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id) email: tarbichanel@gmail.com

---

Khasanah, Uswatul. “Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas II”.

*Wawancara.* 20 Maret 2024.